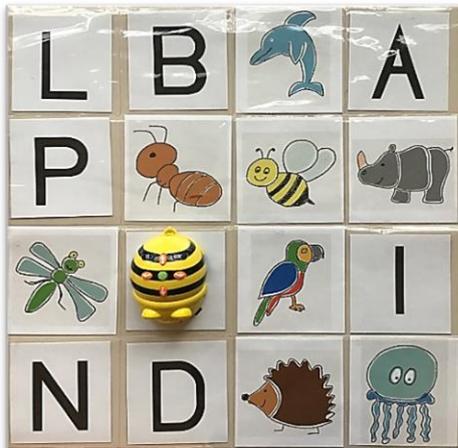




Konzept für Bee-Bot und Blue-Bot

Tier-Alphabet



Für dieses Konzept wird ein Spielplan mit 16 Karten gebildet. Davon sind acht Karten mit Tierbildern bedruckt und acht Karten mit den Anfangsbuchstaben der Tiere. Die Tierbilder sind in der Mach-mal-Box auch in kleinerer Version vorhanden. Diese werden verdeckt neben der Matte ausgelegt. Ein Kind zieht eine dieser kleinen Karten, benennt das dort abgebildete Tier und den Anfangsbuchstaben, mit dem dieses Tier beginnt. Nun wird der Bee-Bot so programmiert, dass er die Karte mit dem Foto des Tieres mit der richtigen Buchstabenkarte verbindet. Entweder wird der Bee-Bot auf das Tier oder den Buchstaben als Startpunkt gesetzt, oder es gibt einen fixen Startpunkt. Dann muss der Bee-Bot so programmiert

werden, dass er auf dem Tierbild und dem Buchstaben eine Pause macht. Geschafft? Dann wird der Speicher gelöscht und das nächste Tier wird aus dem verdeckten Stapel gezogen.

Alternative: Der Bee-Bot kann auch nur die Tiere, die gerade aufgedeckt wurden, ansteuern. Legen Sie dann ein Startfeld mit in die transparente Mappe. So kann auch mit kleineren Kindern, die das Alphabet noch nicht beherrschen, mit den Tierkarten gearbeitet werden. Sie finden die verschiedenen Tierkarten im Kleinformat in der beiliegenden Mappe in der Mach-mal-Box.



Büchereizentrale
Niedersachsen

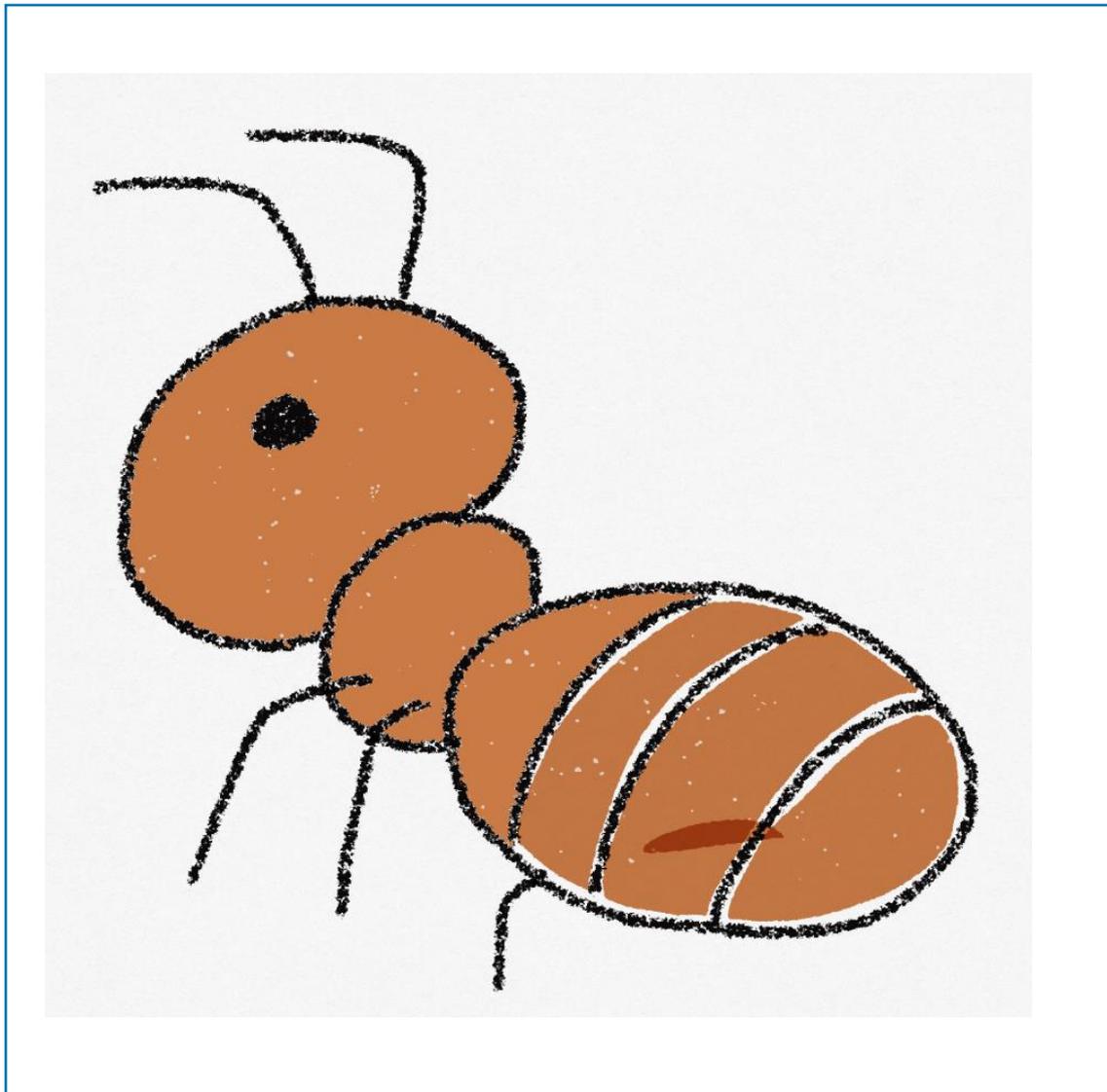


Kreativwerkstatt
bz-niedersachsen.de

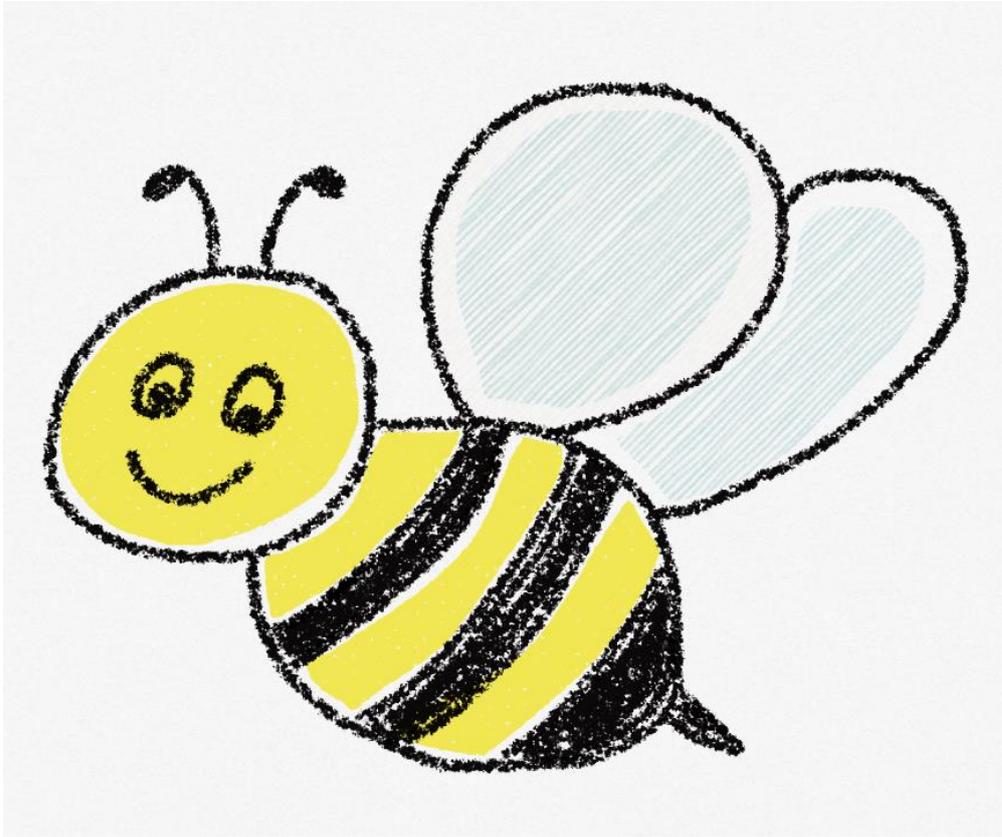
Konzept für Bee-Bot und Blue-Bot

Tier-Alphabet

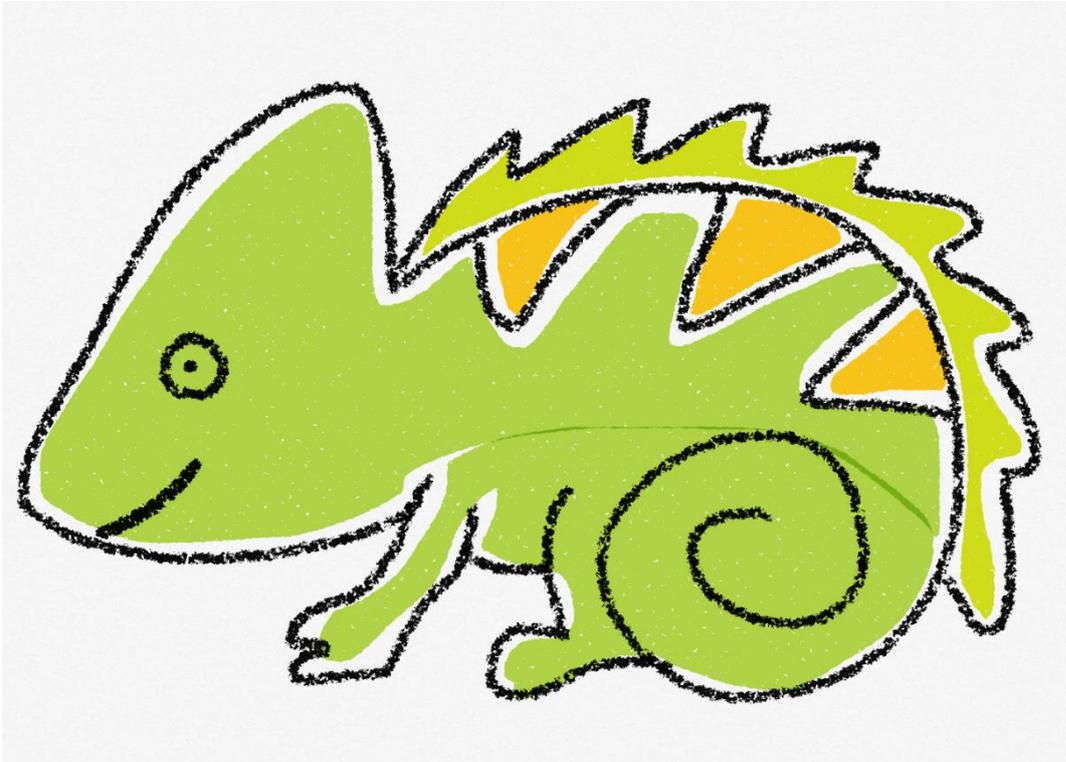
Druckvorlage 15 x 15 cm, ohne Spielmatte verwendbar



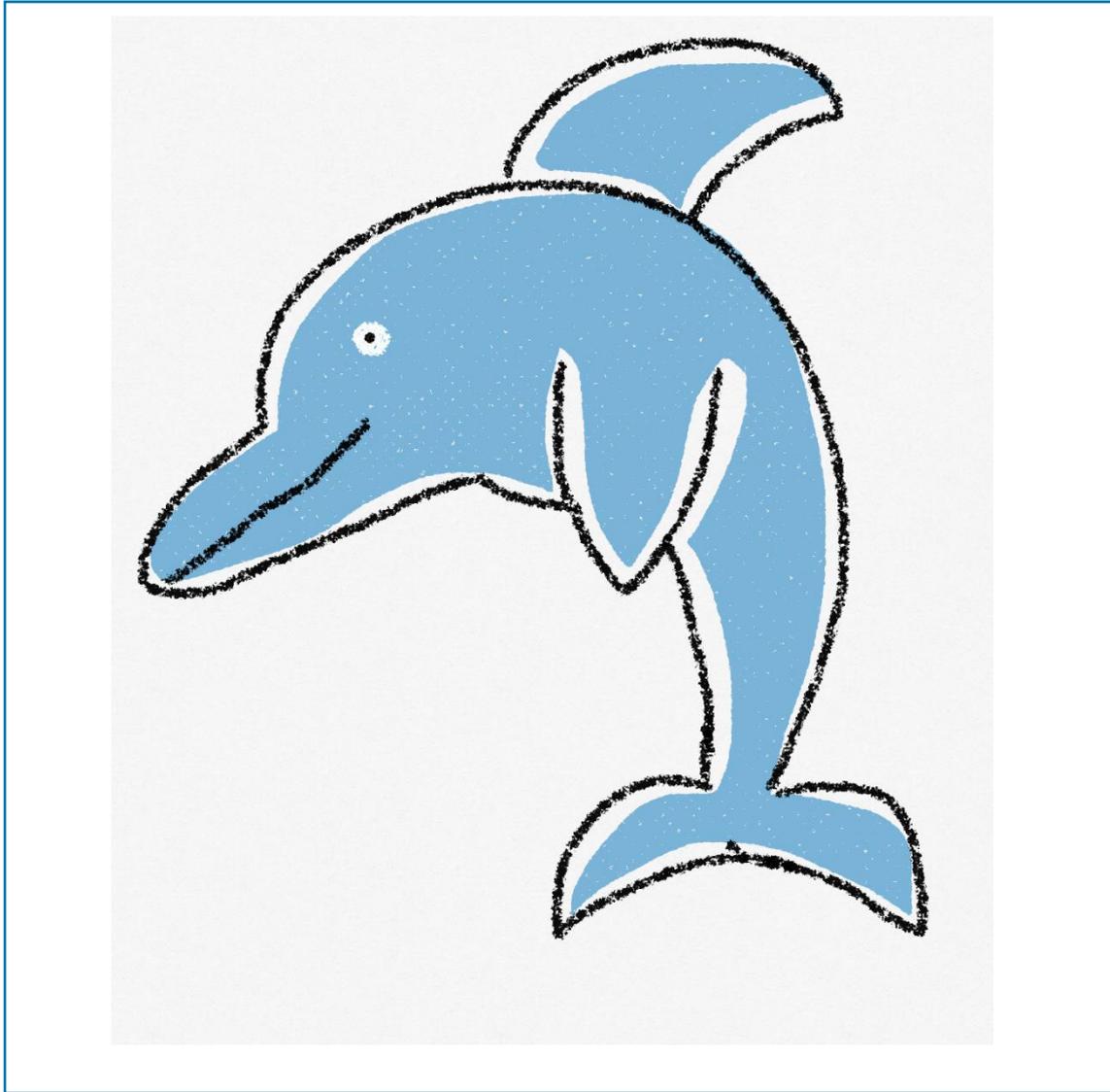
A - Ameise



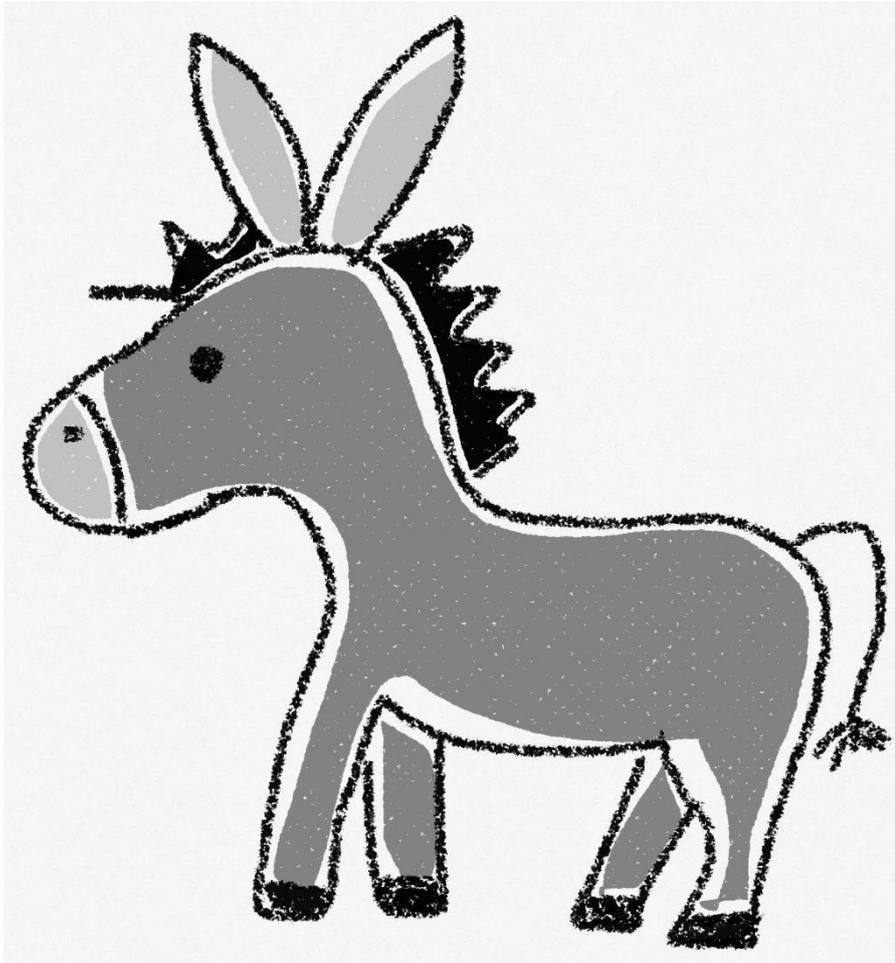
B - Biene



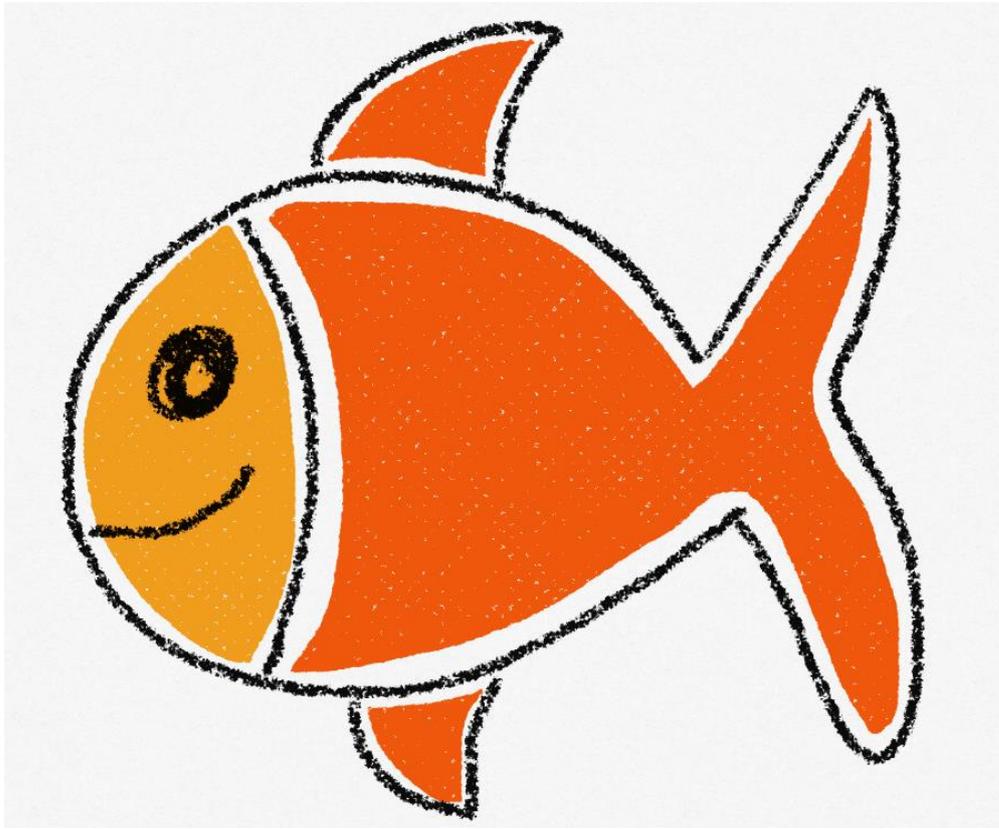
C- Chamäleon



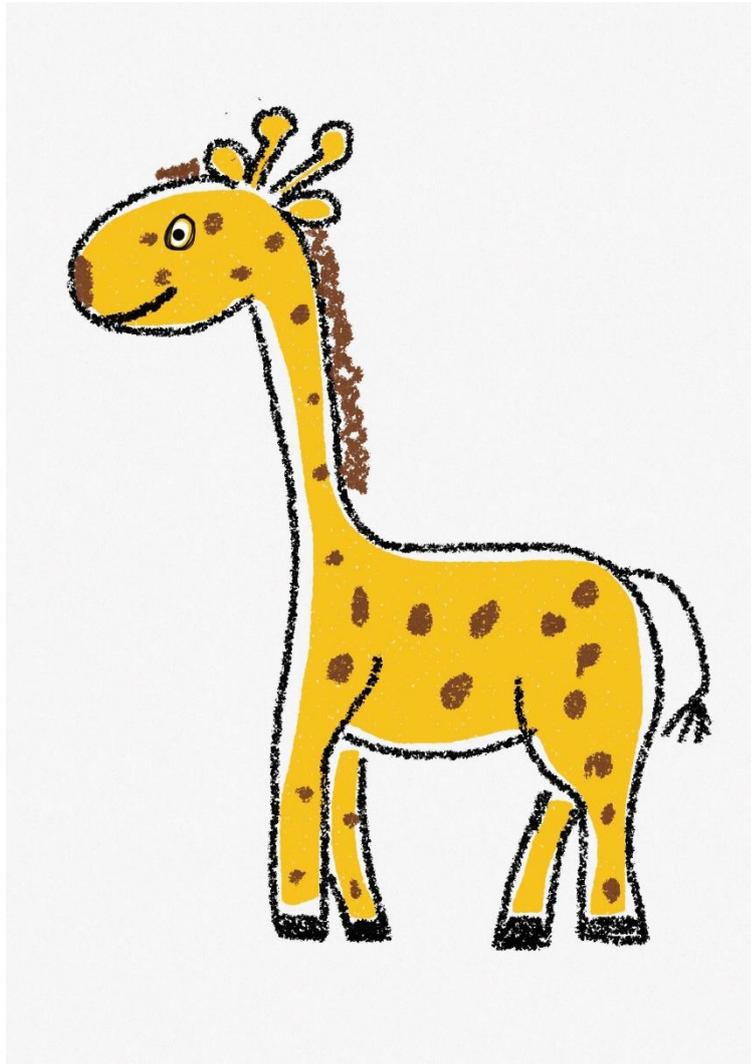
D- Delfin



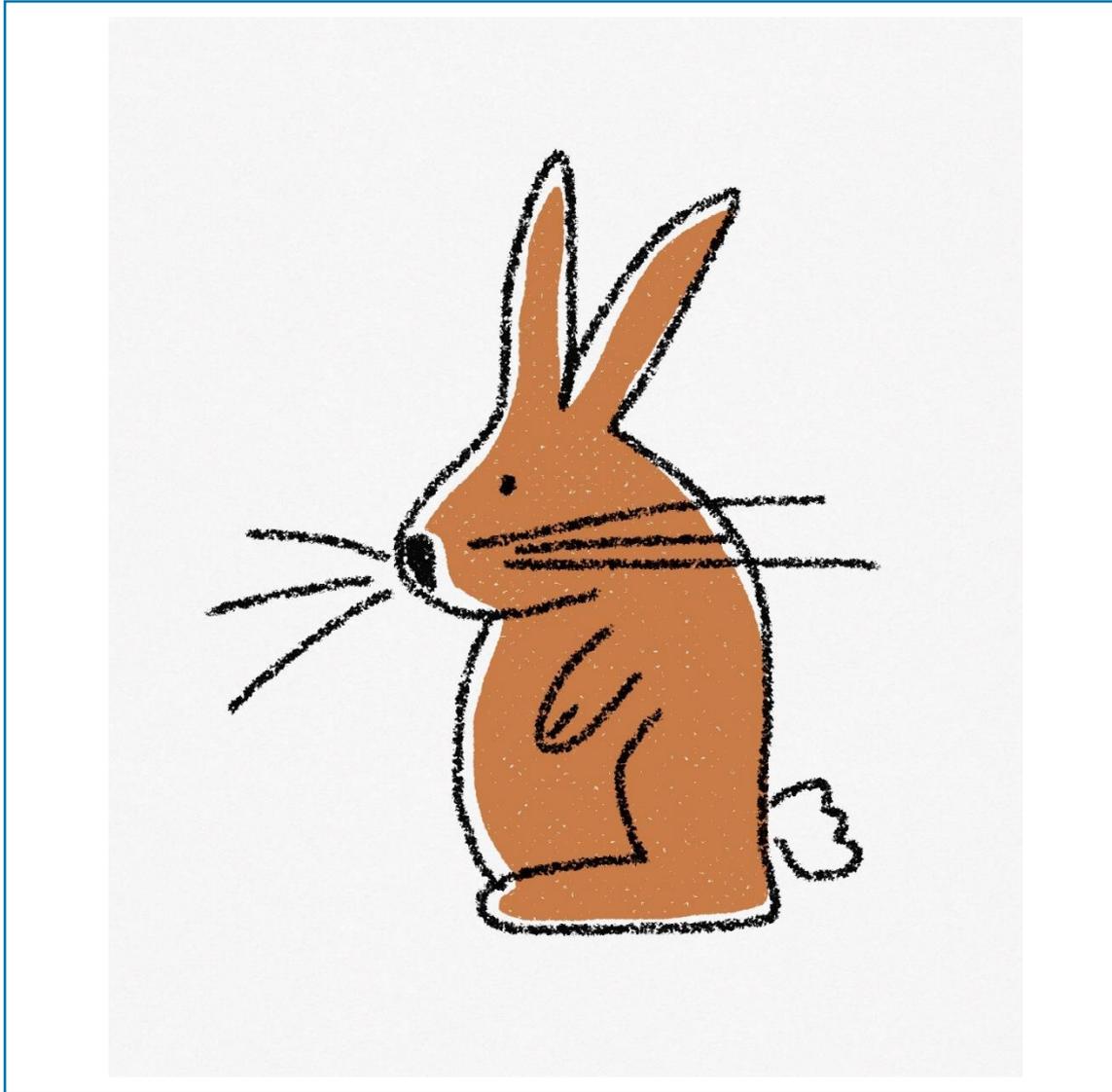
E - Esel



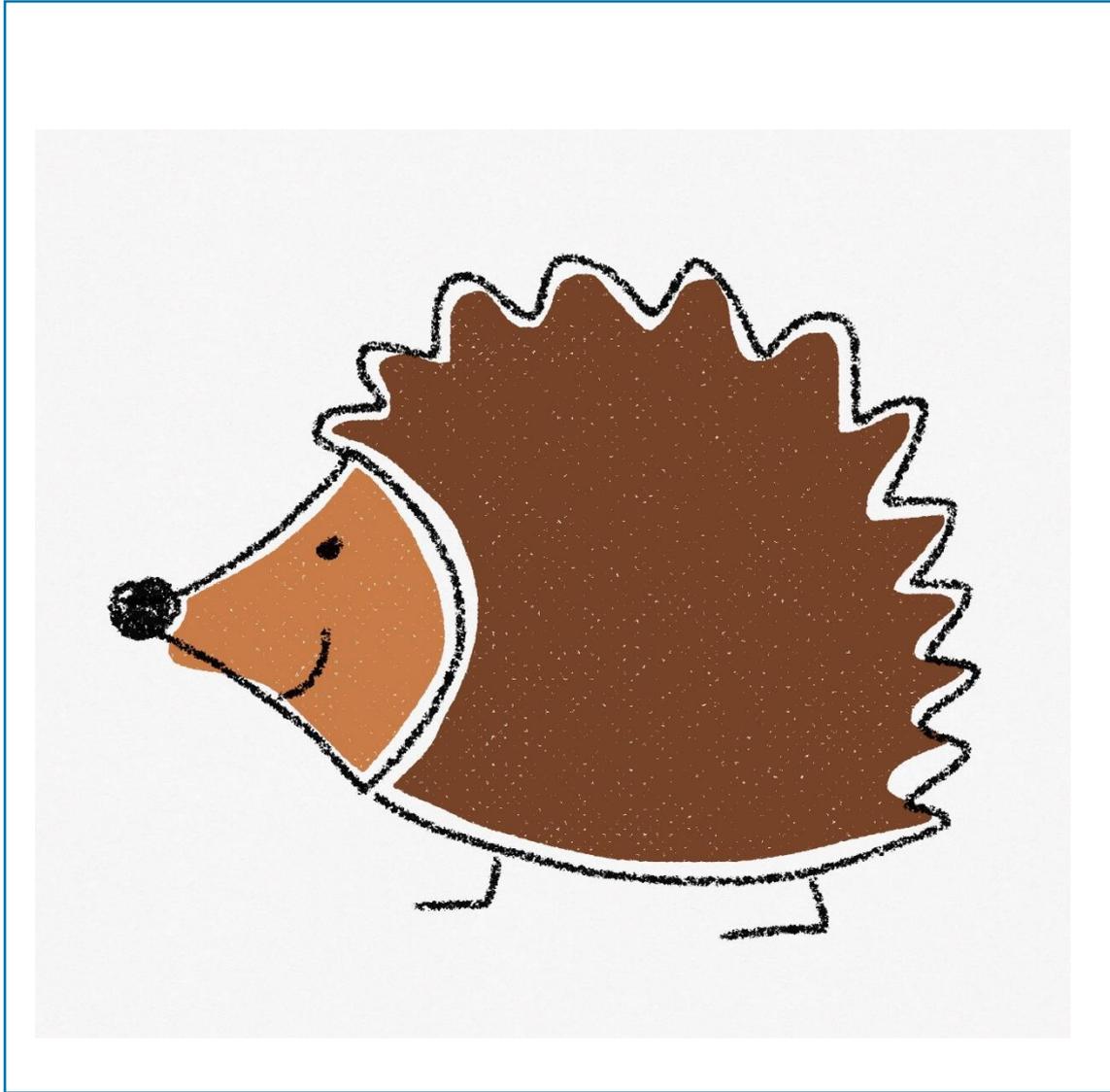
F - Fisch



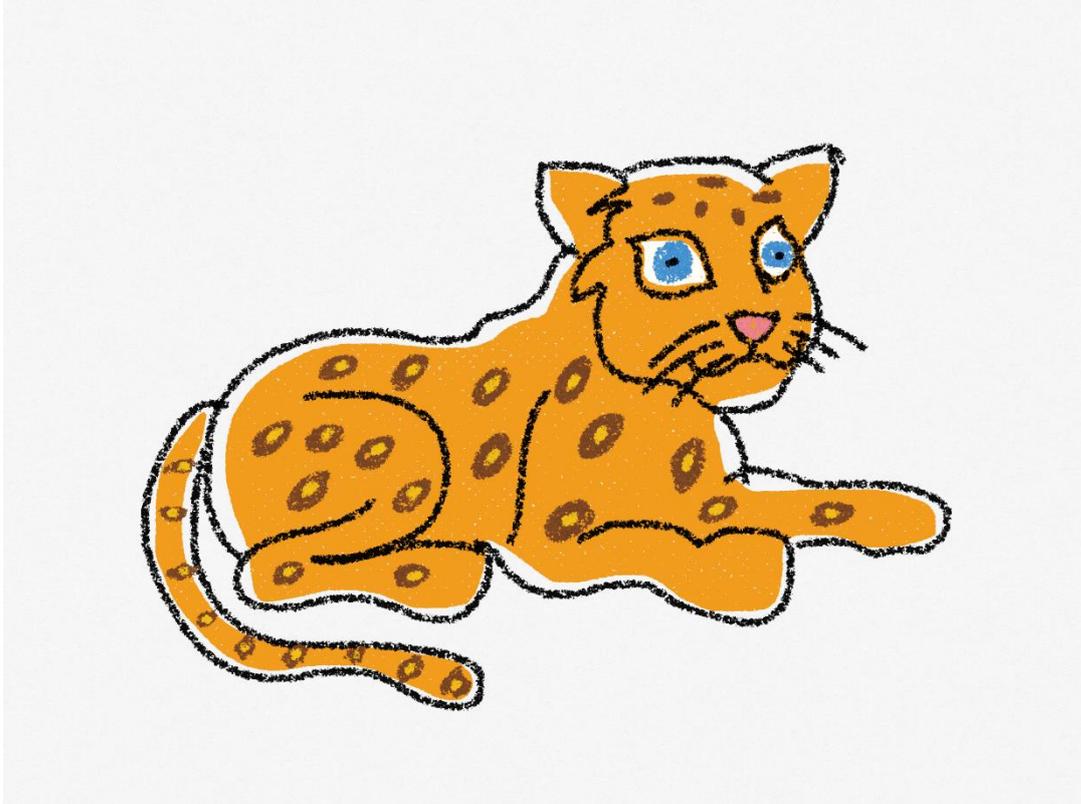
G - Giraffe



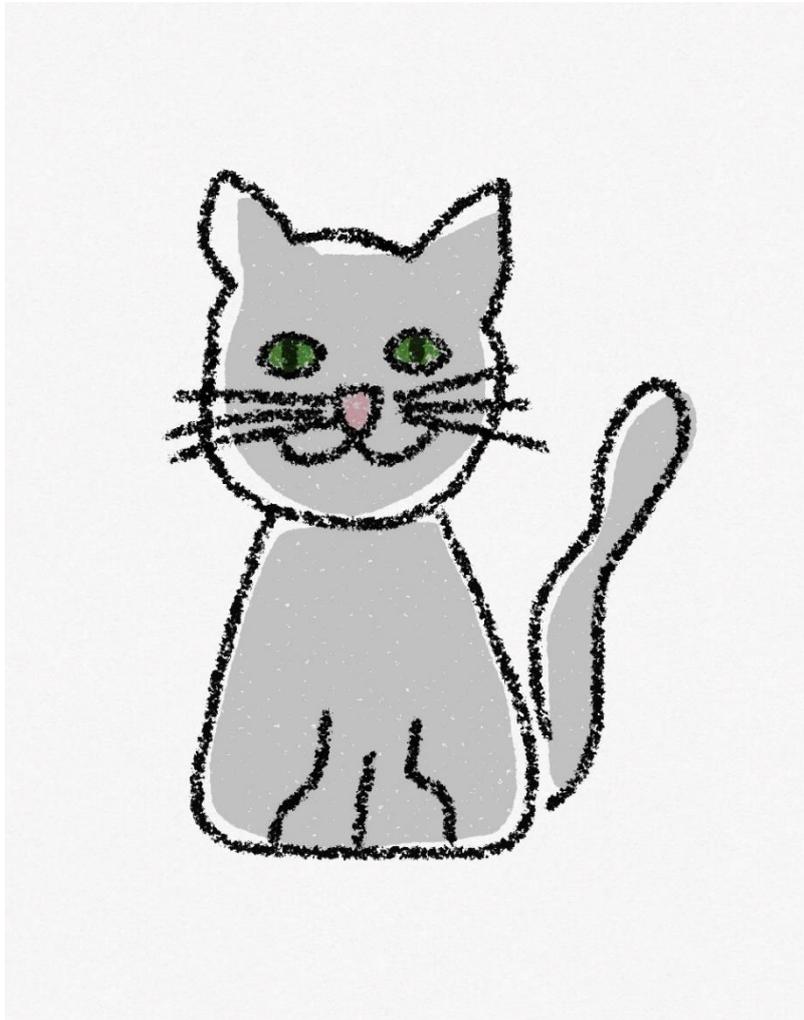
H - Hase



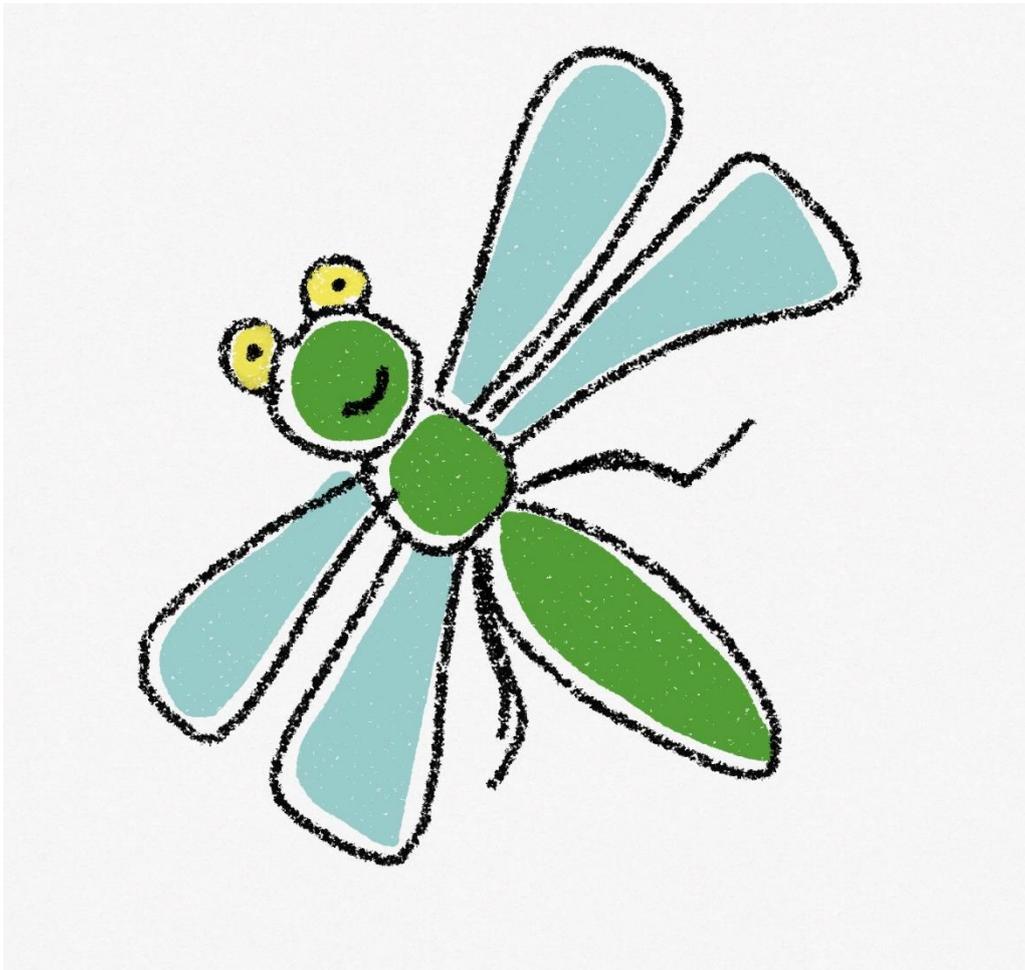
1 – Igel



J - Jaguar



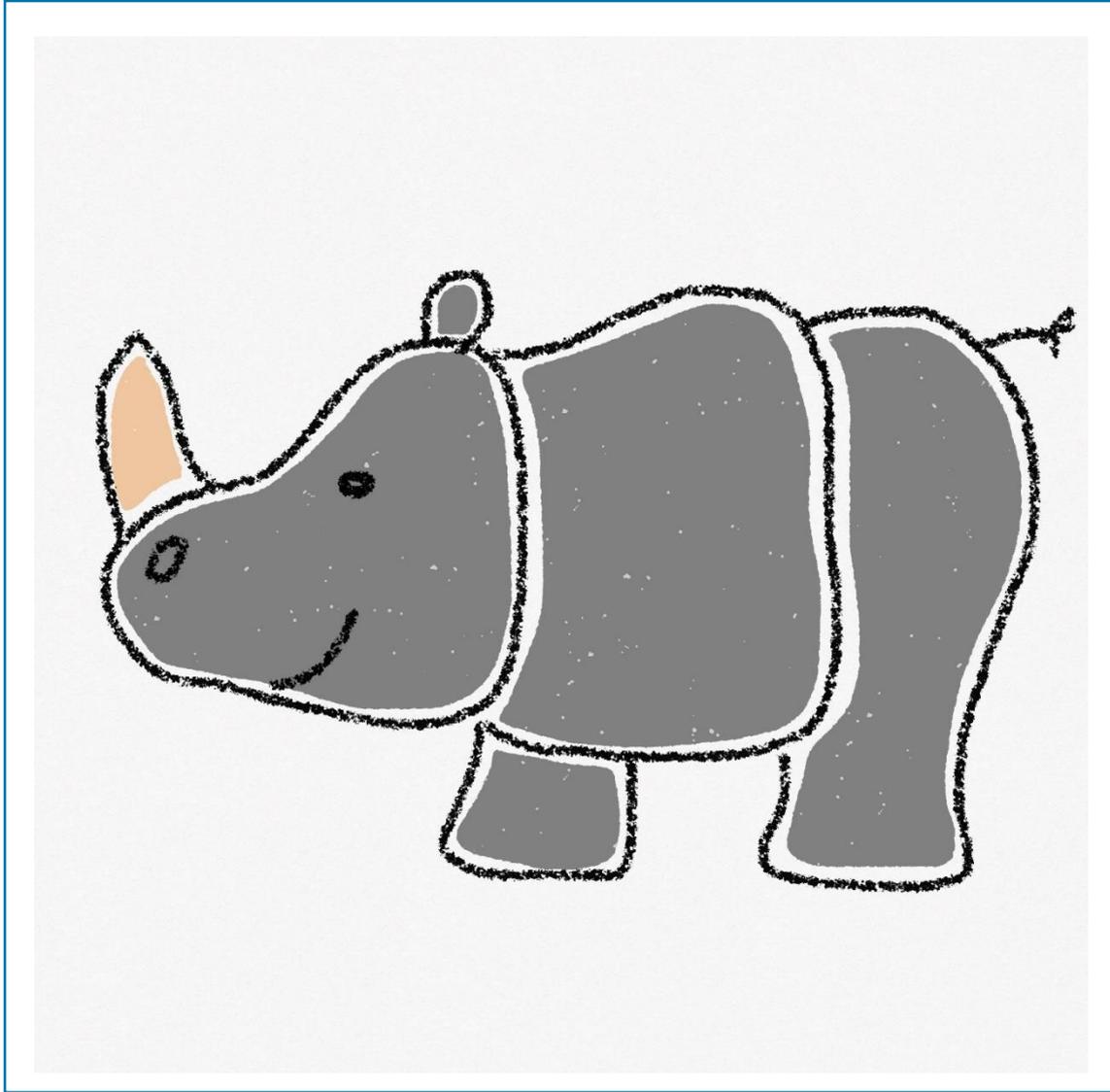
K - Katze



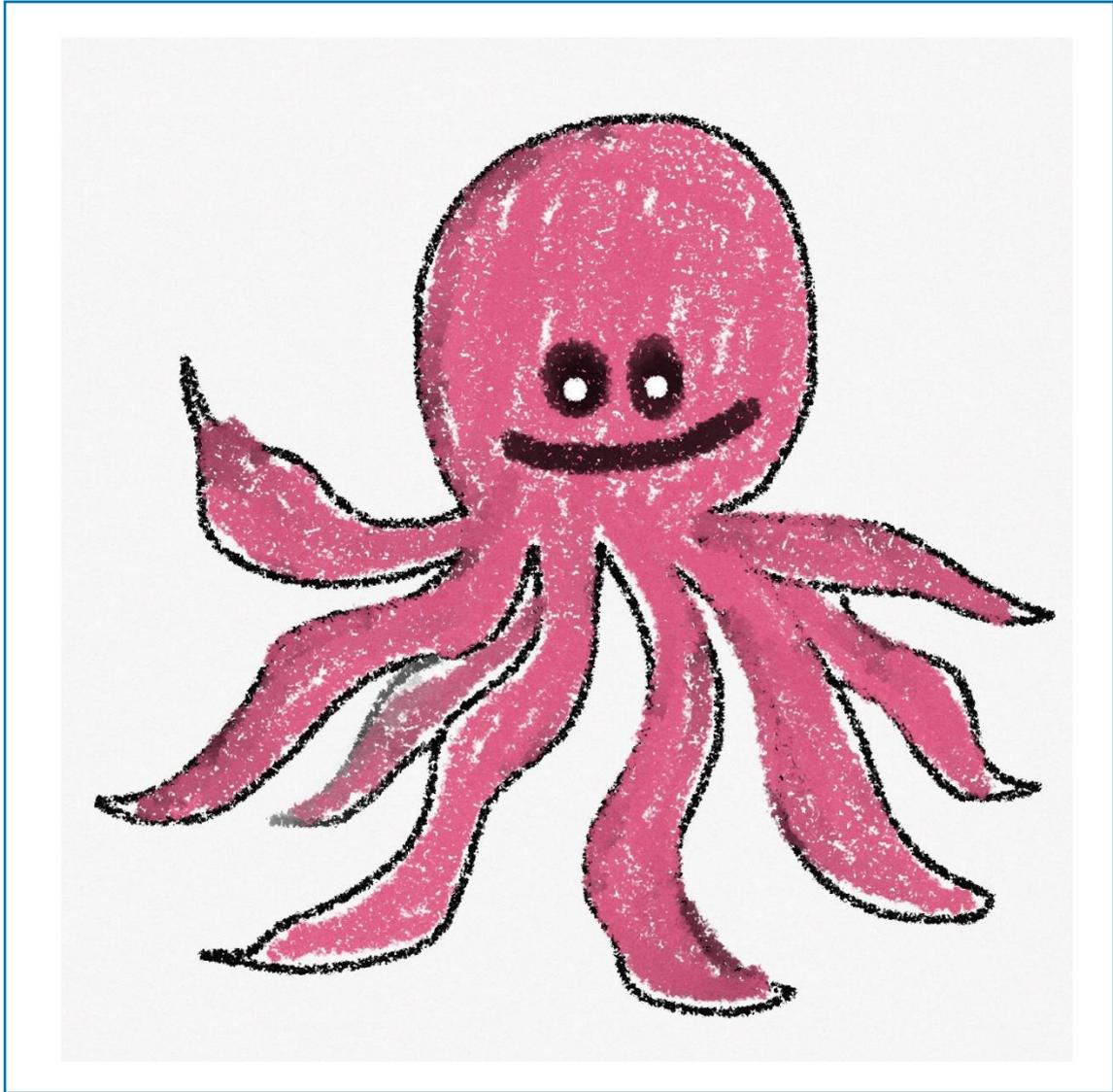
L - Libelle



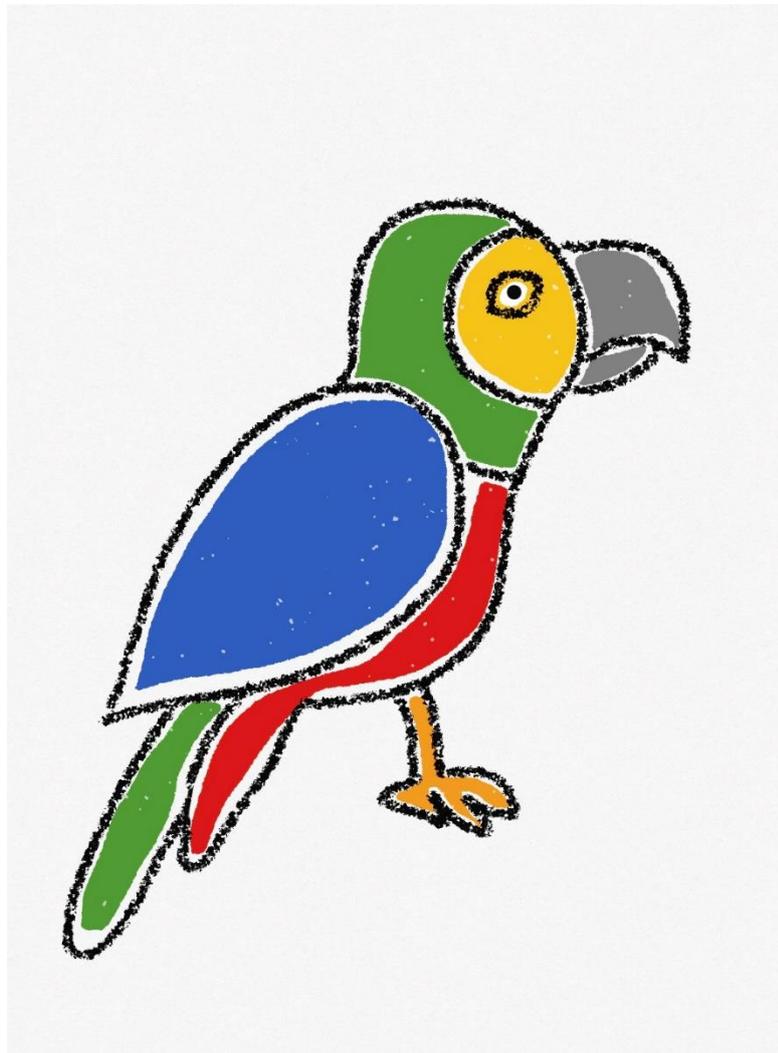
M - Maus



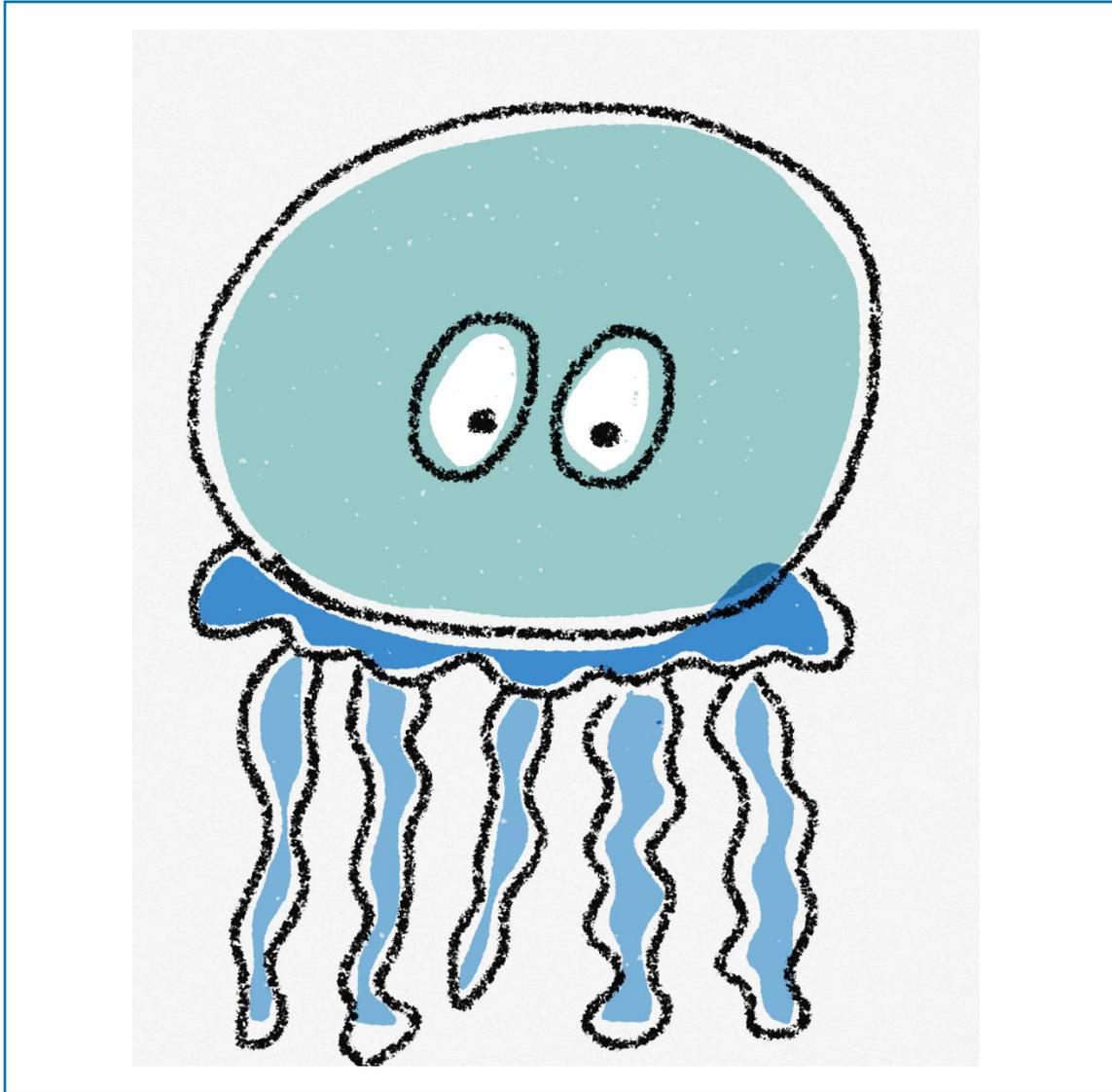
N - Nashorn



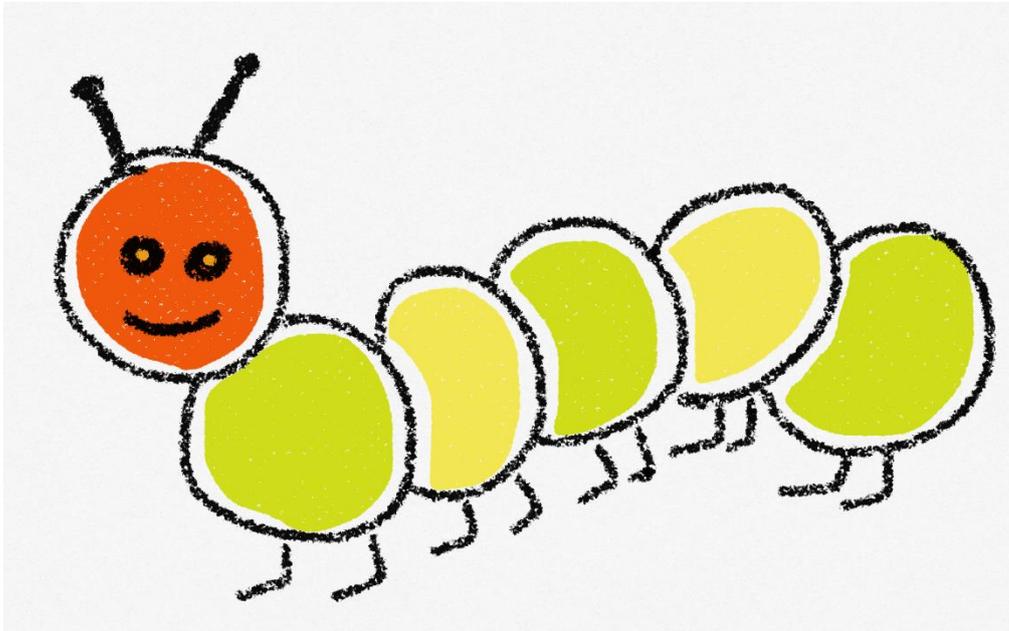
O - Oktopus



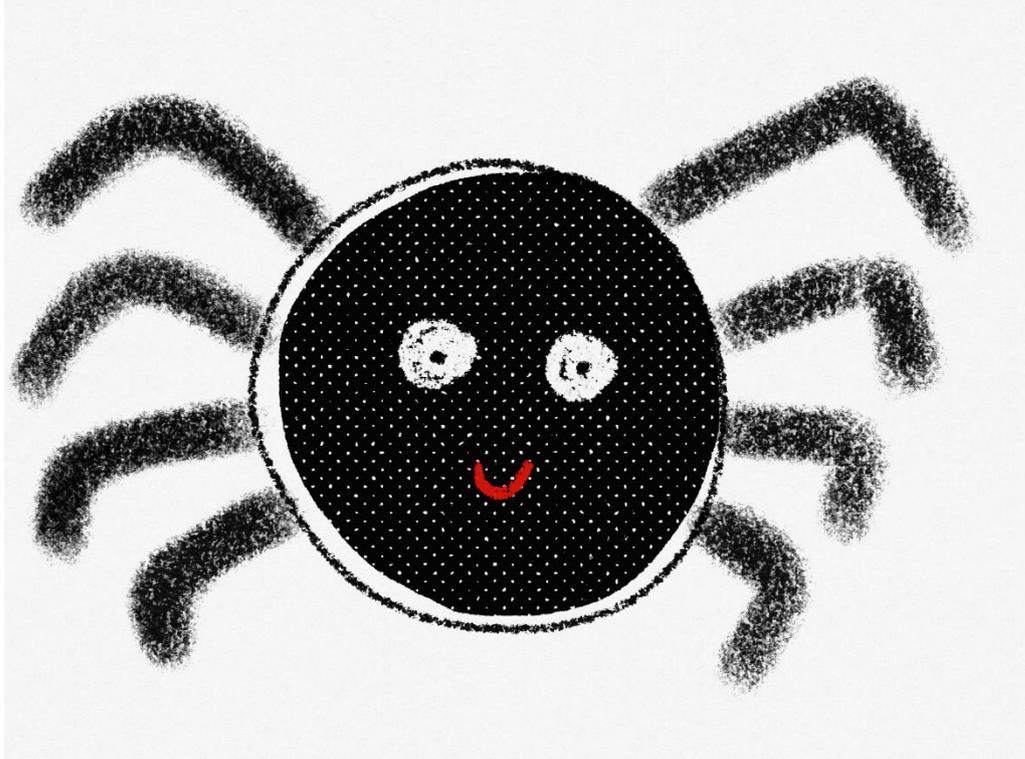
P - Papagei



Q - Qualle



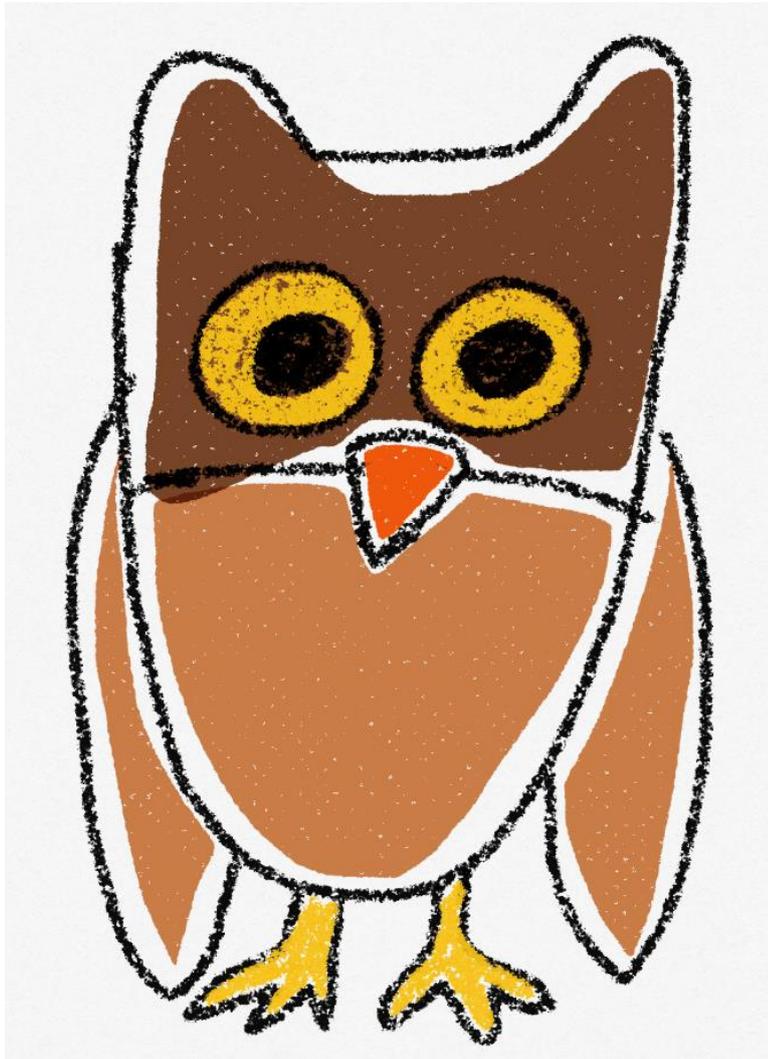
R - Raupe



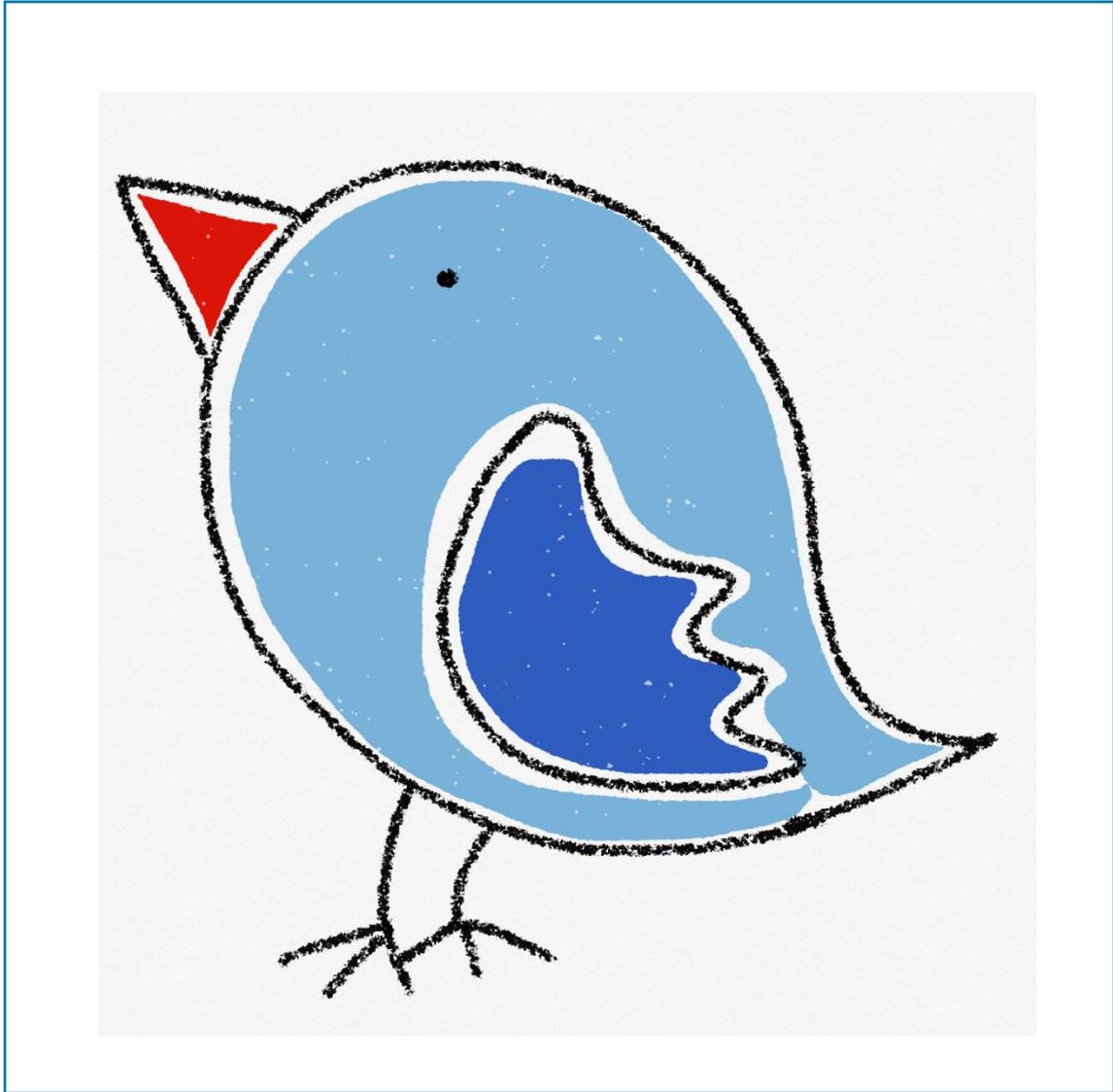
S - Spinne



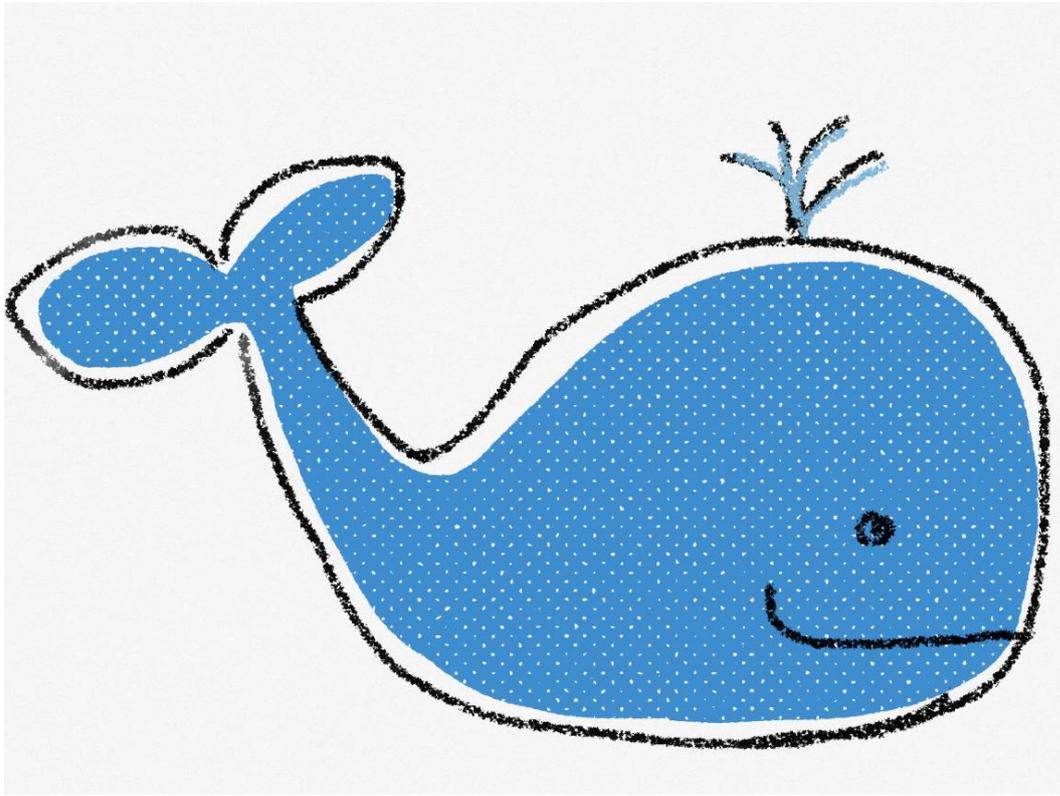
T - Tiger



U - Uhu



V - Vogel



W - Wal



Z – Zebra

