



(4) ZUFALL?



UNPLUGGED

Zielstellung	<u>Sprachen zur Interaktion mit Informatiksystemen</u> Schüler*innen verstehen formale Sprachen zur Interaktion mit Informatiksystemen und können diese auch zum Lösen von Problemen nutzen.
Empfohlenes Alter	6-8 Jahre, Lesekompetenz erforderlich
Material	Würfel, Buntstifte
Zeitlicher Umfang	30 Minuten

Aufgabe 3

Schüler*in 1 (S1) würfelt den Würfel (W1), Schüler*in 2 (S2) schlüpft in die Rolle eines Roboters und führt die Anweisungen aus, die zu der Zahl (W1) gehören, die S1 gewürfelt hat. Zu **Beginn des Spiels** setzt S2 in einer beliebigen Farbe ein Kreuz in ein beliebiges Kästchen. Dieses Kästchen ist nun das Zentrum. S1 beginnt zu würfeln (W1). S2 würfelt (W2) danach und überprüft, ob der Weg in die vorgegebene Richtung frei ist. Zeigt W1 eine...

- ... 1, geht S2 die Augenzahl von W2 nach **oben**.
- ... 2, geht S2 die Augenzahl von W2 nach **unten**.
- ... 3, geht S2 die Augenzahl von W2 nach **links**.
- ... 4, geht S2 die Augenzahl von W2 nach **rechts**.
- ... 5, würfelt S2 mit W2 und ändert die Farbe (siehe rechts).
- ... 6, geht S2 zurück zum **Zentrum**.



S1 und S2 **tauschen die Rollen**, sobald der Weg durch die gesetzten Kreuze blockiert ist und legen ein neues Zentrum fest.

HINWEIS

Da die Regeln auf den ersten Blick verwirrend sein können, ist es sinnvoll, den Kindern das Spiel exemplarisch vorzuführen. Durch dieses Spiel können sich die Schüler*innen einen ersten Einblick in die Verwendung formaler Sprachen zur Interaktion bekommen. Die Schüler*innen sind dazu eingeladen, sich neue Regeln auszudenken, nach denen sie sich beispielsweise durch den Raum bewegen.