



Winkel

Roboterspiel

5. Schulstufe

Anleitung

Zwei Schüler/innen sind Programmierer, alle anderen Roboter.

Jeder Roboter sucht sich einen Platz. Die Roboter können nur in ganz kurzen Schritten vorwärts gehen. Stoßen sie mit einem anderen Roboter oder mit einem Gegenstand zusammen, rufen sie mit einem Signalton einen Programmierer. Dieser muss sie nun je nach Vereinbarung um 90 Grad (Vierteldrehung), 180 Grad (halbe Drehung) ... nach links oder rechts drehen.

Die Programmierer werden nach einigen Minuten gewechselt.

Bei der Wiederholung der Vorkenntnisse können die Grade durch Himmelsrichtungen ersetzt werden.