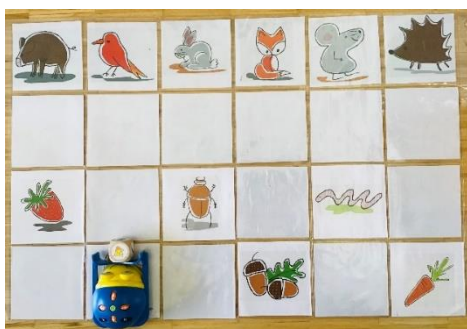




Konzept für Bee-Bot und Blue-Bot

Tiere füttern



Bei dieser Aktion benötigt der Bee-Bot einen Schiebeaufsatz. Legen Sie in die oberen Fächer der Fächermatte die sechs Karten mit den Tieren ein. In die unteren Fächer die Karten mit dem Futter für die Tiere. Neben das Spielfeld legen Sie verdeckt die Auftragskarten, auf denen zu lesen ist, welches Tier womit gefüttert werden soll. Jedes Kind zieht eine Karte. Reihum wird sie laut vorgelesen.

Dann sucht jedes Kind das Tier und das Futter, das auf der Karte genannt wird. Zunächst notiert jedes Kind auf einem Programmierplan, wie der Bee-Bot programmiert werden muss, damit er das richtige Futter zum entsprechenden Tier in der oberen Reihe transportiert. Wenn das Kind mit der Programmierung an der Reihe ist, wird der Würfel mit der jeweiligen Futterseite nach oben mit einem Gummiring am Schieber des Bee-Bots befestigt und der Bee-Bot laut Programmierplan vom Futter zum Tier gesteuert.

Variante: Stellen Sie einige der in der Box enthaltenen Barrikaden oder Tore auf den Spielplan, die der Bee-Bot umfahren bzw. durchfahren muss. So wird die zu programmierende Strecke schwieriger gestaltet.



Alternative für Kita-Kinder: Legen Sie die Tierbilder und ein Startfeld in die Spielmatte ein.

Sprechen Sie mit den Kindern im Vorfeld über die Tiere im Spiel und was sie fressen. Lassen Sie danach ein Kind würfeln und das Tier bestimmen, zu dem das angezeigte Futter passt. Der Bee-Bot steht auf dem Startfeld und das Kind programmiert von dort den Weg zum jeweiligen Tier. Dabei sollte der Würfel wieder mit Hilfe eines Gummibandes befestigt werden. Wurde der Weg richtig programmiert, wird der Speicher mit der Clear-Taste gelöscht. So wird reihum gespielt: Jedes Kind würfelt zuerst das Futter, benennt das jeweilige Tier und gibt die Programmierung ein. Steht der Bee-Bot auf dem Tier, für das Futter gewürfelt wurde, wird noch einmal gewürfelt.

Alternative: Nachdem Sie mit den Kindern über die Tiere und das jeweilige Futter gesprochen haben, lassen Sie jedes Kind (maximal sechs pro Gruppe) ein kleines laminiertes Futterbild ziehen. Die Kinder legen den Würfel mit dem gezogenen Futter nach oben und programmieren den Bee-Bot so, dass er zum jeweiligen Tier fährt.



Büchereizentrale
Niedersachsen

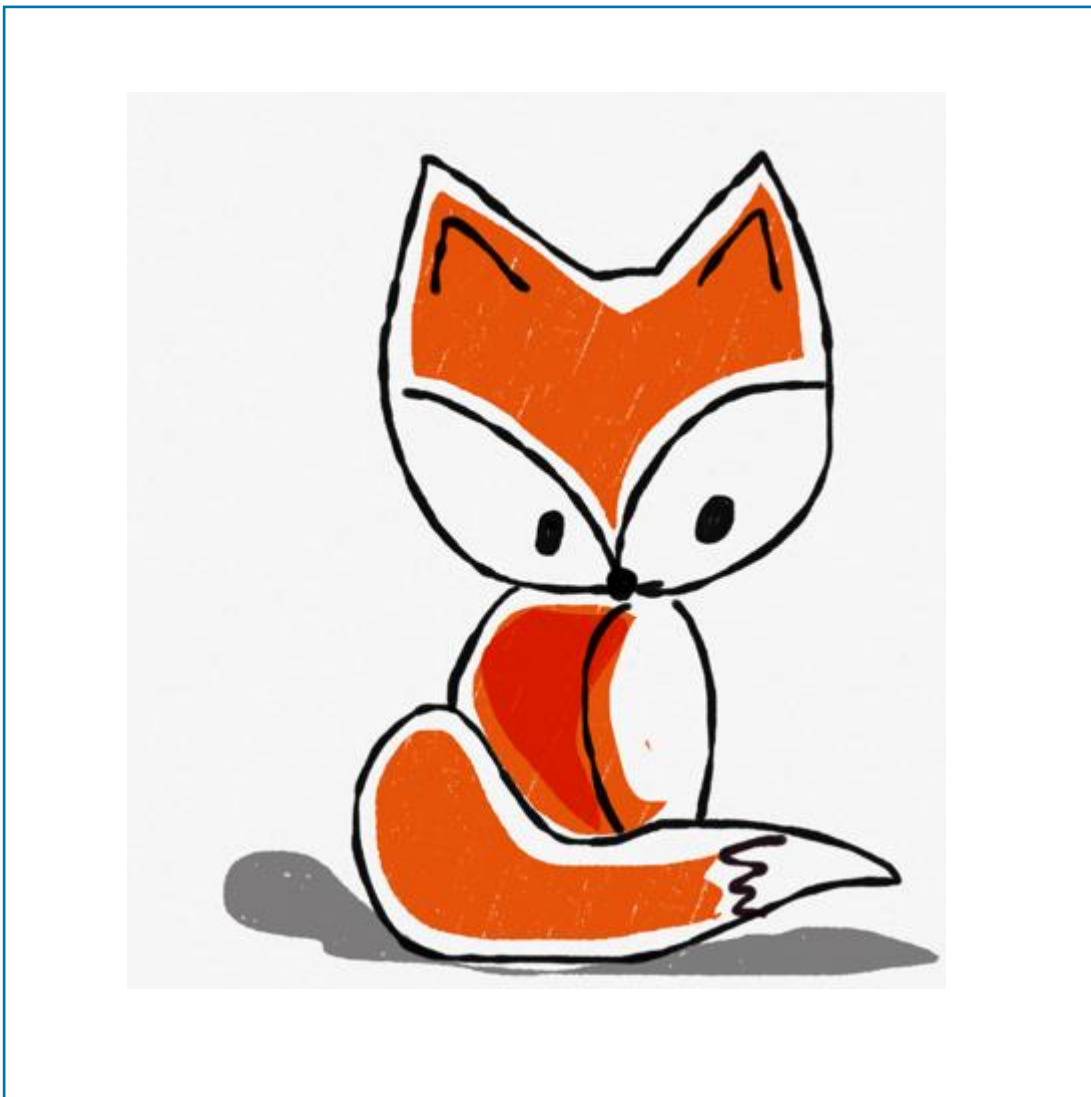


Kreativwerkstatt
bz-niedersachsen.de

Konzept für Bee-Bot und Blue-Bot

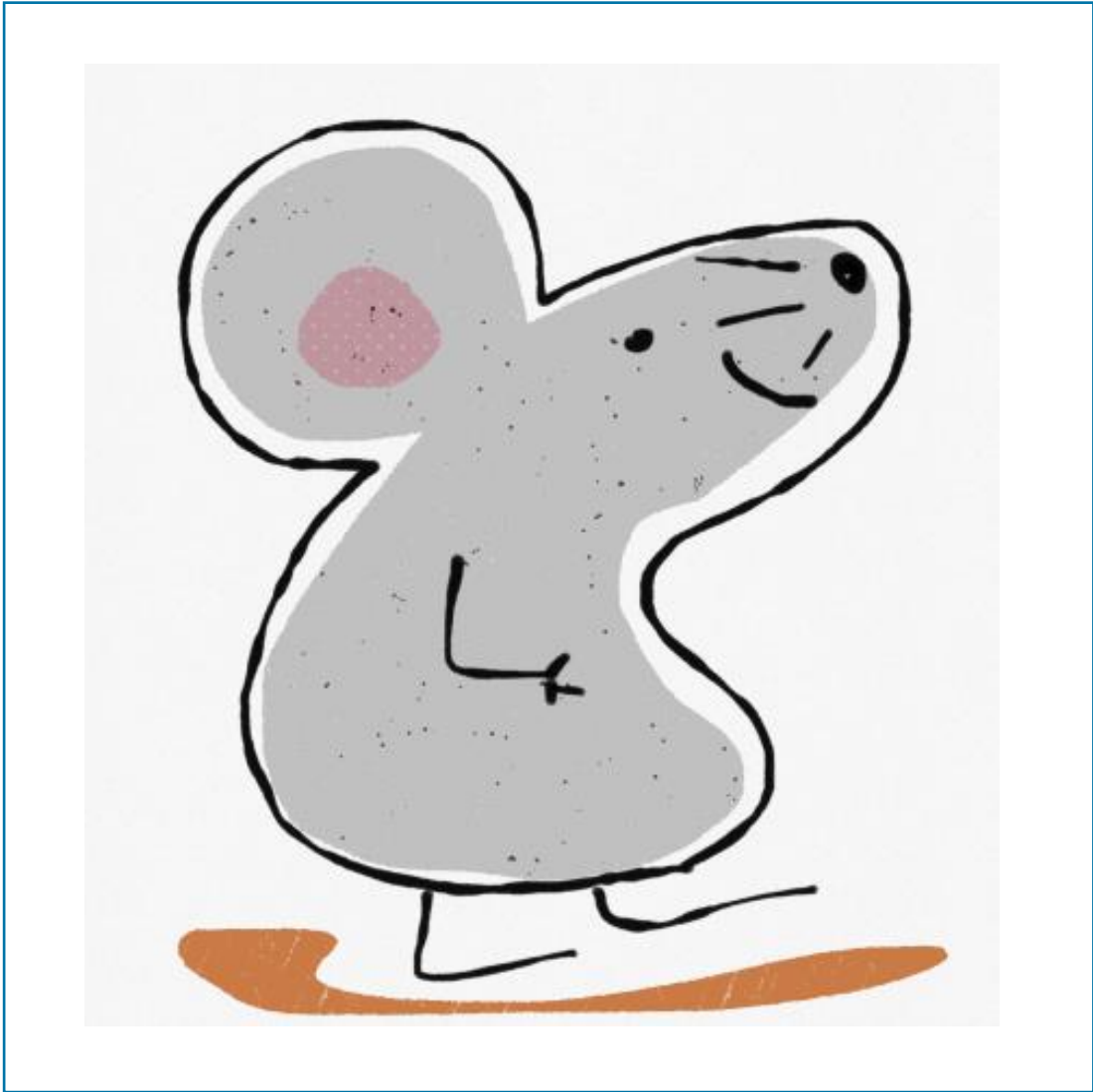
Tiere füttern

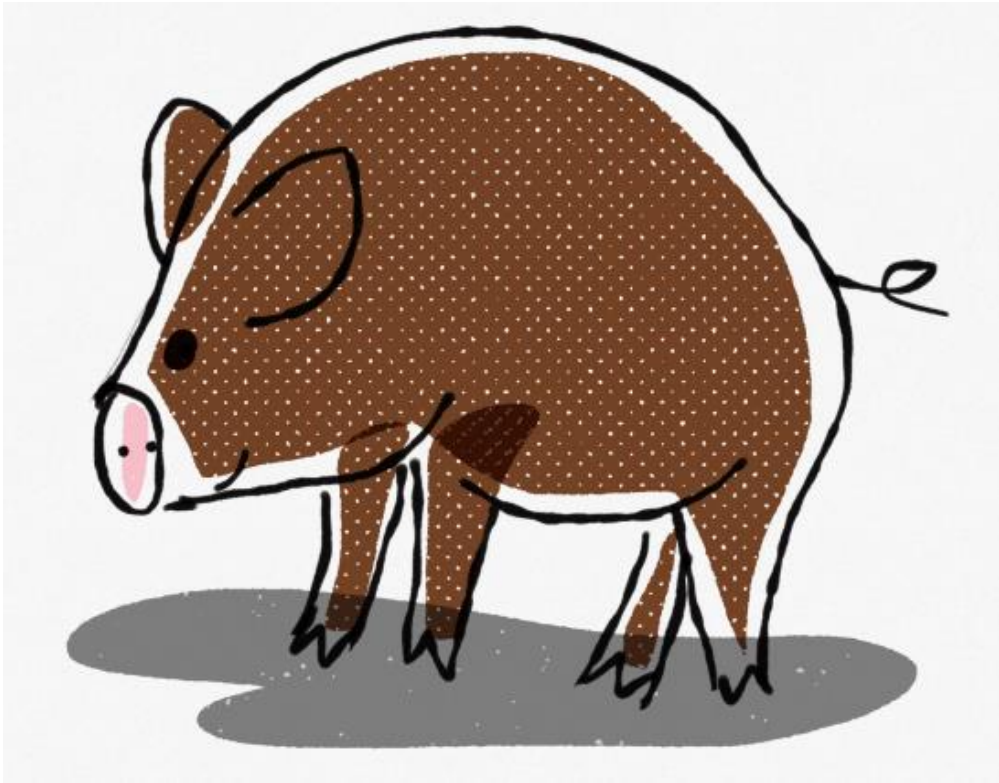
Druckvorlage 15 x 15 cm, ohne Spielmatte verwendbar

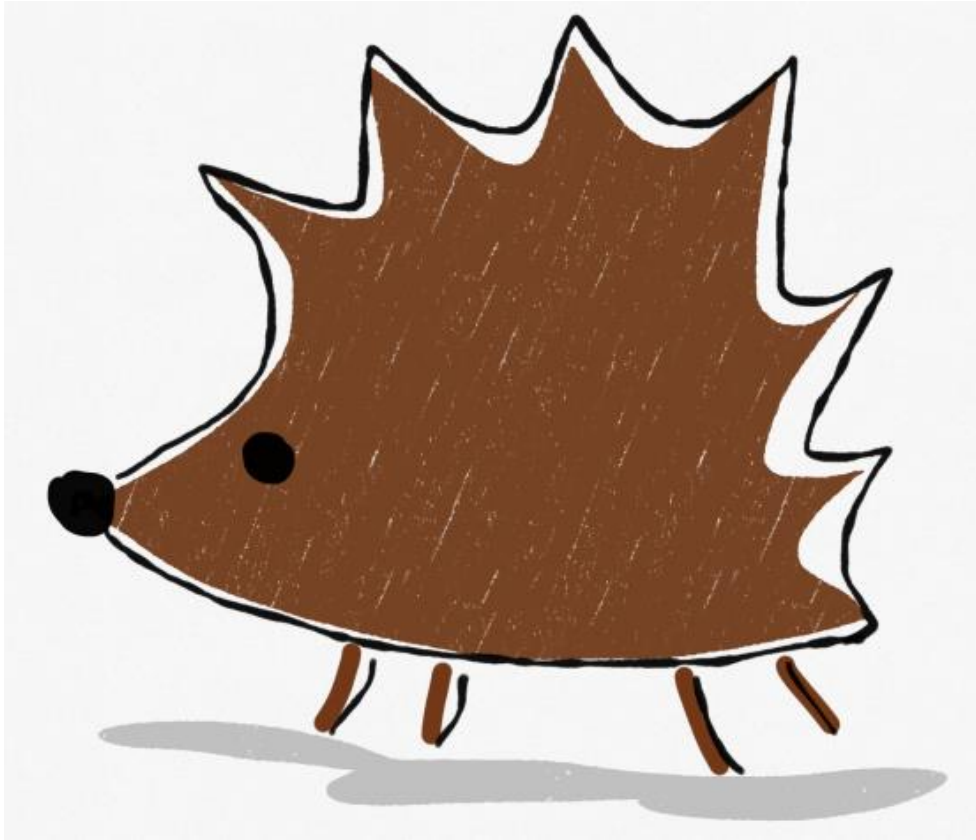


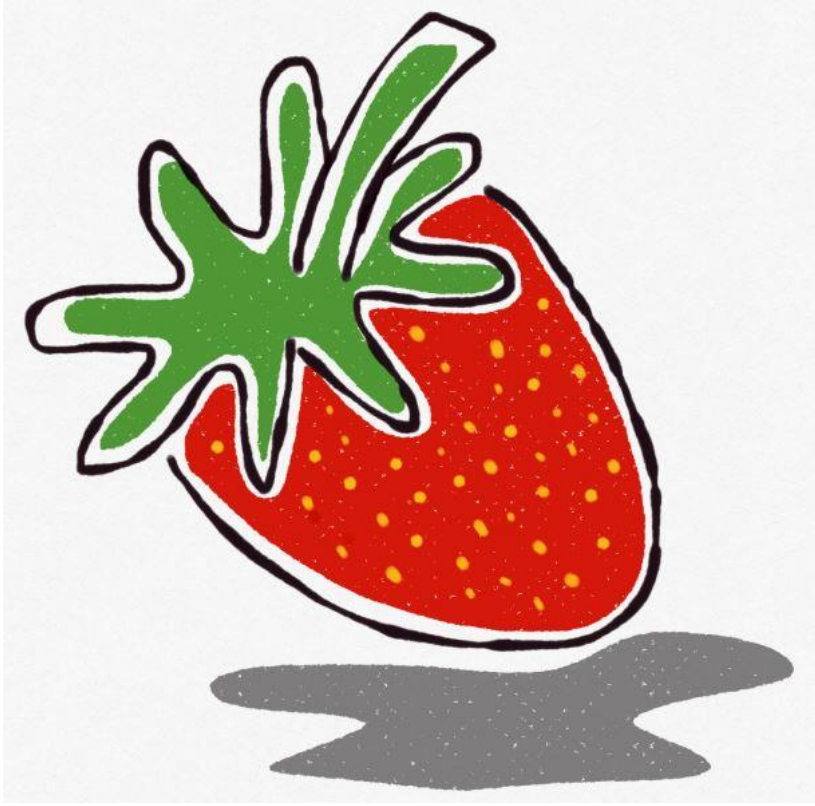




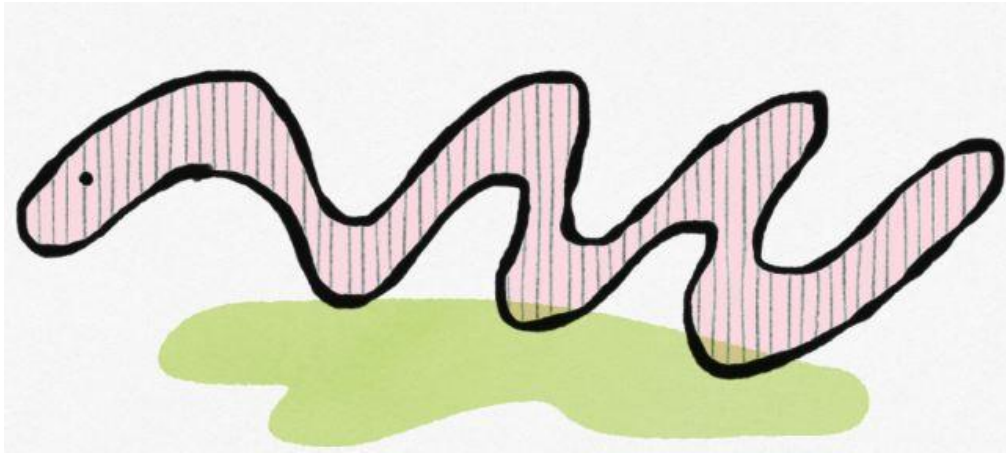


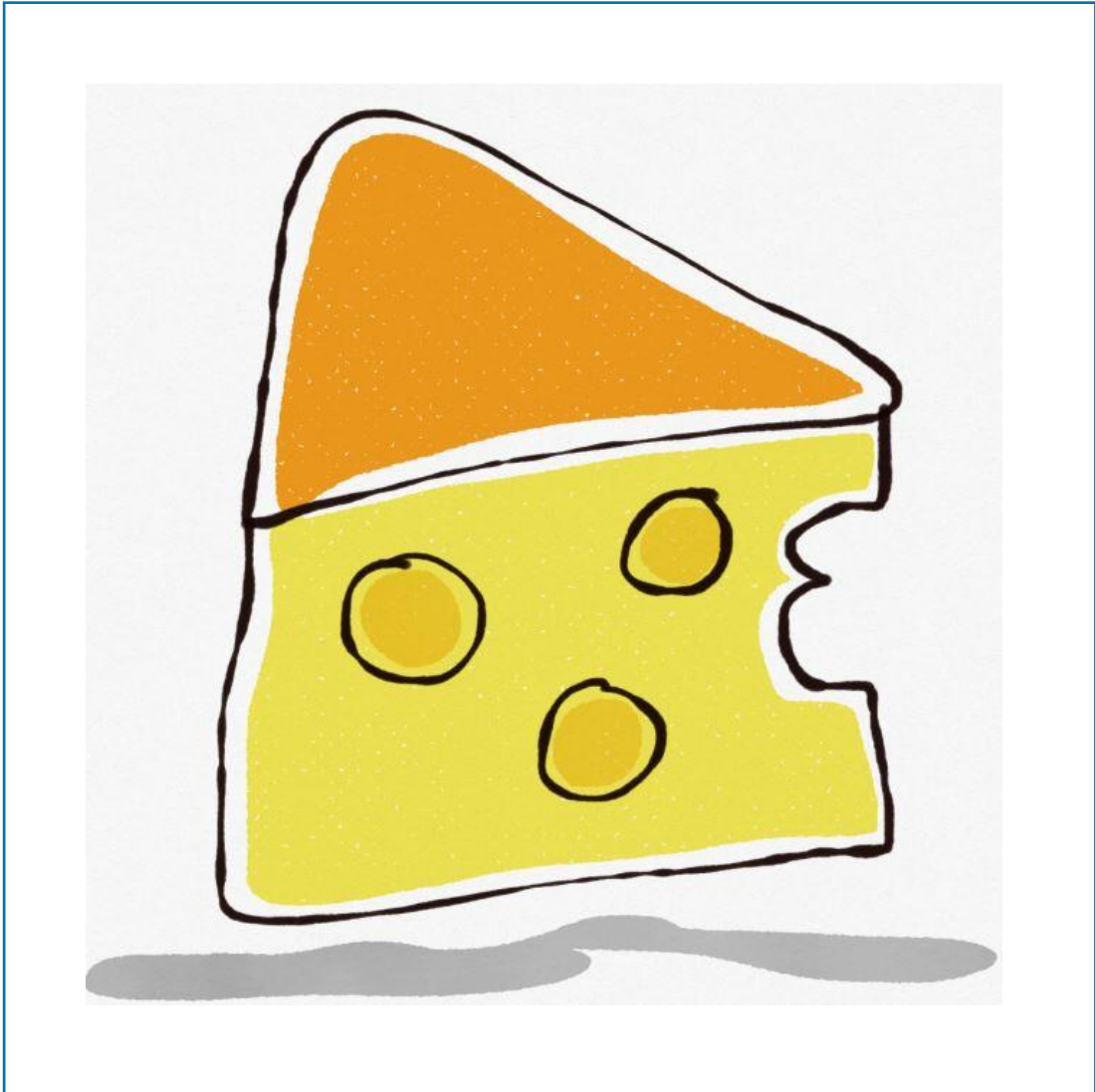


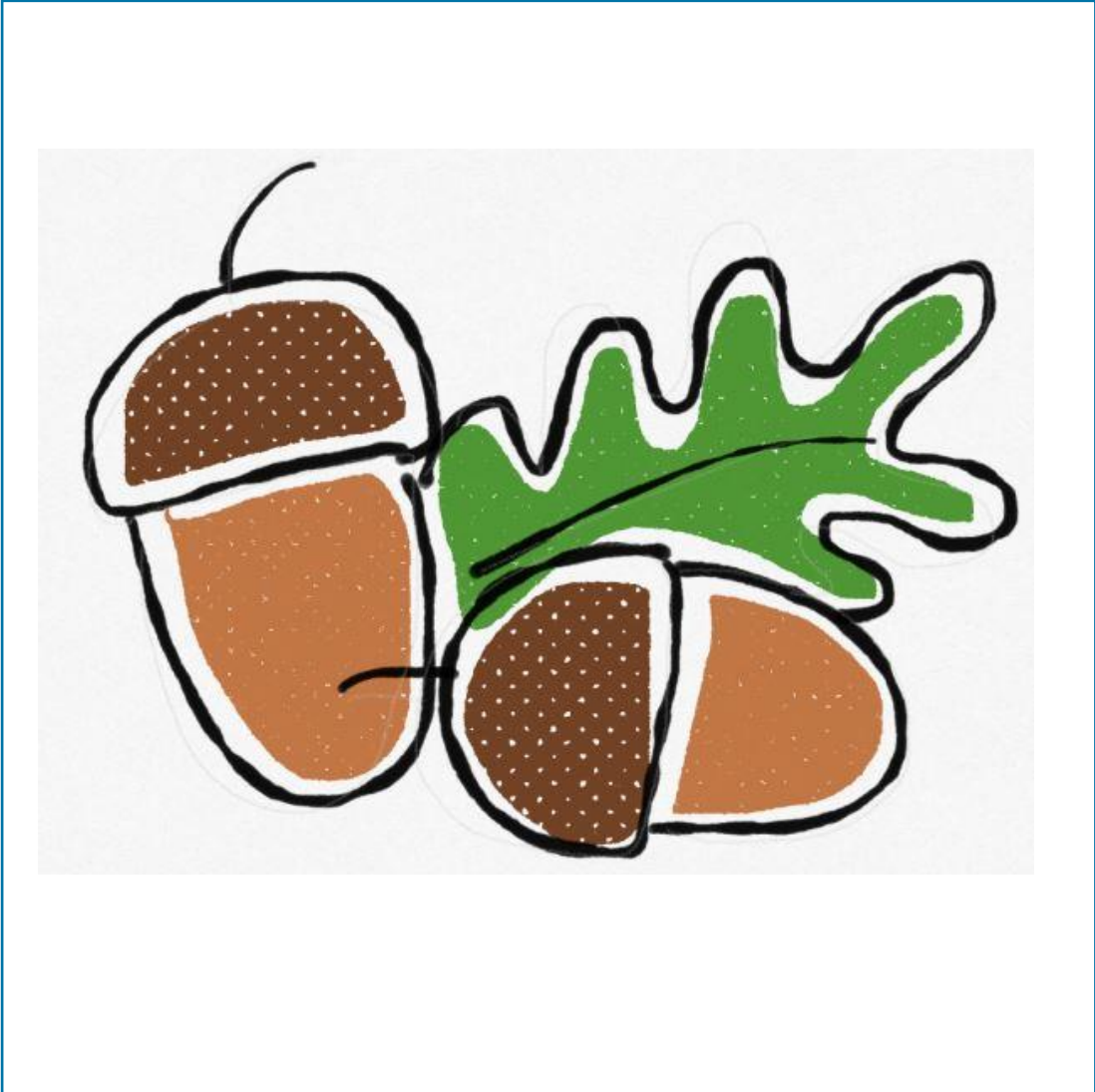


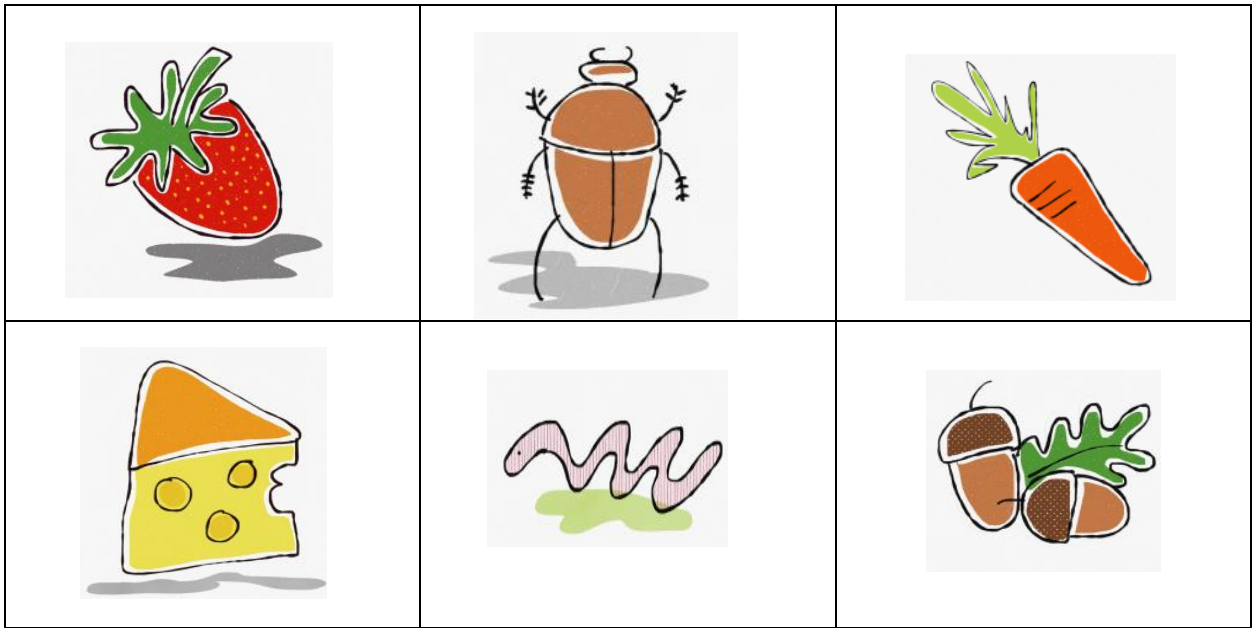












Konzept für Bee-Bot und Blue-Bot

Tiere füttern

Druckvorlage Aufträge

Der Fuchs hat großen Hunger. Am liebsten frisst er Erdbeeren. Schiebe die Erdbeere zum Fuchs!

Das Kaninchen hat einen ganz leeren Bauch. Schiebe die Möhre zum Kaninchen!

Der Vogel hat heute noch nichts gefressen. Schiebe den Regenwurm zum Vogel!

Die Maus hätte gerne ein Stück Käse. Schiebe den Käse zur Maus!

Das Wildschwein frisst alles gerne. Heute bekommt es Eicheln. Schiebe die Eicheln zum Wildschwein!

Der Igel mag gerne Insekten und Schnecken. Schiebe den Käfer zum Igel!