



Spielregeln

Die Kinder bilden Zweiertteams. Eine Person ist die Roboterin Kaila, die andere das programmierende Chamäleon. Wer – bei ungerader Klassenstärke – übrig bleibt, übernimmt die Rolle des Schiedsrichters, ansonsten springt die Lehrkraft ein. Die Codys stellen sich nun in eine Reihe und ihre Kailas stellen sich ihnen gegenüber. Jedes Team erhält ein Set Anweisungskarten aus dem Kartenspiel.

Ziel des Spiels

Cody muss versuchen, Kaila mithilfe der Anweisungskarten, bestehend aus Pfeil/Dreh-Karte und Körper-/„Denk doch mal nach“-Karte, so schnell wie möglich in eine vorgegebene Position zu bringen.

Pfeil/Dreh-Karte: gibt die Richtung der Bewegung vor. Der Pfeil muss von Cody so gedreht werden, dass er nach oben, unten, rechts oder links zeigt. Auf der Rückseite befindet sich außerdem das Symbol für die Anweisung „drehen“.

Körper- / „Denk doch mal nach“-Karte: wird genutzt, um auf das Körperteil zu zeigen, das bewegt werden soll. Ist eine Bewegung zwar der Pfeilrichtung oder Drehung nach korrekt ausgeführt, aber dennoch nicht ganz richtig, kann die „Denk noch mal nach“-Karte genutzt werden.

Achtung! Während des Programmierens darf nicht geredet und gestikuliert werden.

Ablauf

Zu Spielbeginn wird die Anzahl der Runden festgelegt und dann wählt der Schiedsrichter eine Positionskarte aus. Diese zeigt er den Codys, die Kailas dürfen sie nicht sehen! Die Positionskarte gibt das Programmierziel für die erste Runde vor.

Die Runde startet und die Teams versuchen, so schnell wie möglich, also mit möglichst wenigen Bewegungen, die Pose auszuführen. Ist die Programmierung korrekt und stimmt mit der Positionskarte überein? Dann muss der jeweilige Cody „Stopp“ rufen und alle müssen anhalten.

Nun stimmen die Codys darüber ab, ob die jeweilige Kaila korrekt programmiert wurde. Bei Stimmgleichheit entscheidet der Schiedsrichter. Stimmt die Programmierung, erhält das Team einen Punkt und die nächste Runde beginnt. Ist sie falsch, muss das Team aussetzen und die anderen spielen die Runde weiter.

Für jede weitere Runde wählt der Schiedsrichter eine neue Positionskarte. In jeder Runde können die Rollen von Cody und Kaila innerhalb des Teams getauscht werden.

Alle Runden sind gespielt? Es gewinnt das Team, das am Schluss die meisten Punkte hat.

Tip! Der Schwierigkeitsgrad und das Koordinations-training werden erhöht, wenn die Kinder die Bewegung so ausführen müssen, dass rechts und links berücksichtigt wird. Dann sollte sich zuvor darauf geeinigt werden, ob die Richtung aus Perspektive von Cody oder Kaila gedacht ist.



























































































































































