

Stufe 1

ICH BIN EIN ROBOTER

HALLO, ICH HEISSE KUBO

KUBOS ERSTE ROUTE

KUBO MUSS ZUR SCHULE

ICH MERKE MIR ROUTEN

Stufe 2

KUBO FINDET DEN WEG

KUBO LERNT EIN PROGRAMM

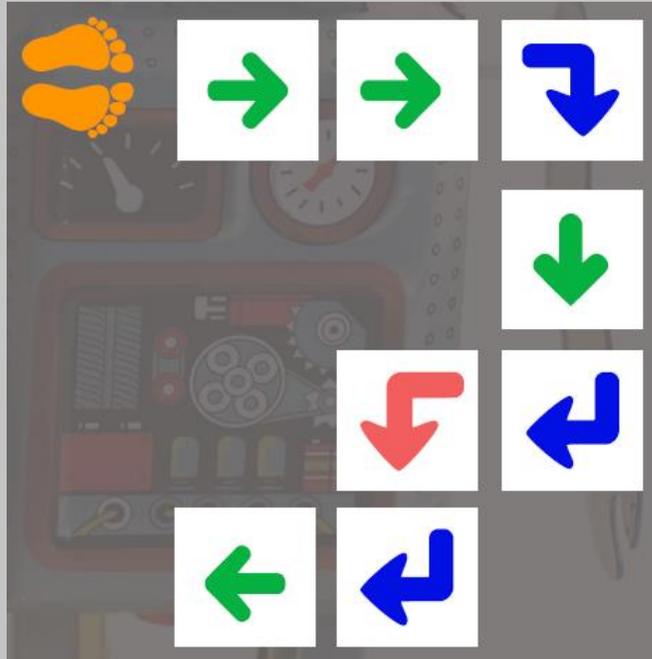
KURZE PROGRAMME

FINDE DEN ORT

PROGRAMME MIT SCHLEIFEN

1. Zeichnet mit Pfeilen mehrere Wege.
Jetzt seid ihr Roboter. Geht die
gezeichneten Wege.

Beispiel:



2. Plant einen Weg von einem Ende des
Zimmers zum anderen.

ICH BIN
EIN
ROBOTER

Aufgabe 1

MATERIAL:

- Filzstifte
- Papier

Kannst du dir
eine Route
merken und ohne
Papier gehen?

1. Überlegt euch: Was macht KUBO, wenn ihr ihn auf diese Befehle stellt?



Aufgabe 2

2. Verbindet die Befehle. Testet nun eure Antworten mit KUBO. Stellt ihn dafür auf das erste Zeichen.

3. Könnt ihr KUBO nachmachen? Probiert es aus.

«HALLO,
ICH HEISSE
KUBO.»

MATERIAL:

- KUBO
- Befehlselemente

Wie verwendet
ihr Richtungen
und Bewegungen
jeden Tag?

1. Setzt die Befehle so hin, wie auf dem Bild:



KUBO ERSTE ROUTE

Aufgabe 3

MATERIAL:

- KUBO
- Befehlselemente
- Aktivitätskarte

2. Jetzt lässt ihr den KUBO euren gelegten Weg fahren. Setzt ihn dafür aufs erste Feld.

3. Probiert andere Wege aus.

Was denkt ihr,
was kann KUBO
sonst noch?

KUBO steht auf diesem Feld:



1. Erstellt mit den Befehlen einen Weg zur Schule. Findet KUBO die Schule?
2. Welche anderen Wege findest du noch zur Schule?

KUBO
MUSS ZUR
SCHULE

Aufgabe 4

MATERIAL:

- KUBO
- Befehlselemente
- Aktivitätskarte

Wie würde euer eigener Schulweg mit Befehlen aussehen?

1. Plane eine Route (Weg) mit 5 - 7 Befehlen. Zeichne die einzelnen Befehle auf Papier und legt dies aus.



Aufgabe 5

2. Folge der Route zu Fuss wie ein Roboter.

3. Merke dir die Route. Zeichne für den Startpunkt dieses Zeichen. Lege den Startpunkt auf den Boden und gehe die Route auswendig.



4. Programmierere weitere Routen.

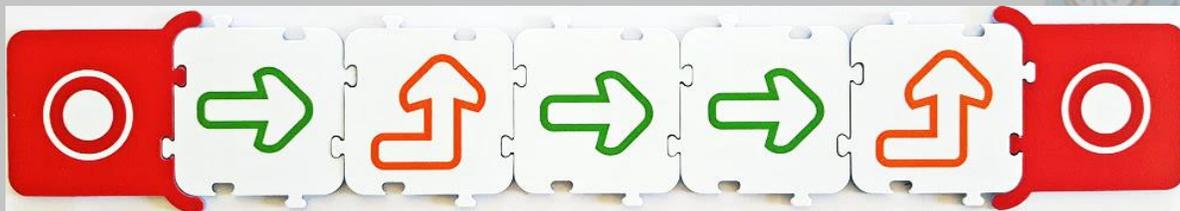
ICH KANN
MIR ROUTEN
MERKEN

MATERIAL:

- Filzstift
- Papier

Wie viele
Befehle kannst
du «speichern»?

1. Lege mit den Befehlen die abgebildete Befehlskette (Funktion).



Aufgabe 6

2. Lass den KUBO von links nach rechts über die Befehlskette fahren. Dadurch speichert er den Weg.

3. Lege wie abgebildet einen Startbefehl auf die Bäckerei und stelle dann den KUBO darauf. Wohin fährt der Roboter?



KUBO FINDET DEN WEG

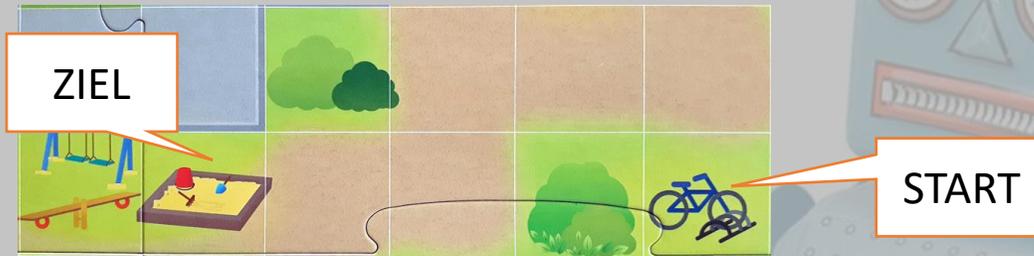
MATERIAL:

- KUBO
- Befehlselemente
- Aktivitätskarte

Wie kann KUBO
seinen Weg
finden?

KUBO LERNT EIN PROGRAMM

1. Lege neben der Karte eine Funktion für den Weg vom Fahrrad zum Sandkasten?



Aufgabe 7

2. Lass den KUBO über die Befehlskette fahren. Lege einen Startbefehl auf das Fahrrad und los geht's. Findet der Roboter den Weg?

3. Findest du auch für diese Wege die passende Funktion? (jeweils Türe benutzen)

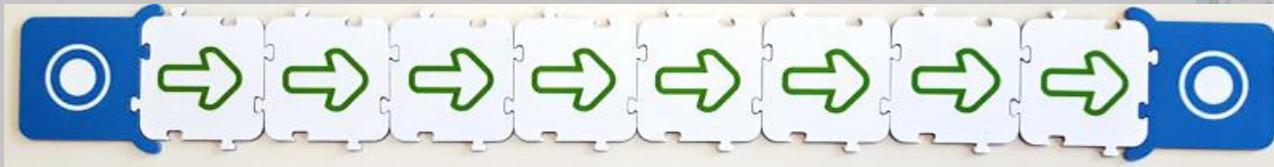


MATERIAL:

- KUBO
- Befehlselemente
- Aktivitätskarte

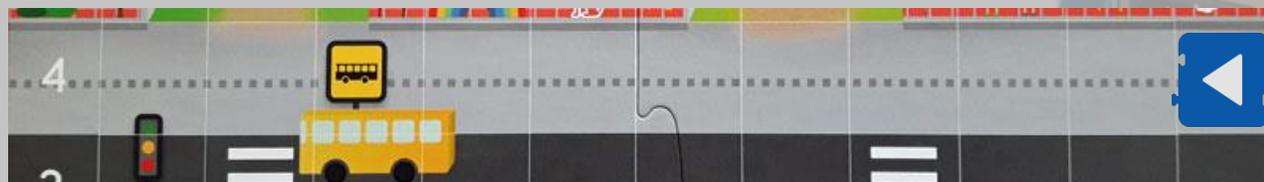
Findest du
unter-
schiedliche
Wege zum Ziel?

1. Lege die abgebildete Funktion und programmiere damit den KUBO.



2. Setze einen Startbefehl wie auf dem Foto und lass KUBO die Befehle fahren.

Aufgabe 8



3. Schreibe nun dieses Programm und lass KUBO vom selben Ort starten.



4. Was fällt dir auf? Was bedeuten die roten Kreissymbole (Schleife)?

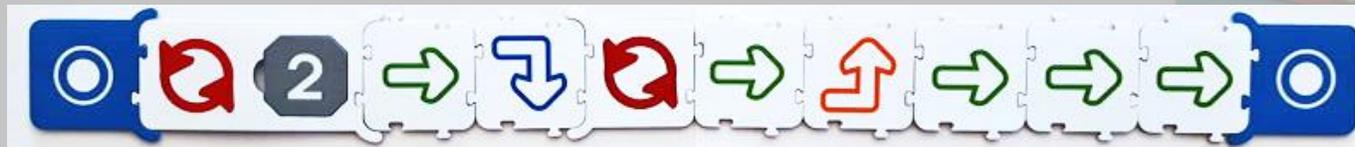
KURZE PROGRAMME SCHREIBEN

MATERIAL:

- KUBO
- Befehlselemente
- Aktivitätskarte

Nutze die «Schleife» für einen besonders langen Weg.

1. KUBO startet bei der Busstation.
Wohin führt ihn das Programm?
Überlege zuerst und kontrolliere
dann mit dem KUBO.



Aufgabe 9

2. Nun startet KUBO in der Bäckerei.
Welchen Weg wird er mit diesem
Programm abfahren?



FINDE DEN ORT

MATERIAL:

- KUBO
- Befehlselemente
- Aktivitätskarte

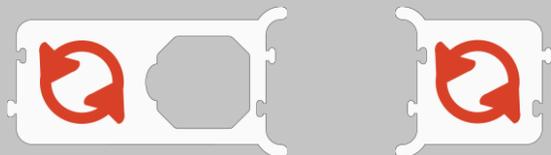
Kannst du auch
solche Rätsel
erstellen?

1. KUBO bewegt sich auf dem Pausenplatz.
Lege das Programm und lass den KUBO
fahren. Wo wird er anhalten?



Aufgabe 10

2. Schau dir den Kartenausschnitt
an. Programmiere KUBO so,
dass er vom Start zum Ziel fährt.
Verwende dabei eine «Schleife».



PROGRAMME MIT SCHLEIFE

MATERIAL:

- KUBO
- Befehlselemente
- Aktivitätskarte

Wo findest du
«Schleifen» in
deinem Alltag?