

## Wettbewerb der Roboterbienen

### Eingesetzte Hilfsmittel:

- Bee-Bots
- Spielplan (2 Tafeln)
- Altersempfehlung: 4 – 9 Jahre



Mit den Bee-Bots und dem umfangreichen Zubehör können Kinder ab 4 Jahren spielerisch das Programmieren kennenlernen. Die spannenden Bienenroboter motivieren die jungen Programmiererinnen und Programmierer dazu, Bewegungsabläufe zu planen und erfordert analytisches bzw. vorausschauendes Denken. Über die Tasten am Rücken lassen sich Bewegungsabläufe einprogrammieren, speichern und wiederholen.

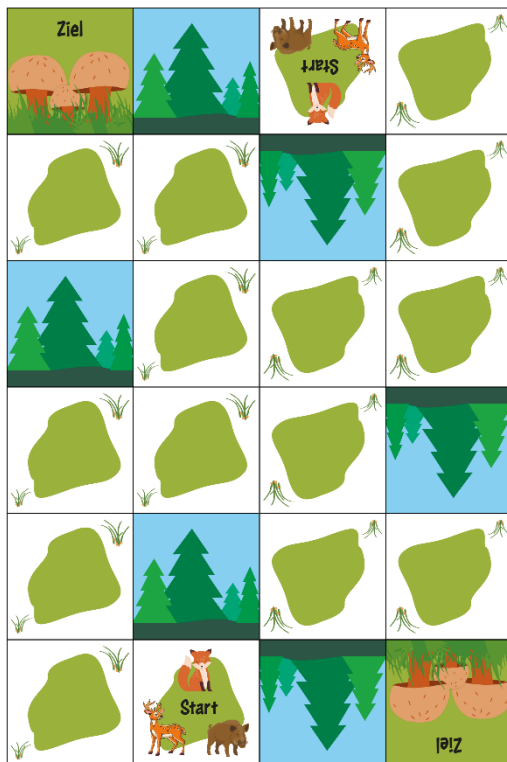
Mit den ‚Roboter-Bienen‘ lässt sich spielerisch der Einstieg in das Programmieren gestalten – die Bienen bewegen sich nicht zufällig in eine bestimmte Richtung. Die Grundbefehle der Bedienung lassen sich von Kindern leicht erlernen und merken.

Der weitere Schritt ist dann, die Biene sicher ins Ziel auf ihrem ‚Spielplan‘ zu führen. Etwas logisches Grundverständnis und räumliches Vorstellungsvermögen sind hilfreich – gleichzeitig wird beides aber auch spielerisch geschult.

Es werden zwei unterschiedliche Level und Ansichten angeboten.

### **Level 1: Der Weg zur Pilzwiese**

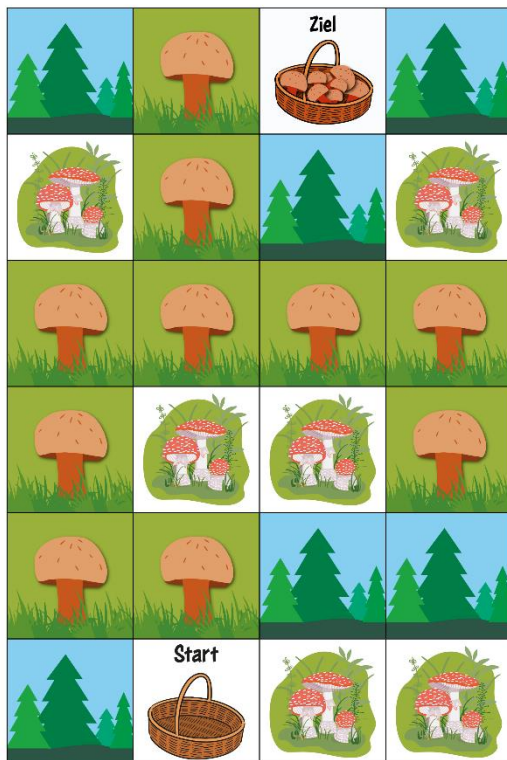
Dieser Spielplan bzw. diese Karte kann auch von zwei Spielern parallel genutzt werden. Die Bienen dürfen sich nur auf dem grünen Pfad bewegen. Der Wald dagegen ist den Bienen verboten und gilt als Sperrfläche.



## Level 2: Pilze sammeln

Das Sammeln der Pilze kann als Fortsetzung von Level 1 gespielt werden. Es ist das Ziel, alle Steinpilze ‚einzusammeln‘ – die Steinpilze weisen also den Weg, über den die Biene sich zum Ziel bewegen soll.

Die Fliegenpilze und der Wald sind als Sperrfläche zu meiden – dort hat die Biene nichts zu suchen.



Wenn dann die ersten Erfolge erlebt werden, kommt oft der Wunsch auf, sich zu vergleichen, oder ‚schneller‘ zu werden. Das bedeutet nicht, dass die Biene schneller laufen wird, sondern dass der Programmiervorgang „in einem Rutsch bis ins Ziel“ schneller beherrscht wird. Der Spielplan Level I mit dem grünen Weg ist groß genug für zwei Spielerinnen oder Spieler.

Mutige lassen dann ihre Zeit, die sie für das Programmieren der Biene brauchen, per Stoppuhr festhalten. Am Ende ist es gleichgültig, welche Biene das Ziel früher erreicht – es kommt darauf an, wer für das Programmieren des richtigen Weges weniger Zeit gebraucht hat.

Das wird dann zu einem freudigen Wettbewerb der Roboterbienen. . .

### **Hinweis zu Steuerung der Bienen**

Beim Drücken der Vor-/Zurücktaste bewegt sich die Biene nach dem „Go“ genau 1 Rasterfeld nach vorne bzw. zurück. Möchte man die Biene ein Feld nach links oder rechts abbiegen lassen, bedarf es die Kombination des rechten bzw linken Pfeils und zusätzlich dem Vorwärtspfeil.

### **Kontaktdaten**

Anschrift:

LAND L(i)EBEN – digital.gemeinsam.vorOrt  
Kreisverwaltung Kusel  
Tuchfabriken, Eingang K  
Fritz-Wunderlich-Straße 51a  
66869 Kusel

Mail: [landlieben@kv-kus.de](mailto:landlieben@kv-kus.de)

Ansprechpartner:

Thorsten Zimmer, Digitallotse  
Mail: [thorsten.zimmer@kv-kus.de](mailto:thorsten.zimmer@kv-kus.de)  
Tel.: 06381 424 528

Mathias Ley, Digitallotse  
Mail: [mathias.ley@kv-kus.de](mailto:mathias.ley@kv-kus.de)  
Tel.: 06381 424 529

Nadine Kropp, Projektleiterin Partizipation & Teilhabe  
Mail: [nadine.kropp@kv-kus.de](mailto:nadine.kropp@kv-kus.de)  
Tel.: 06381 424 522

Alexander Kleinschmidt, Öffentlichkeitsarbeit  
Mail: [alexander.kleinschmidt@kv-kus.de](mailto:alexander.kleinschmidt@kv-kus.de)  
Tel.: 06381 424 527