

## BEE-BOT – RECHNEN

### Materialien

- Zahlen-Felder oder -matte
- 2 – 3 Würfel (nur für Variante 1)

### Schwierigkeitsgrad



### Geeignet für

Grundschule, Offener Ganztag



### Kompetenzen und Lernziele

- Ermöglicht spielerisch (Kopf-)rechnen
- Fördern von logischem Denken
- Schreiben eines eigenen „Codes“ trainieren

### Variante 1 (einfacher)

- Die Kinder würfeln die Würfel und errechnen deren Summe
- Danach programmieren sie den Bee-Bot so, dass er zu dem Feld mit der richtigen Lösung fährt
- Optional kann ein Wettbewerbs-Anreiz durch den Einsatz einer Stoppuhr geschaffen werden und die Kinder treten in Gruppen gegeneinander an

## Variante 2 (komplexer)

- Der Bee-Bot wird auf den Startpunkt gestellt und schaut nach rechts
- In Zweiergruppen denken sich die Kinder mithilfe der Zahlen-Matte eine passende Rechenaufgabe aus
- Auf ein Blatt Papier schreiben sie nun die jeweiligen Codes, wie der Bee-Bot zu dieser Zahl kommt.
- Beispielsweise könnte ein Code für die Aufgabe  $2 + 14$  so aussehen:
- Zahl 1 (2): 
- Rechenzeichen (+): 
- Zahl 2 (14): 
- Danach tauschen die Kinder die Anleitung mit einer anderen Gruppe aus.
- Die anderen Kinder versuchen erst nur im Kopf mittels der Codes die Rechen-Aufgaben der jeweils anderen Gruppe herauszufinden und auszurechnen
- Danach prüfen sie gemeinsam die Lösung, indem sie den Code in den Bee-Bot eingeben
- Damit die Kinder nicht zu ausführliche Codes schreiben, kann ein Zeichenlimit pro Code-Zeile gesetzt werden.