

Spielpläne

Karten zum eigenständigen Erarbeiten von Programmier-Aufgaben



Spielpläne

für Bee-Bot, Blue-Bot, Cubetto und WiBi

Diese Spielpläne sind Karten zum eigenständigen Erarbeiten von verschiedenen Programmieraufgaben.

Angelehnt ist diese Vorlage an die transparente Matte (4x6 Felder), welche ergänzend mit unterschiedlichen Bildkarten gefüllt sein kann. Dadurch wiederholen die Kinder die Bildungsthemen eigenständig und werden durch verschiedene Programmieraufgaben gefordert. Die Spielpläne können jedoch auf jeder beliebigen Matte eingesetzt werden.

Der Parcours kann mit Holzbausteinen und den passenden Bildkarten (Ziel kann durch Schatztruhe oder Apfel symbolisiert werden) auf der Matte nachgebaut werden und dann ein passender Weg gefunden werden.

Am Ende finden Sie ein Set an Materialien um eigene Spielpläne erstellen zu können.

Gut zu wissen...



Roboter & Startfeld
(Achte auf die Blickrichtung!)



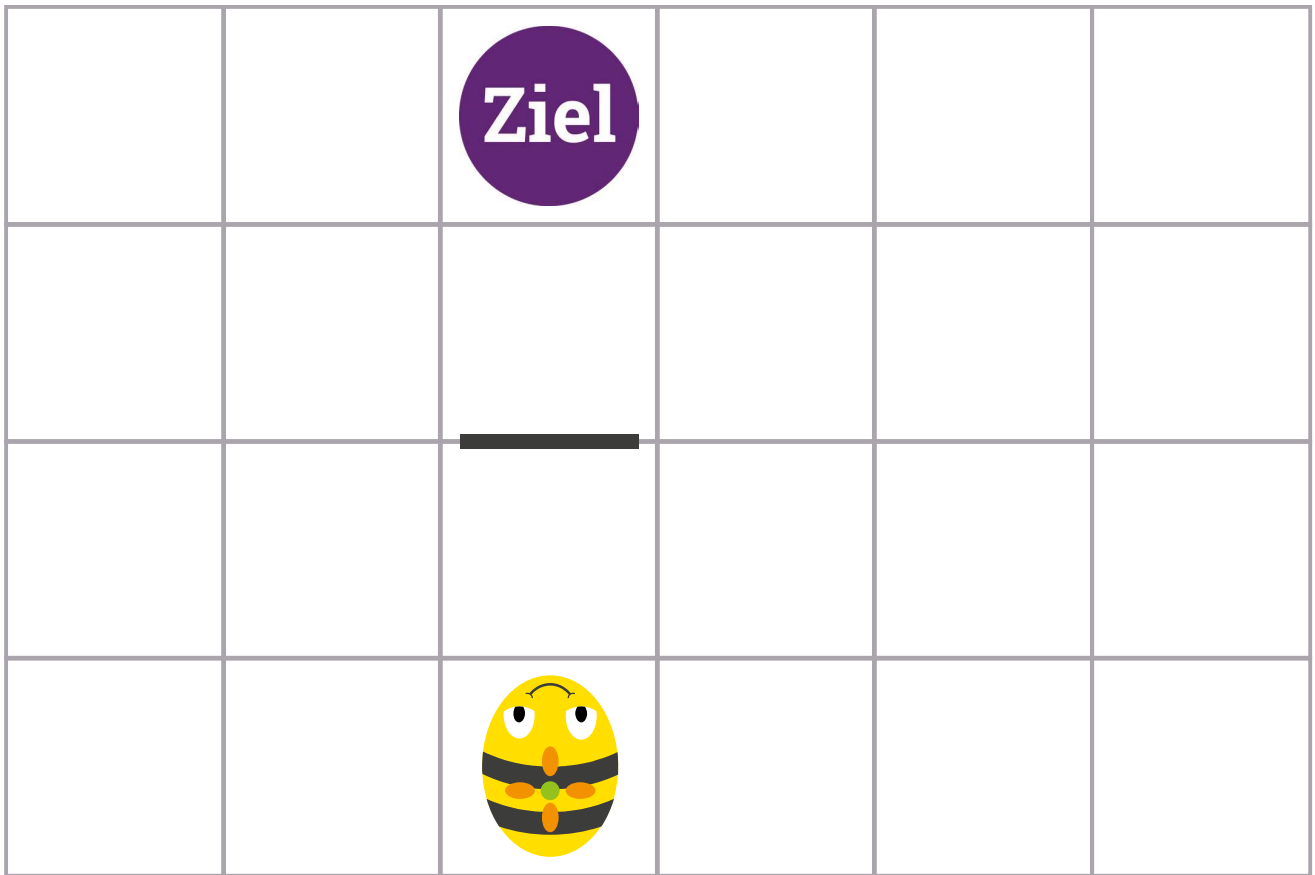
Zielfeld



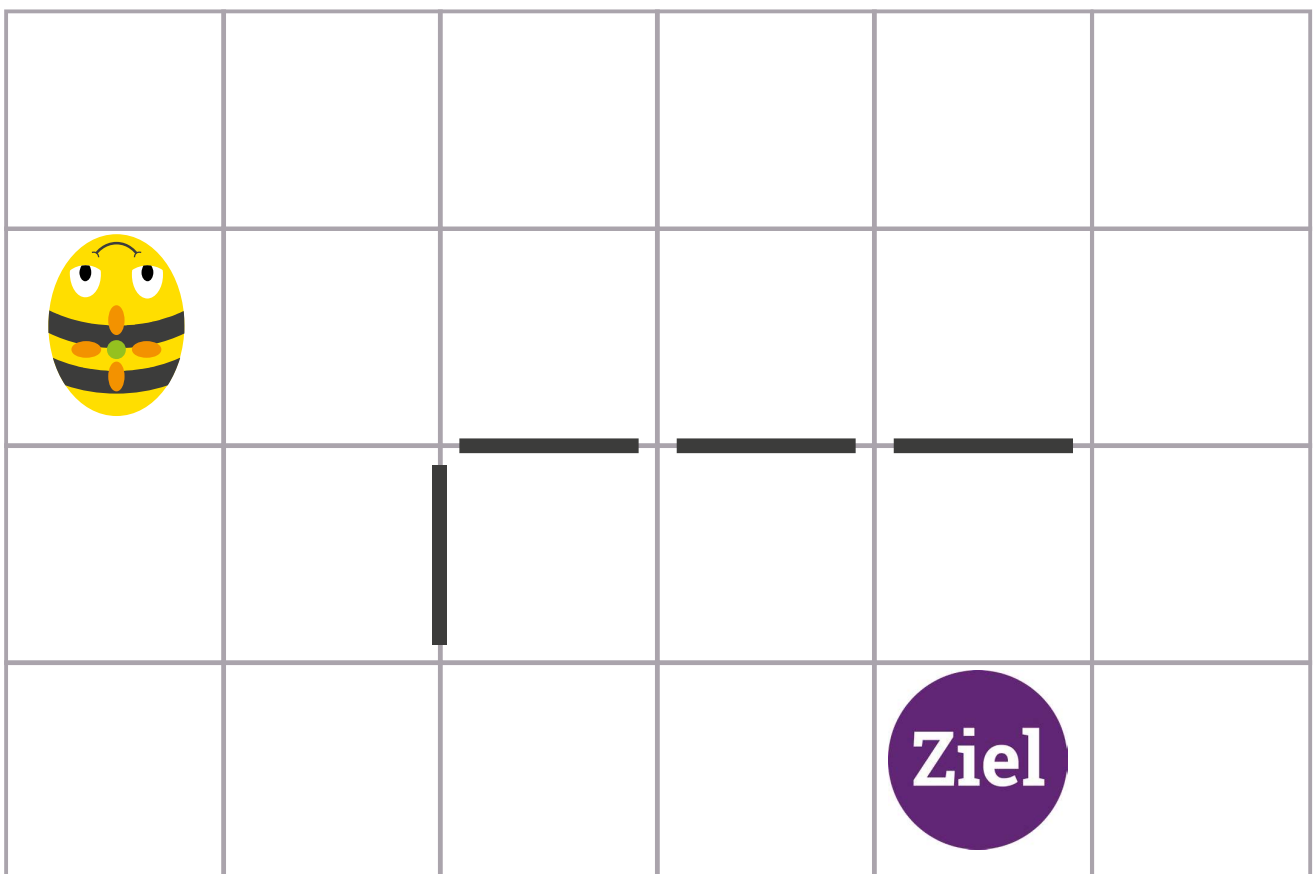
Hindernis
(hier kann man nicht durchfahren)



Blume & Honigwabe
(Hinweise auf der Seite geben an, in welcher Reihenfolge die Felder angefahren werden sollen)

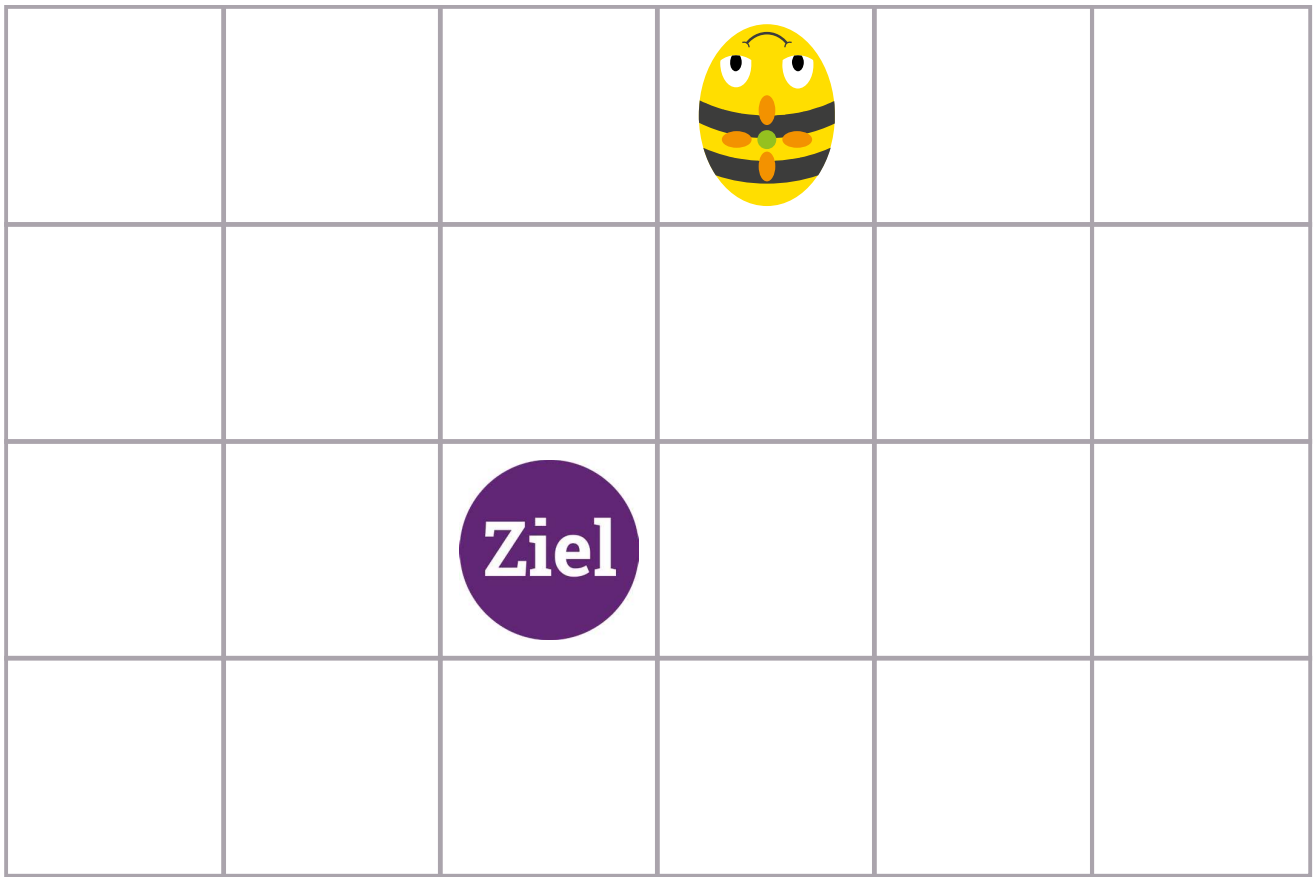


1

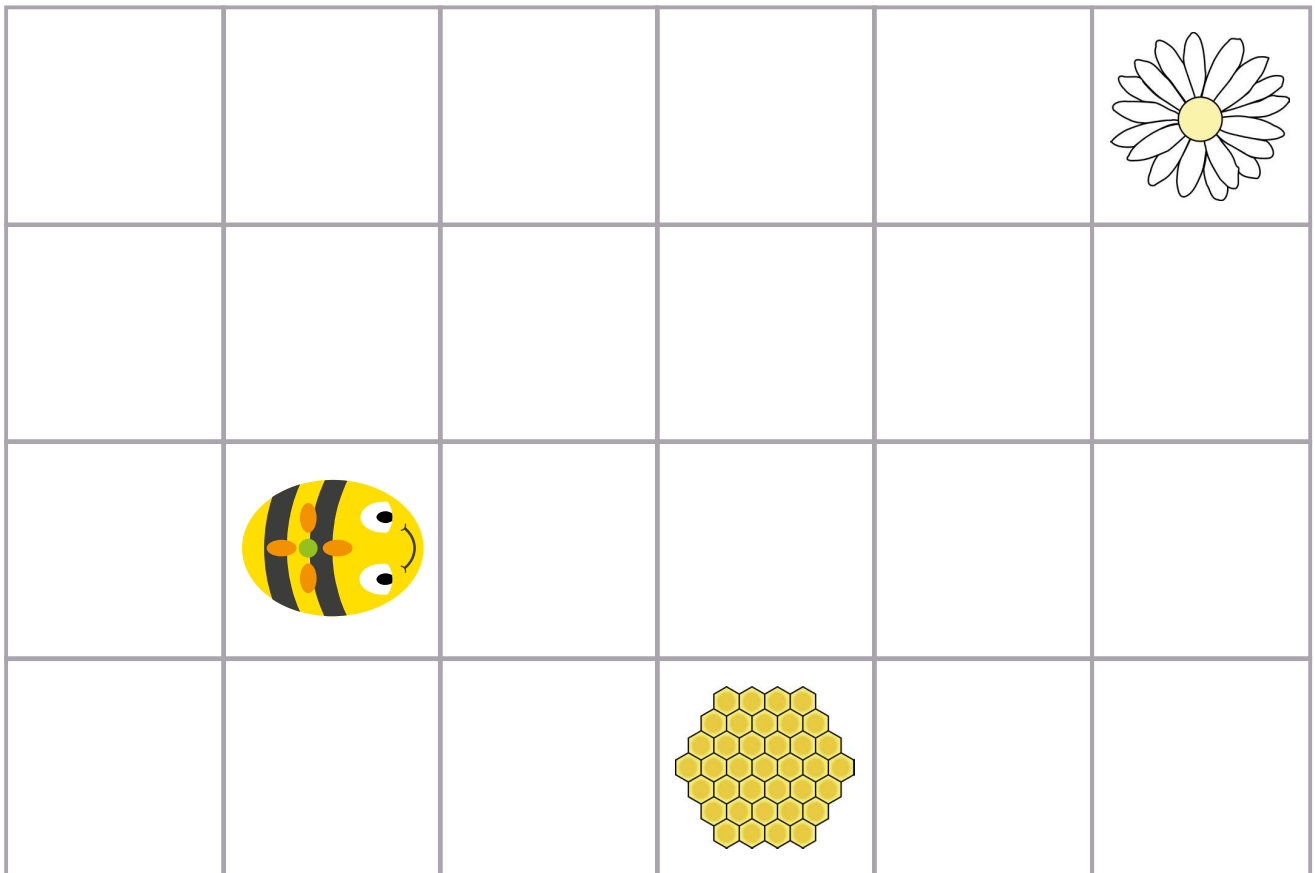


2



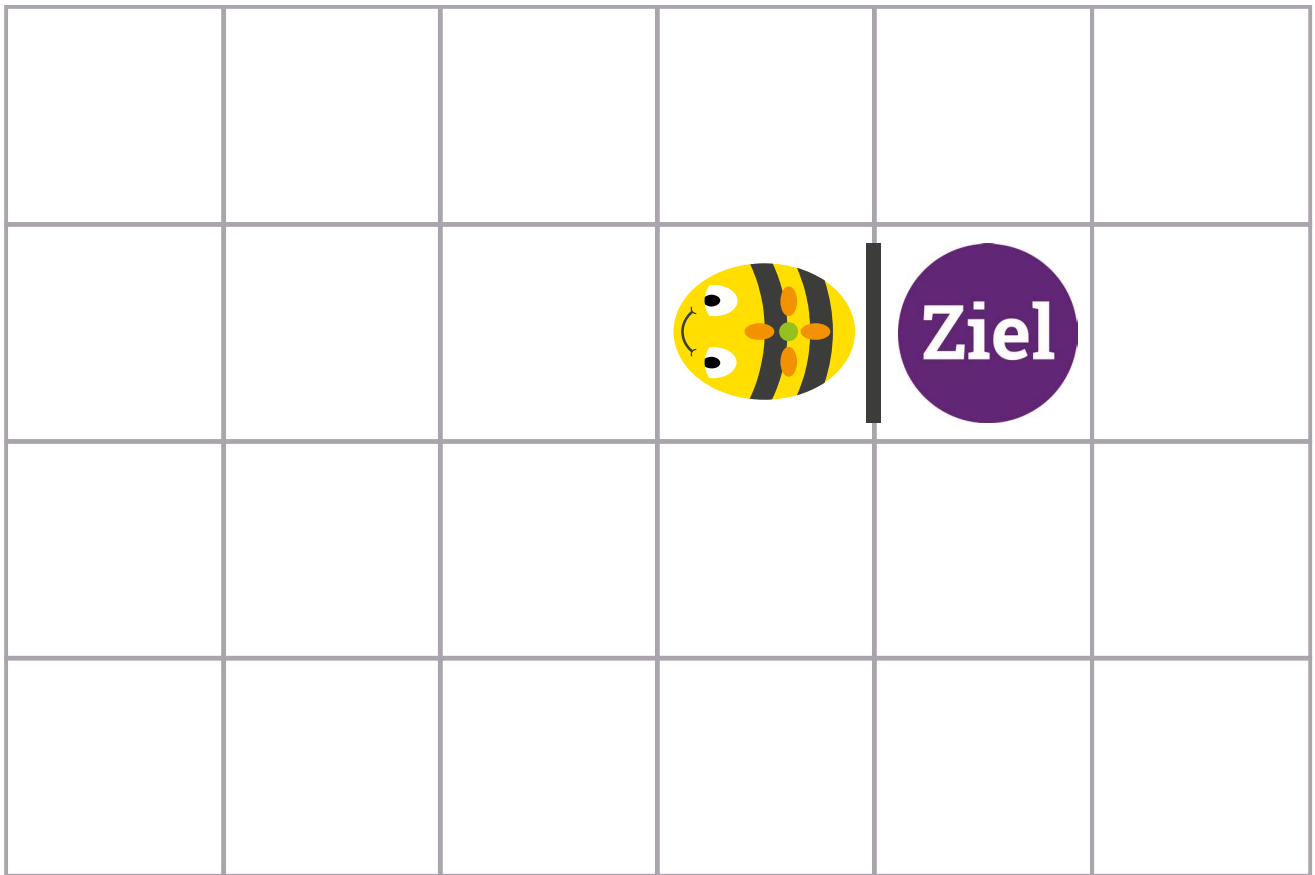


3

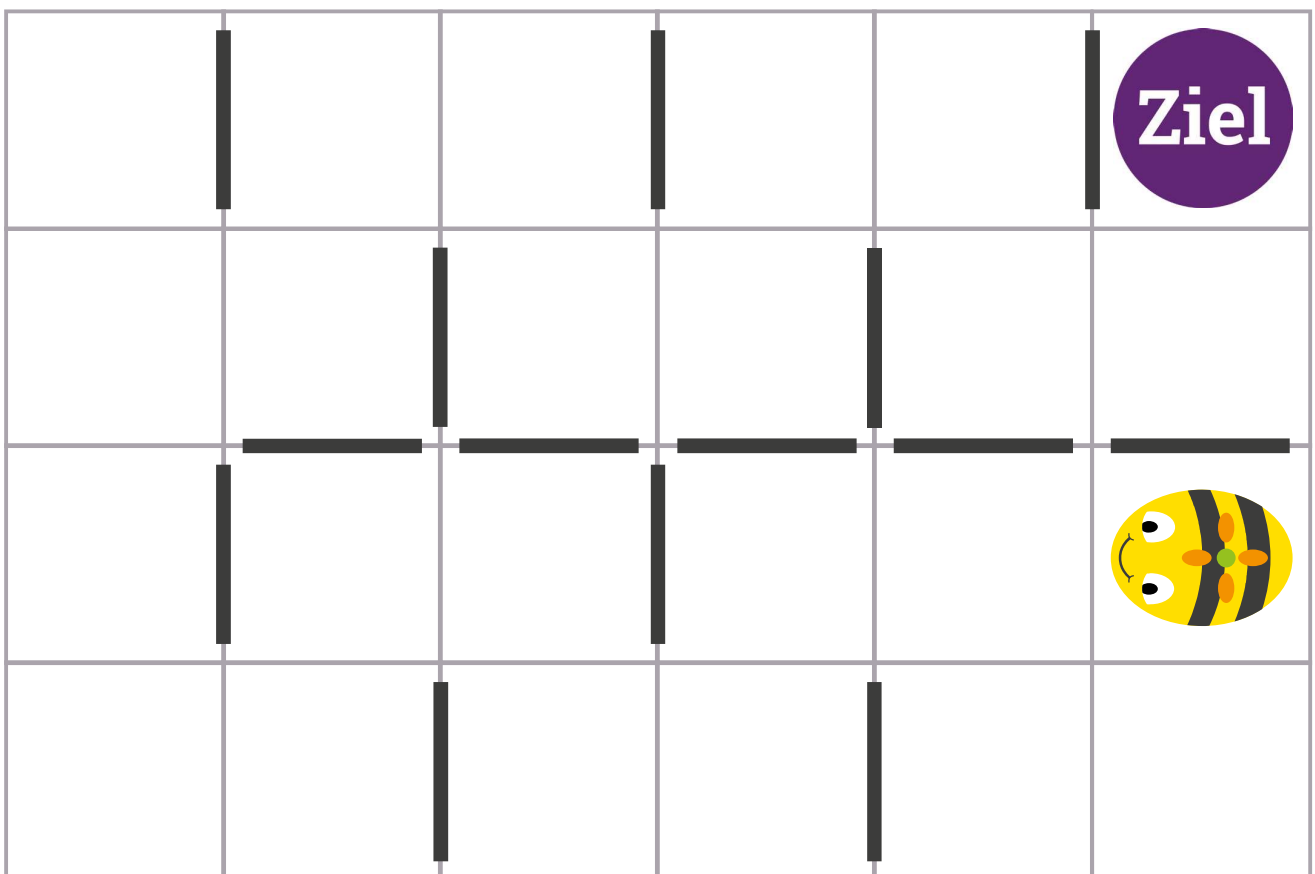


4



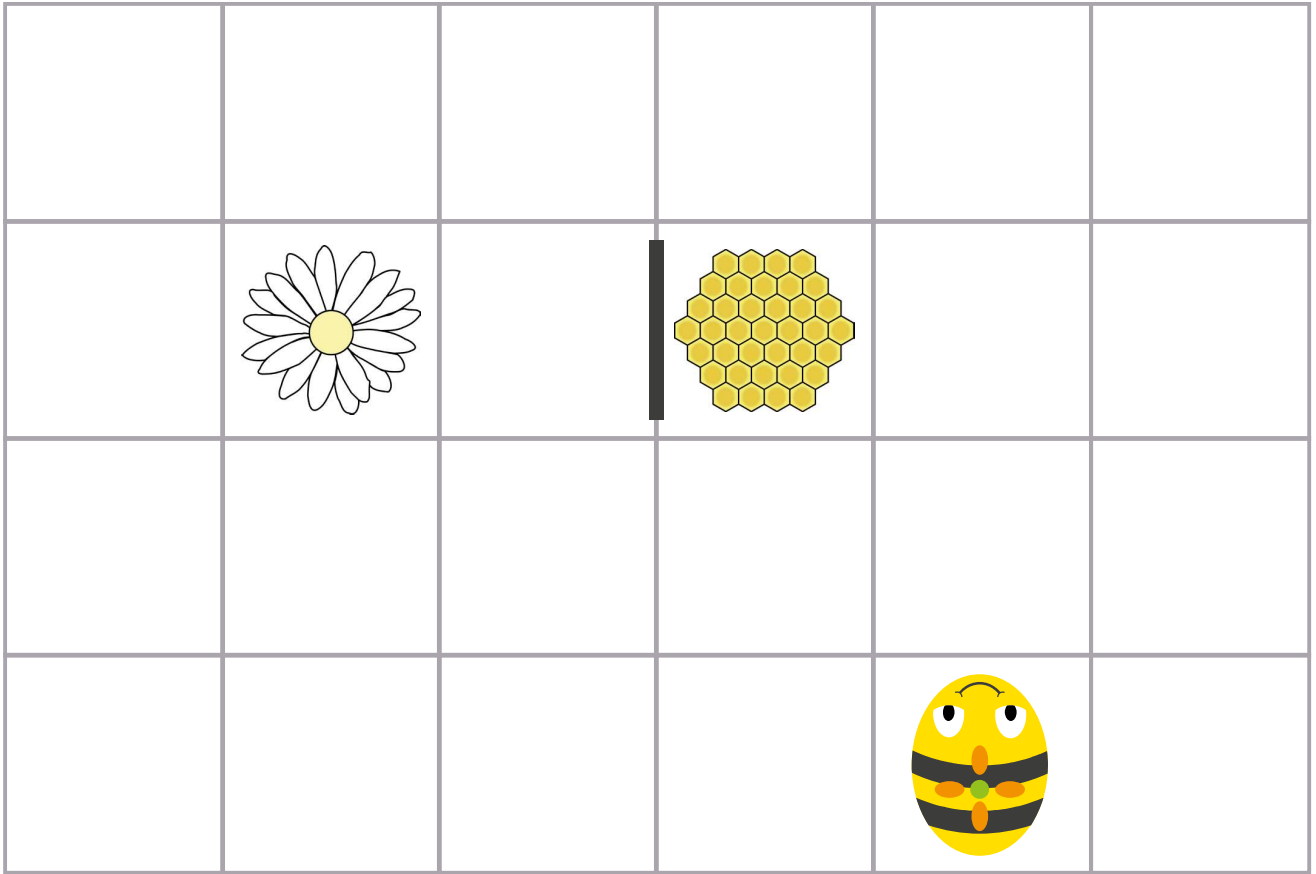


5

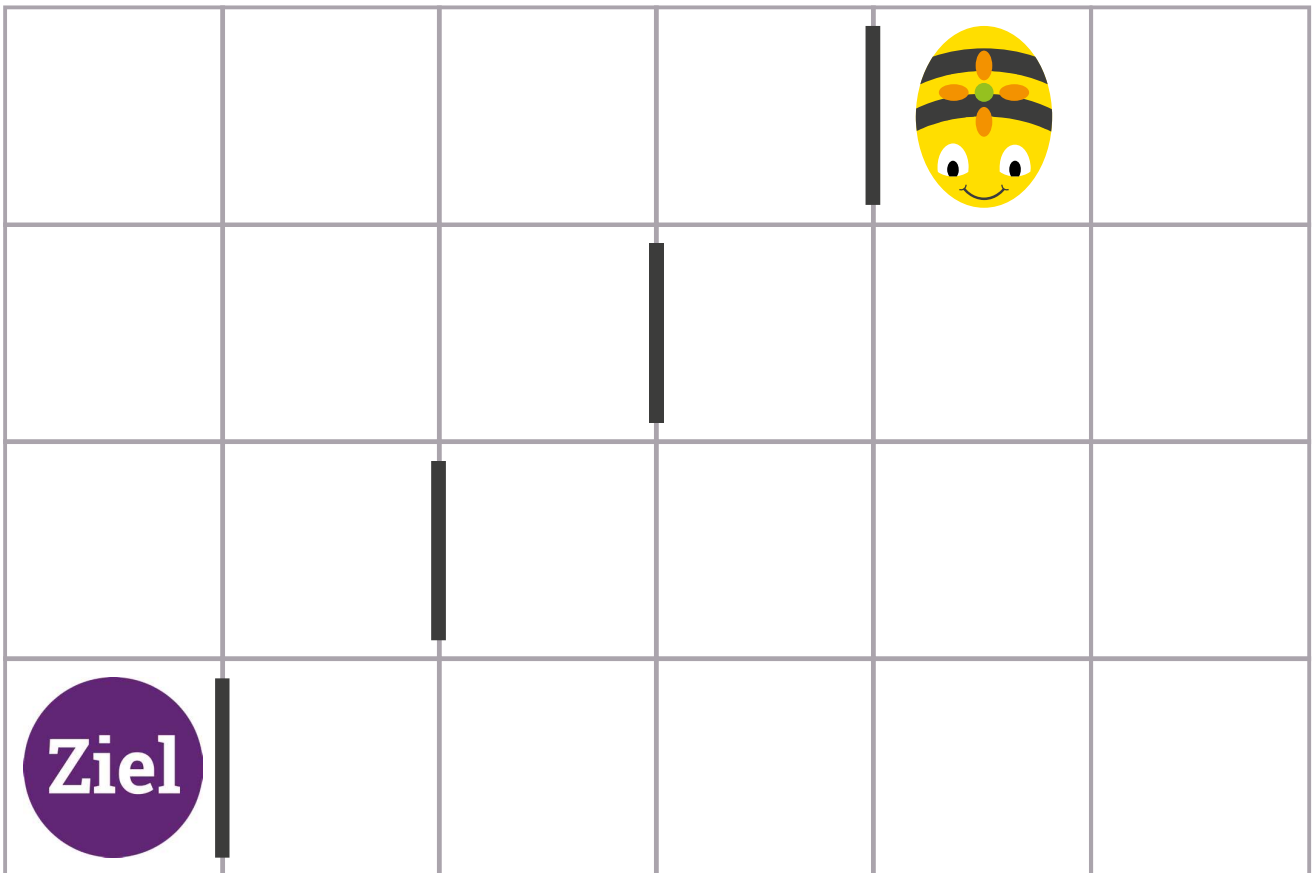


6



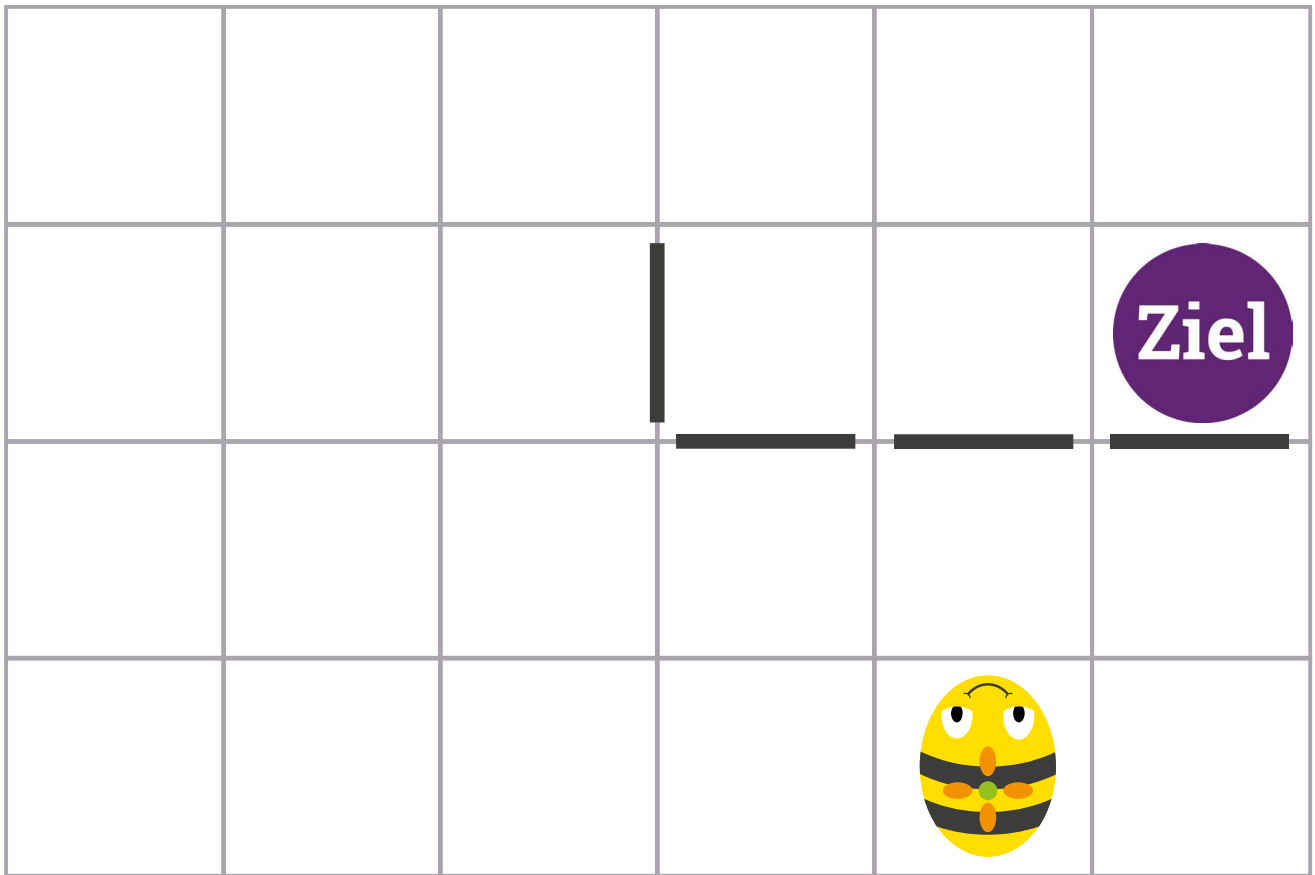


7

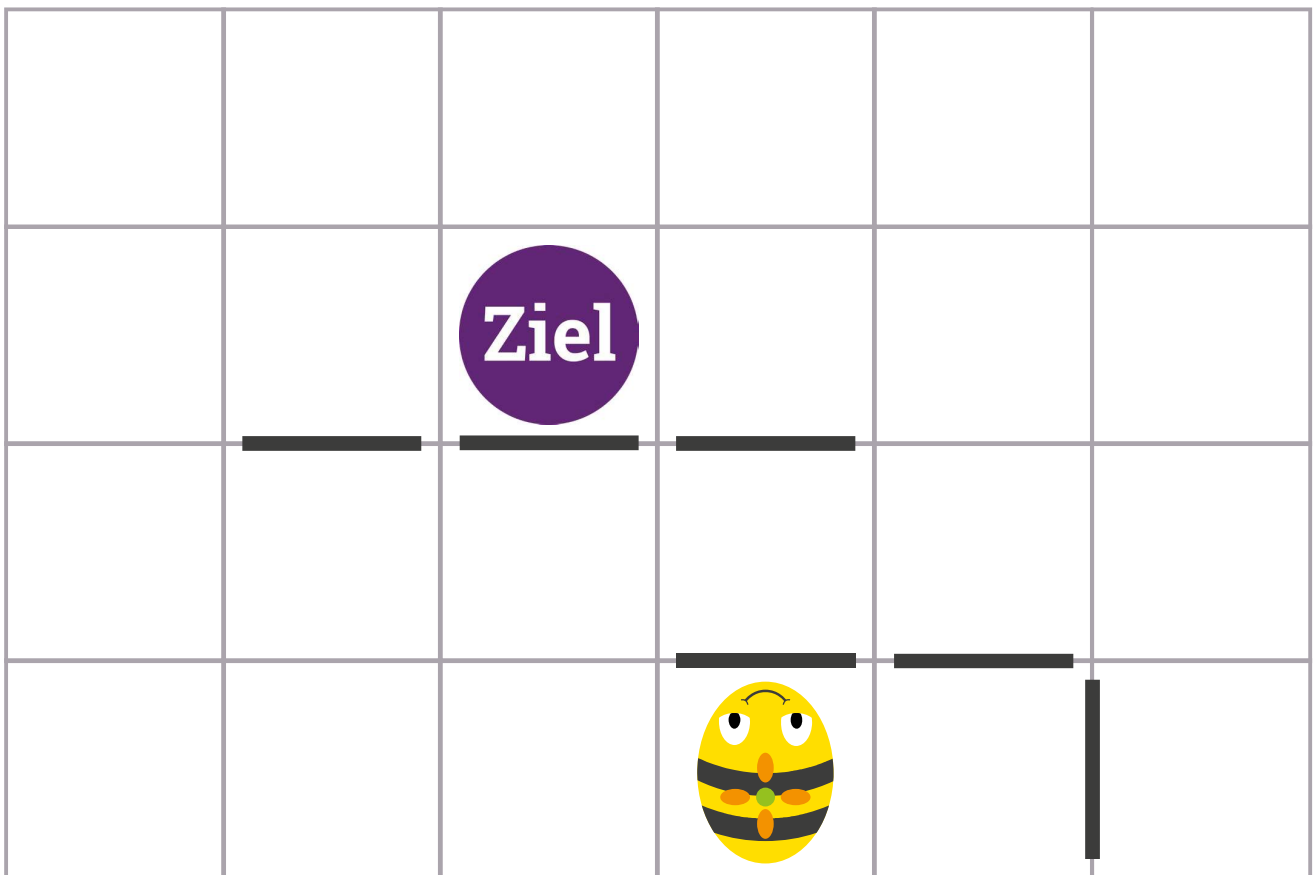


8



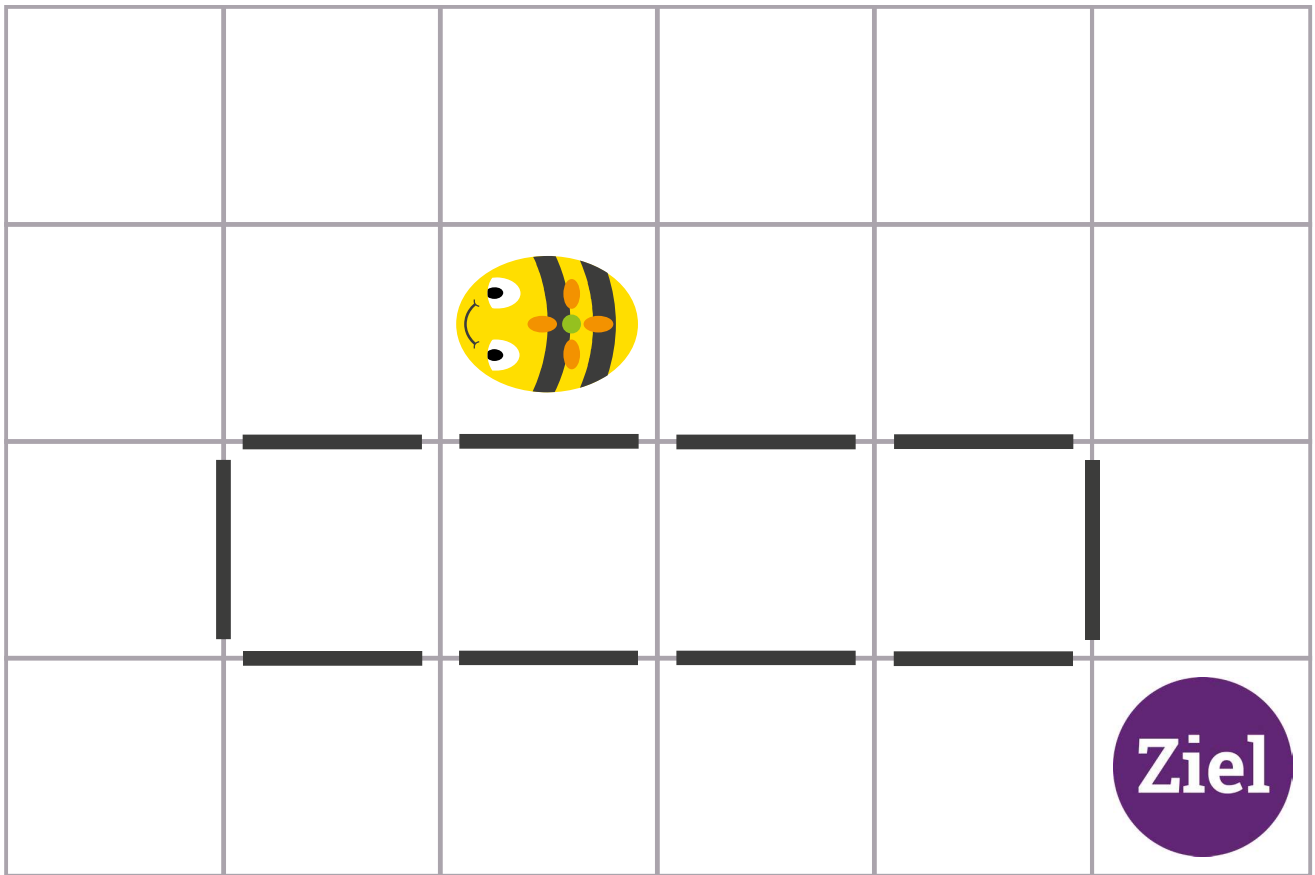


9

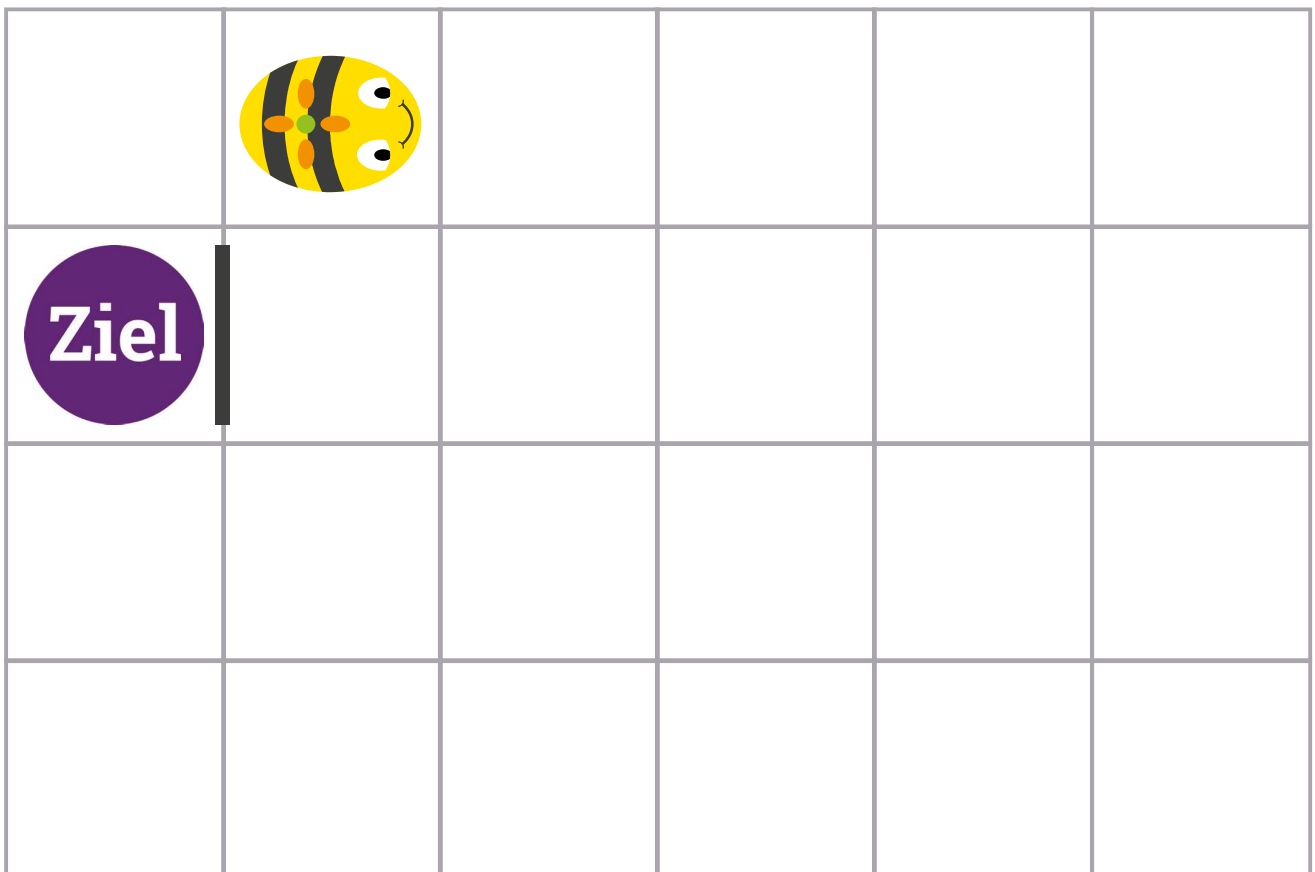


10



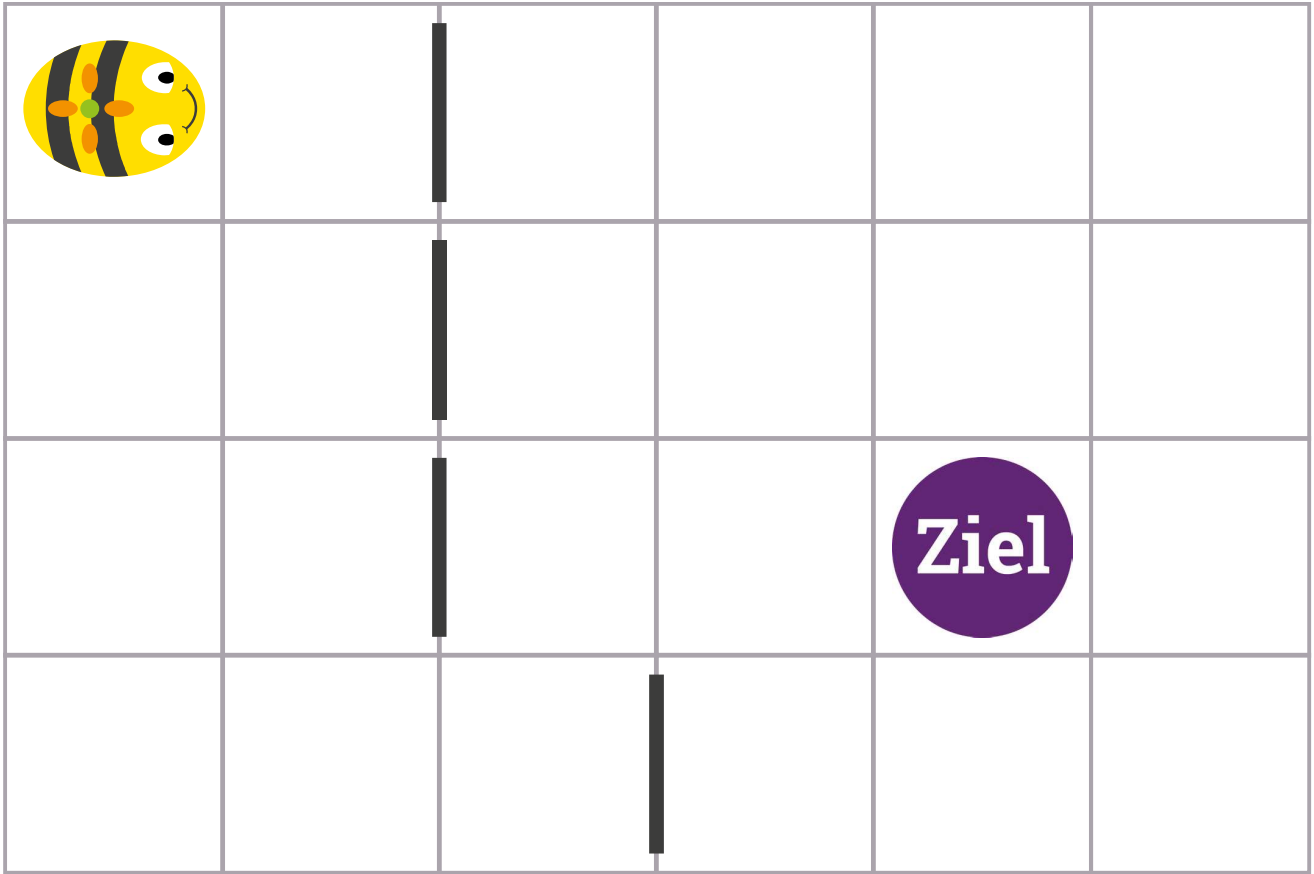


11

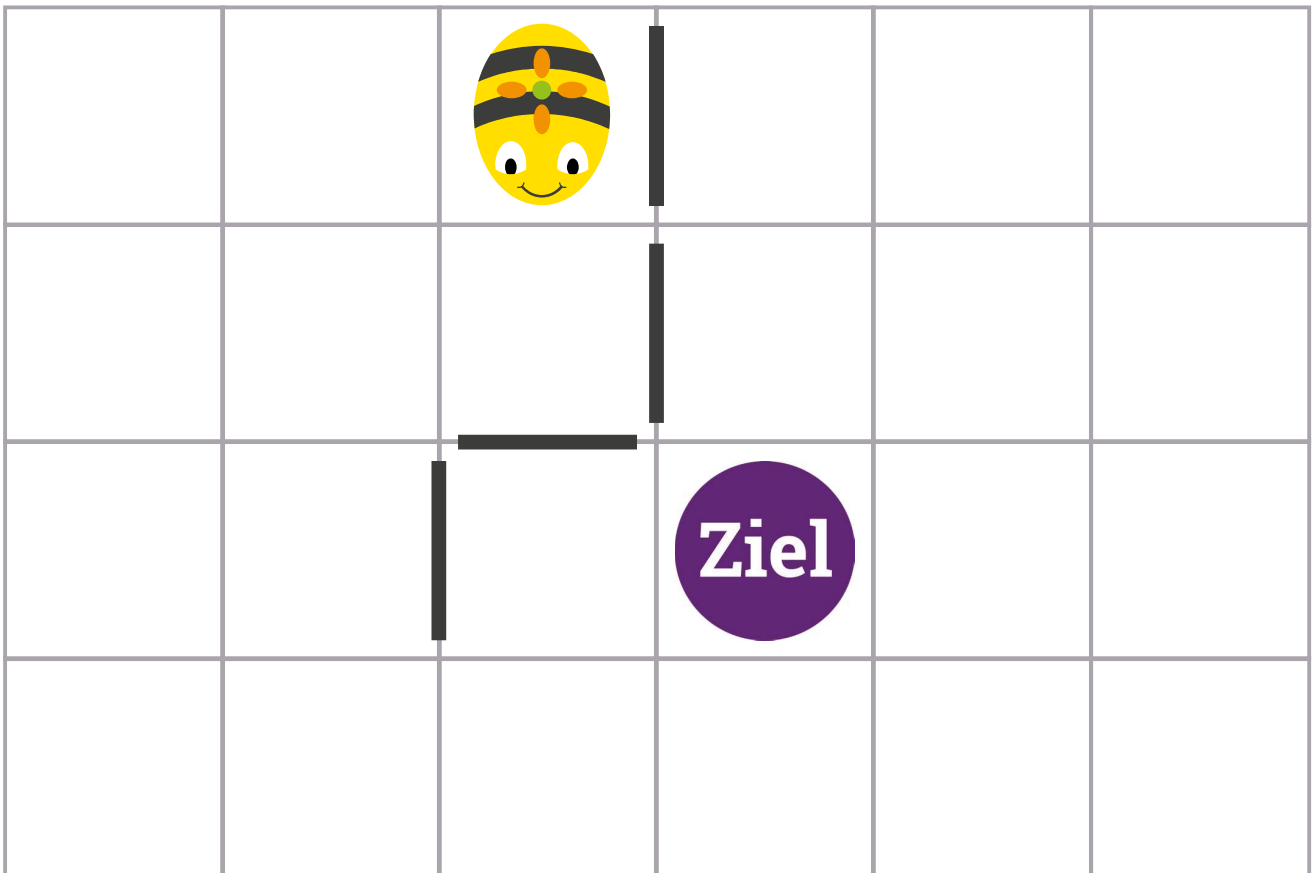


12



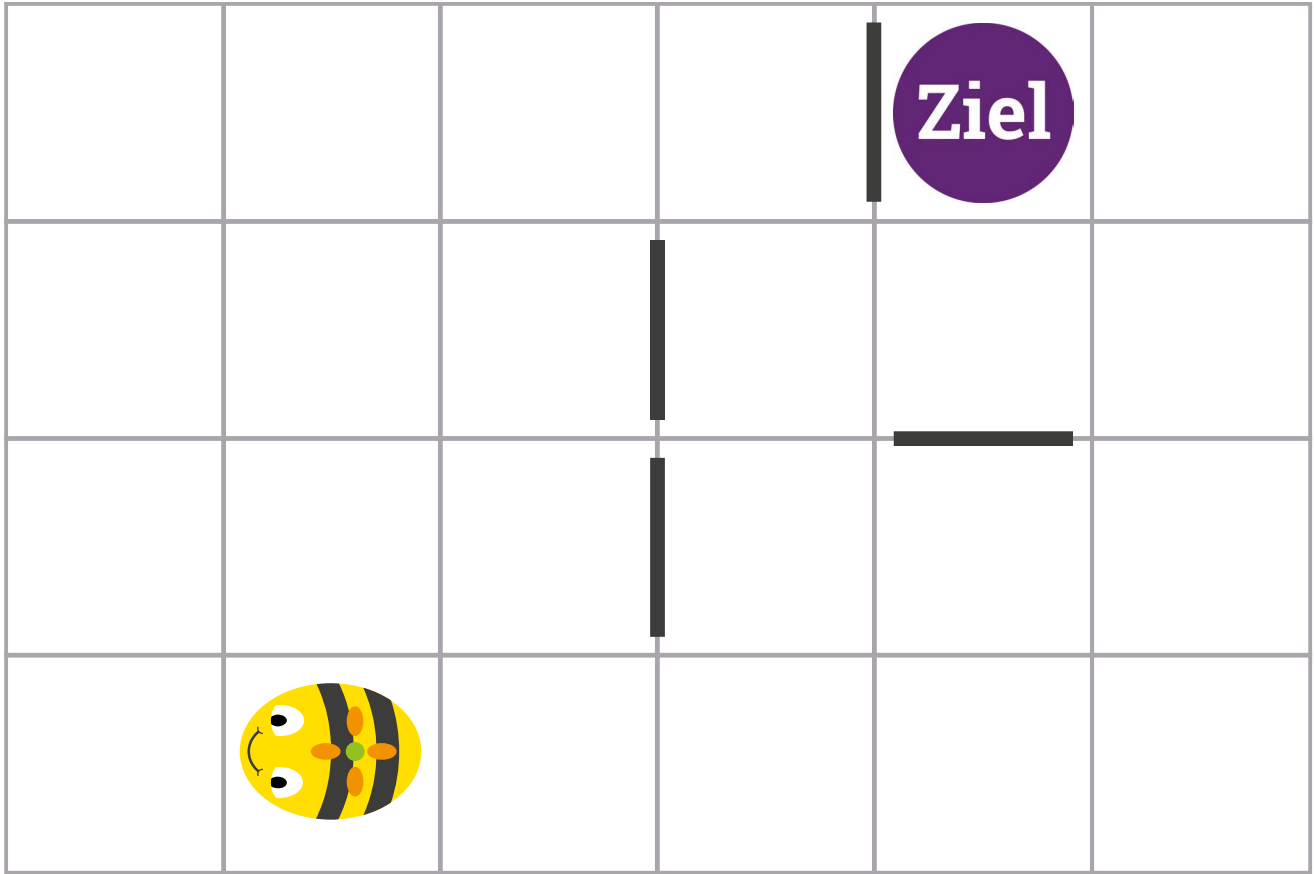


13

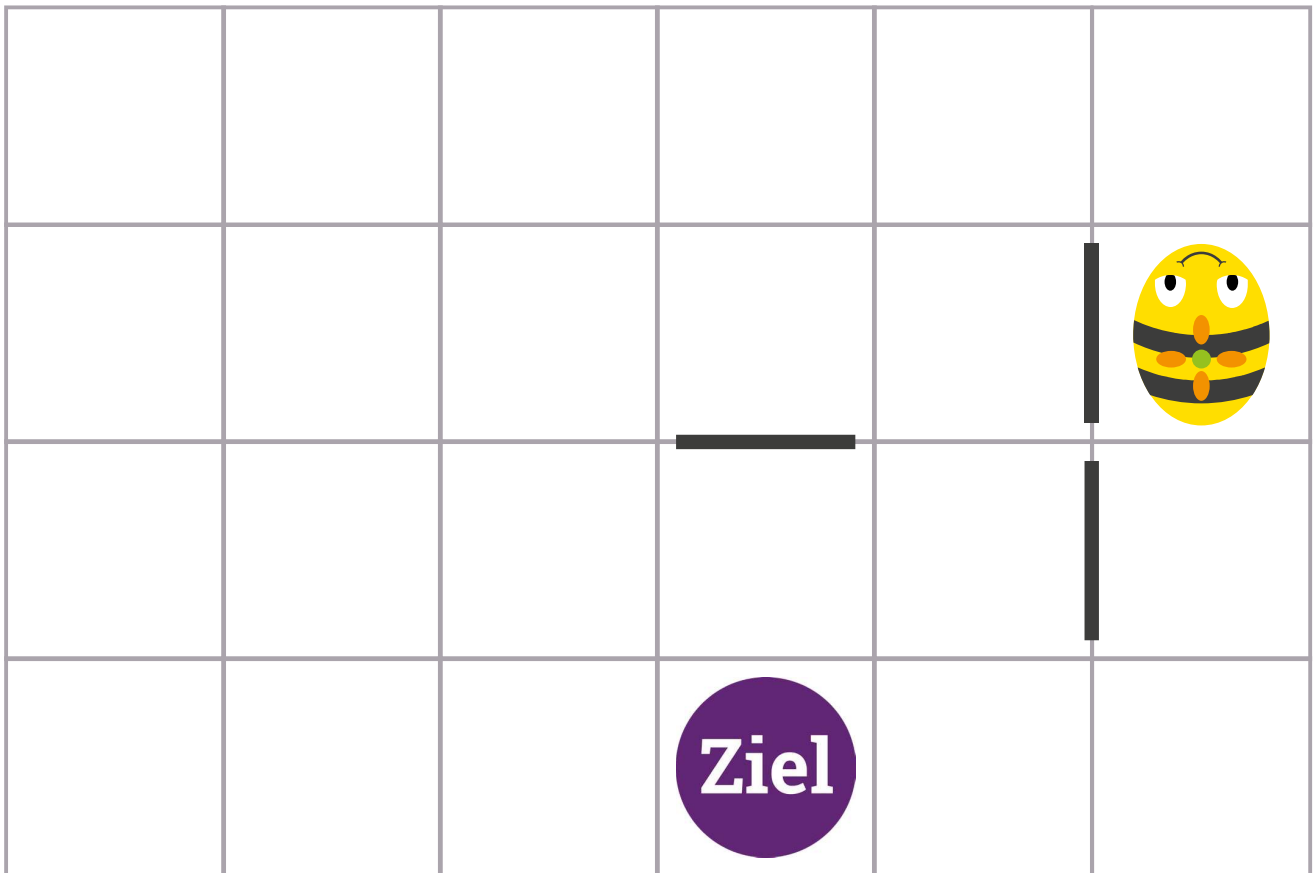


14



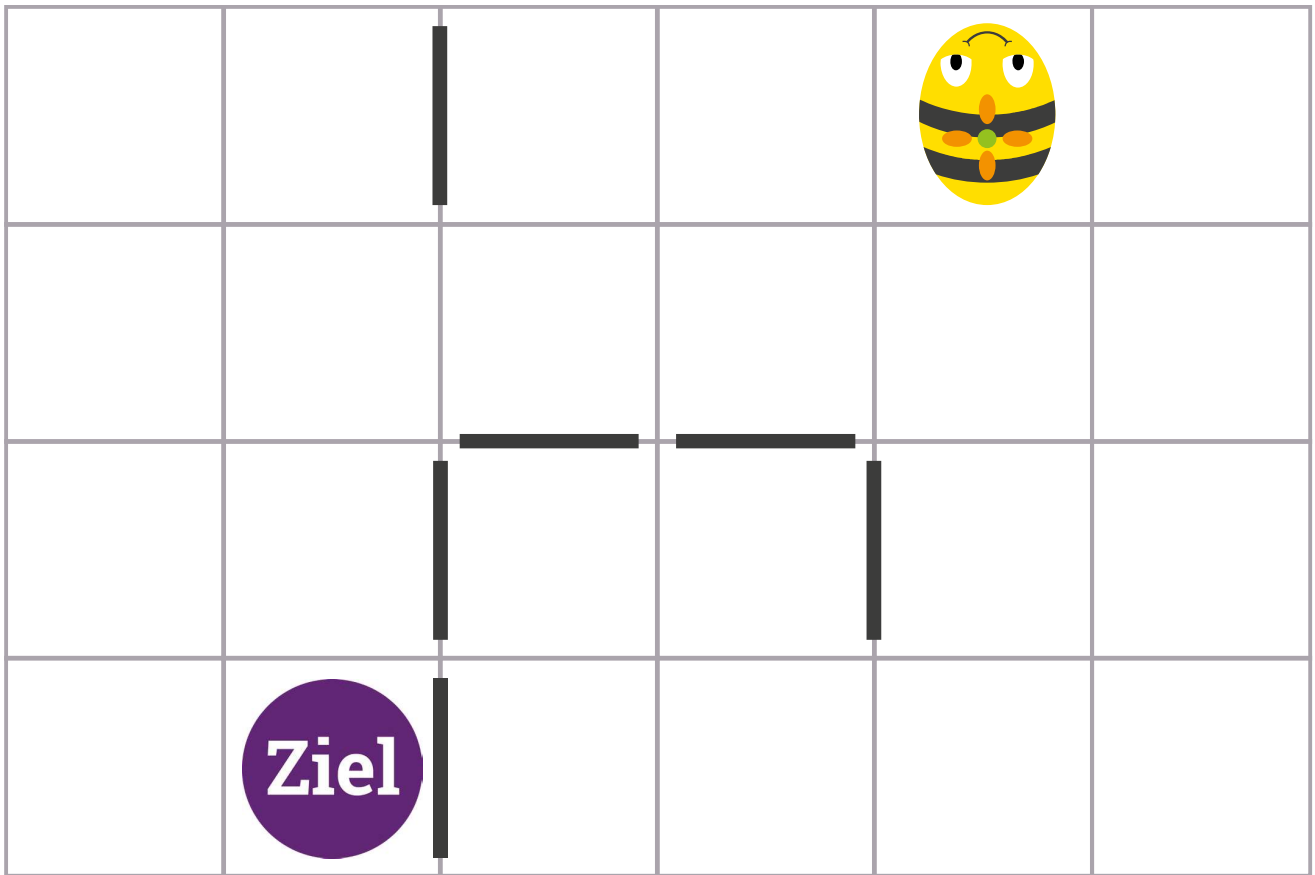


15

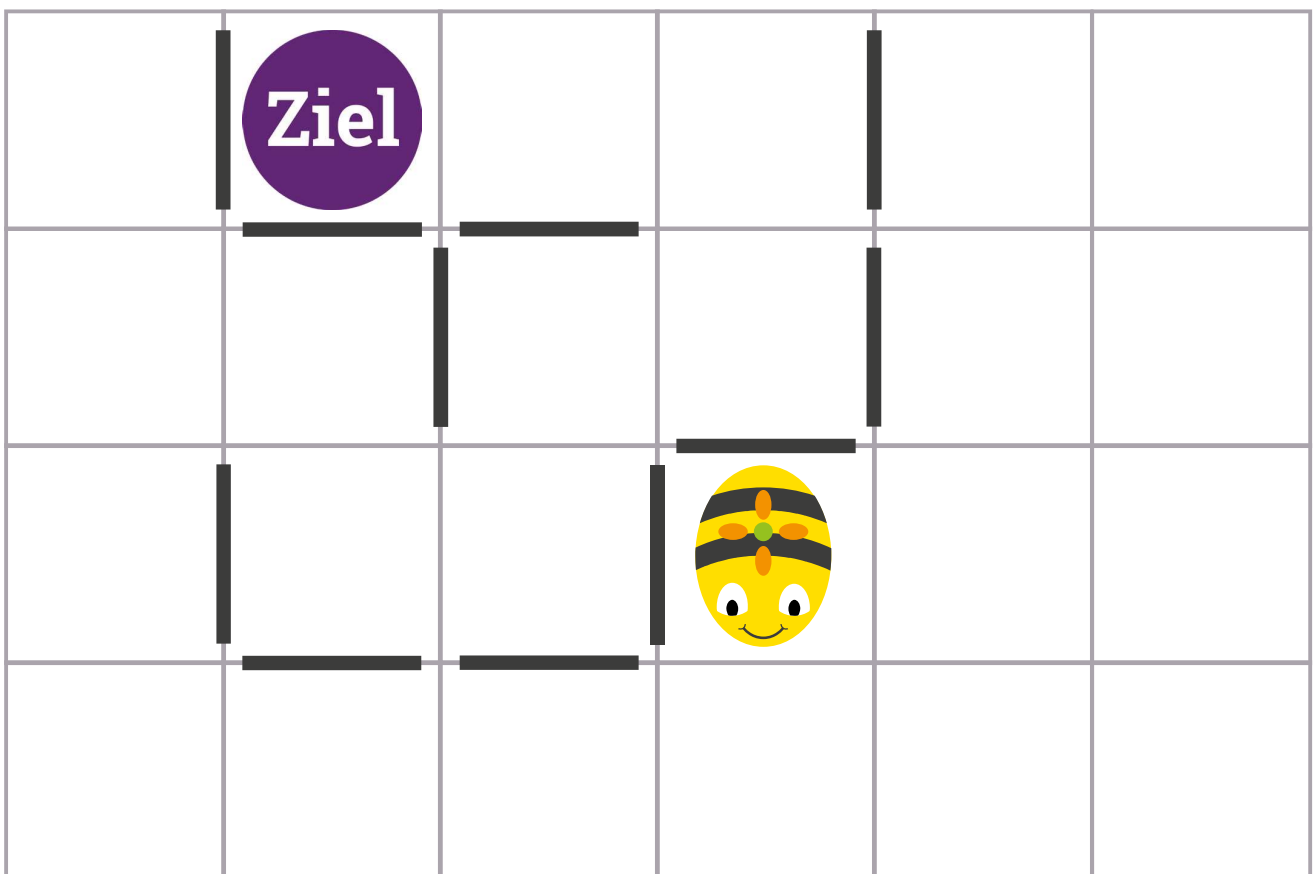


16



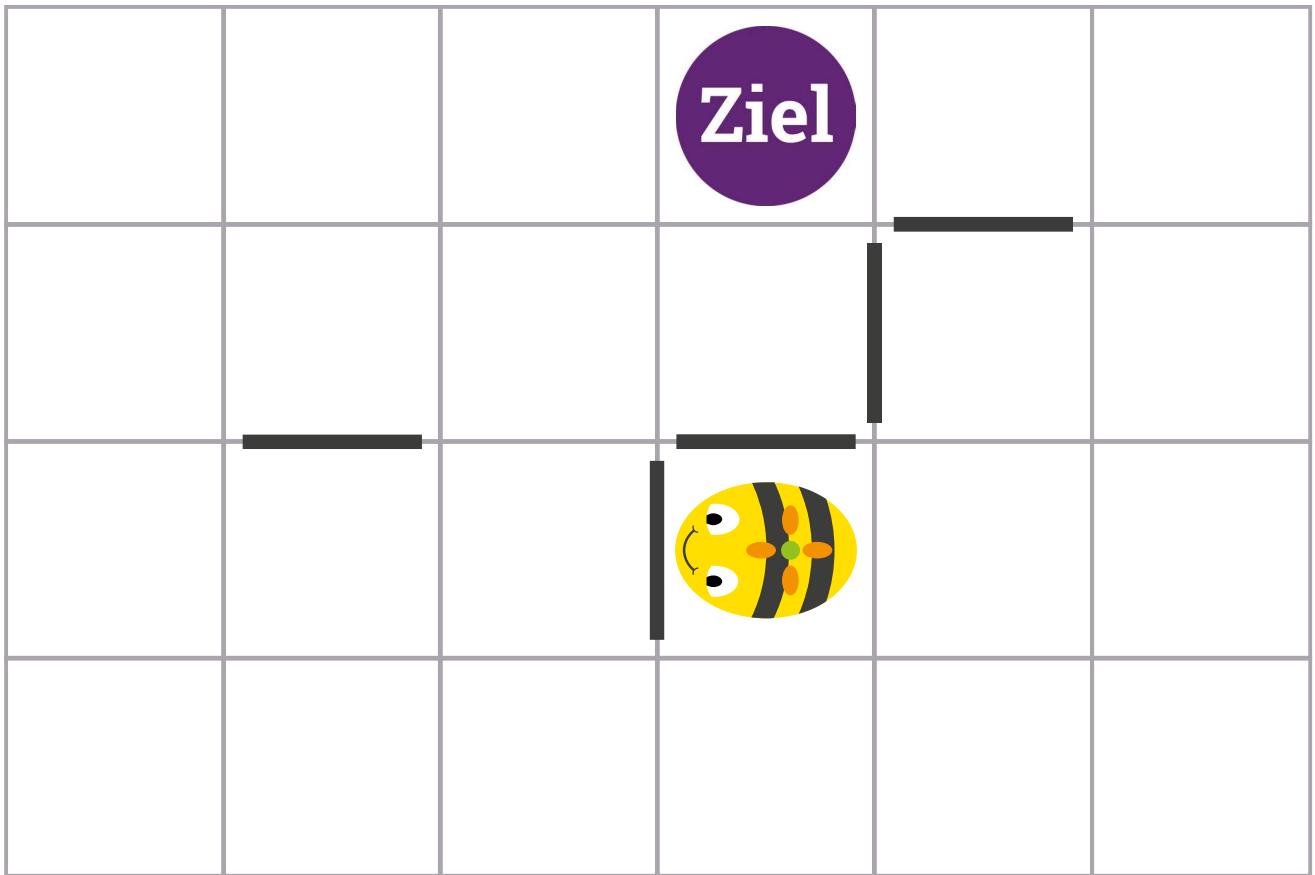


17

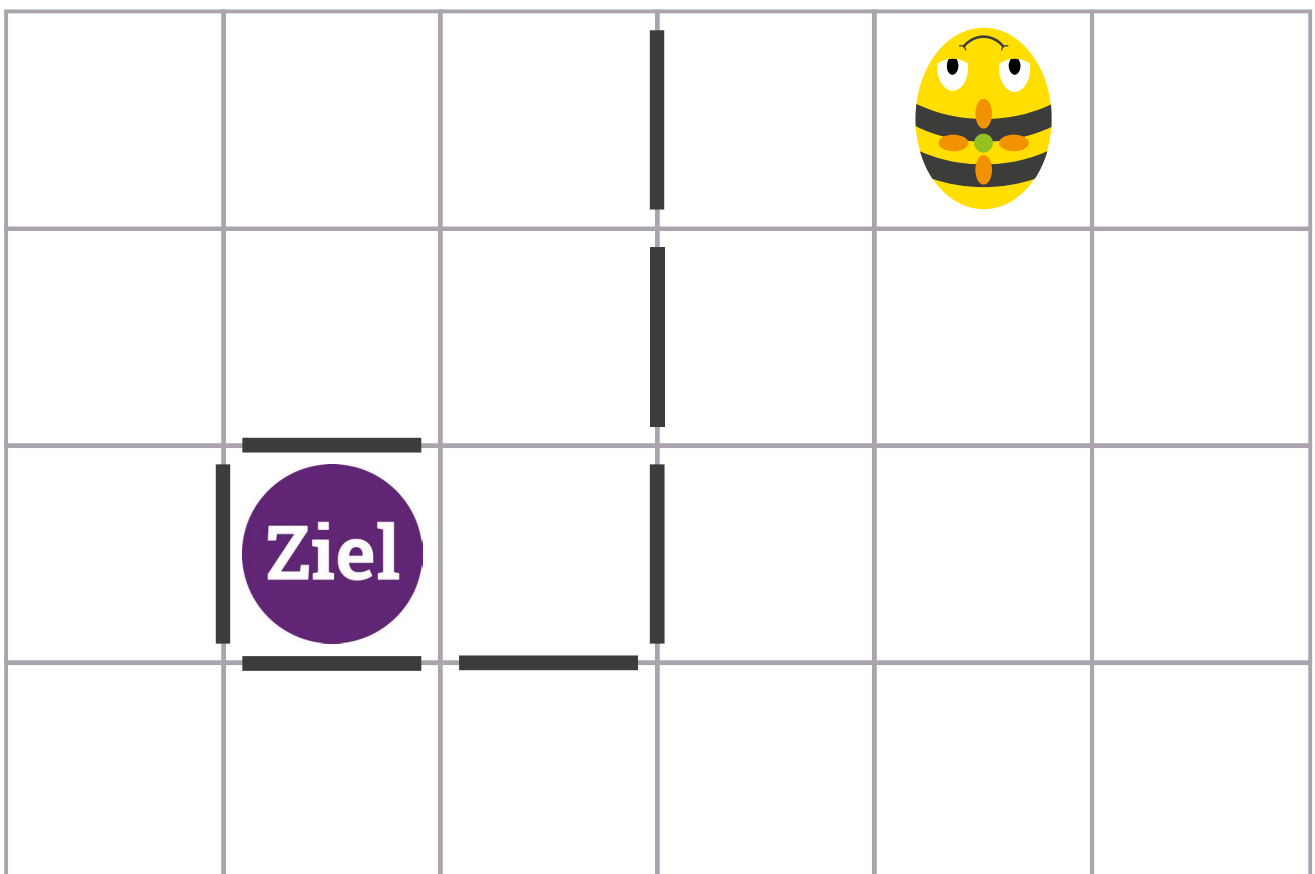


18





19



20



Eigene Spielpläne erstellen

Wenn Sie eigene Spielpläne erstellen wollen, können Sie dies passend zu Ihrer Matte gestalten. Auf dieser und der nächsten Seite finden Sie passend zu dem vorherigen Design, einen Blanko Spielplan und diverse Materialien zum ausschneiden.

