

# Analoges Programmieren

## Robodance



Übung oder  
Warm-up



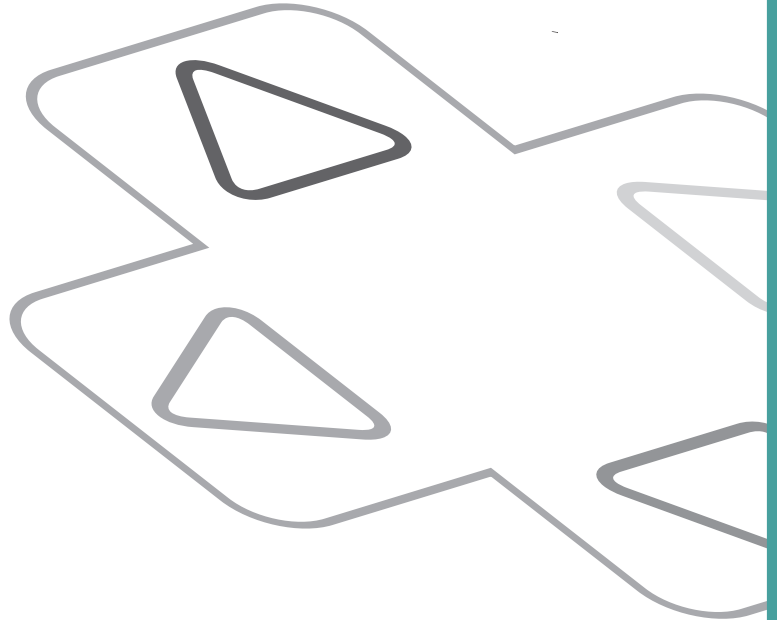
8 Jahre+



ca. 15 min.



Vorwissen:  
Keines



Die Aufwärmübung „Robodance“ dient als Bewegungs- und Konzentrationsspiel, insbesondere vor Einheiten, in denen viel mit dem Kopf gearbeitet werden muss.



### Lernkompetenzen

- > Gewohnte Denkmuster durchbrechen
- > Bewegungskoordination

# Vorbereitungen für deine Verkabelung

## Benötigtes Werkzeug und Material

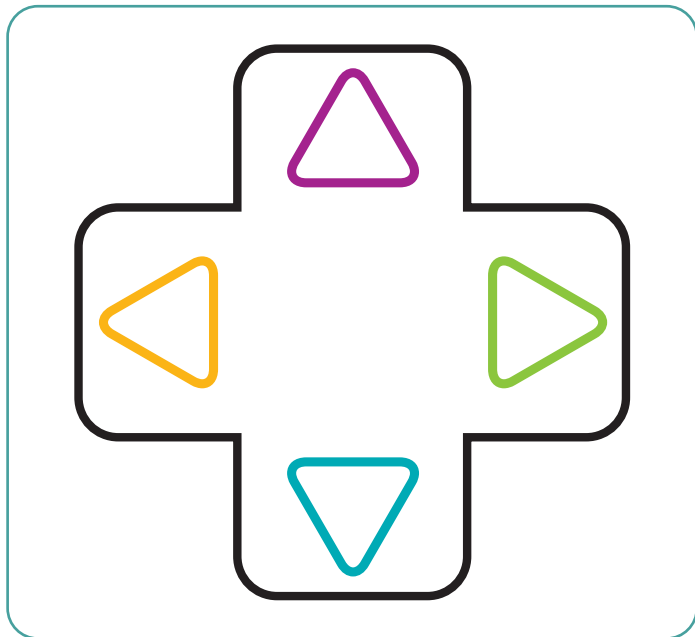
› Abbildung Pfeile (s. Vorlagen)

### 1. Spielvorbereitung

**Schritt 01:** An einer Tafel (oder auf Papier) werden 4 Pfeile gezeichnet. Alternativ kann die Vorlage auch in Großformat ausgedruckt und aufgehängt werden.

**Schritt 02:** Die Kinder verteilen sich im Raum, mit dem Blick zur Zeichnung, damit alle die Abbildung gut sehen.

**Schritt 03:** Eine Spielleitung wird bestimmt und bleibt bei der Zeichnung. Sie gibt die Richtungen vor.



### 2. Spielanleitung

**Schritt 01:** Die Spielleitung gibt am Anfang jeder Spielrunde zunächst ein nonverbales Kommando vor, indem sie auf einen der Pfeile zeigt.

**Schritt 02:** Die Kinder müssen dann die Richtung ansagen (**oben**, **unten**, **links**, **rechts**) und ihre Arme/Hände in die entsprechende Richtung strecken.

z.B. Wenn die Spielleitung auf den Pfeil nach oben zeigt, sagen alle oben und nehmen die Hände hoch.

**Schritt 03:** Nun kommt es zur Fehleranalyse (englisch Debugging). Wer seine Hände in die falsche Richtung ausgestreckt hat, muss einmal aussetzen oder eine Zusatzaufgabe lösen. Er kann z.B. die nächste Runde, auf

einem Beim stehend, absolvieren müssen.

#### Variation:

In den folgenden Runden kann durch schnellere Abfolge der Ansagen der Schwierigkeitsgrad erhöht werden.

Außerdem gibt es noch weitere Möglichkeiten: Wenn die Spielleitung auf eine Pfeilrichtung zeigt, sagen die Kinder z.B. die gezeigte Pfeilrichtung an, machen aber die Handbewegung in die jeweils entgegengesetzte Richtung. Dies kann natürlich auch umgekehrt gemacht werden, indem die Kinder die richtige Richtung anzeigen und die entgegengesetzte ansagen müssen.

Wie lange es probiert wird, bleibt der Spielleitung überlassen. Im besten Fall sind alle koordinativ so geschickt, dass sich eine synchrone Kür ergibt.

# Vorlagen-Blatt Pfeil Symbol

