

# Spielanleitung

**Das braucht ihr:** ein ausgedrucktes Spielfeld, einen ausgedruckten Programmierzettel, eine Spielfigur (z.B. Radiergummi, Anspitzer).

Das Roboterlabyrinth wird in Zweierteams gespielt. Ein Kind ist Programmier\*in, das andere Kind spielt den Roboter und zieht die Spielfigur.

Achtung, während des Spiels dürfen die beiden Spieler\*innen nicht miteinander reden!

## So spielt ihr:

1. Markiert, wo bei der Spielfigur vorne ist, dh in welche Richtung sie laufen wird (z.B. mit einem Punkt).
2. Die Spielfigur wird auf das Startfeld gesetzt, Dreht sie so, dass sie den ersten Schritt in die Richtung macht, in die der Pfeil auf dem Spielfeld zeigt.
3. Der/die Programmierer\*in trägt in den Programmierzettel ein, wie sich der Roboter fortbewegen soll, um zum Ziel zu gelangen. Dabei dürfen nur die Befehle **Schritt vorwärts**, **Drehung links (90°)** und **Drehung rechts (90°)** verwendet werden.
4. Ist die Programmierung fertig, wird der Zettel an den Roboter weitergegeben. Das Kind zieht nun die Spielfigur so, wie es die Befehle auf dem Programmierzettel vorgeben.
5. Schafft es der Roboter ins Ziel, habt ihr richtig programmiert. Schafft er es nicht, schaut nach, wo der Fehler gelegen hat und probiert es nochmal!

## Variante 1: Sammelkarten

Die Sammelkarten werden auf dem Spielfeld verteilt. Ziel ist es jetzt, die Sammelkarten in der Reihenfolge, in der sie auf dem Programmierzettel zu sehen sind, zu erreichen.

## Variante 2: malt euer eigenes Spielfeld

Malt Hindernisse (z.B. Kreuze) auf das Blanko Spielfeld, um euer eigenes Spielfeld zu bauen.

