Stationskarten Bee-Bot

Tag 1: Das Mensch-Roboter-Spiel

Regel

Ein Kind ist der Roboter.
Das andere Kind legt Befehlskarten.
Der Roboter macht genau das,
was auf den Karten steht – nicht mehr!
Links und rechts: so, wie der Roboter schaut.
Nach jeder Stufe tauscht ihr.

Ohne Geräte –
auf einem Klebeband-Raster am Boden



1 **Stufe 1 – Geradeaus:**
Das Ziel liegt 3 Felder vor dem Roboter.

2 **Stufe 2 – Mit Drehung:**
Das Ziel liegt um die Ecke.
Der Roboter dreht sich auf der Stelle.

3 **Stufe 3 – Mit Hindernis:**
Ein Stuhl steht im Weg.
Findet einen Weg außen herum.

4 **Stufe 4 – Fehler finden:**
Legt absichtlich einen falschen Befehl.
Die anderen rufen „Stopp!“

Stopp!

5 **Stufe 5 – Ohne Worte:**
Niemand spricht.
Ihr programmiert nur mit Karten.

Stationskarten Bee-Bot

Tag 1: Bee-Bot kennenlernen

★ BASIS



1. Drückt X.
2. Drückt einmal ▲ und GO. Was passiert?
3. Drückt X. Probiert ▼ und GO.
4. Drückt X. Probiert die Dreh-Tasten und GO.
5. Was macht II? Probiert es aus.

★★ PROFI



1. Legt ein Lineal neben den Bee-Bot.
2. X, ▲, GO. Wie weit ist er gefahren? ____ cm
3. Sucht ein Ziel 3 Felder vor dem Bee-Bot.
4. Legt die Karten ▲ ▲ ▲, tippt ein, GO.

★★★ EXPERT:IN



1. Sucht ein Ziel um die Ecke.
2. Legt den ganzen Weg mit Befehlskarten.
3. X drücken, eintippen, GO.
4. Nicht am Ziel? Fehlerdetektiv!



Stationskarten Bee-Bot

Tag 1: Noch mehr Aufgaben

BASIS ★

6. Lasst den Bee-Bot einmal ganz im Kreis drehen. Wie oft müsst ihr „rechts drehen“ drücken?

7. Fahrt 2 Schritte vor und wieder 2 Schritte zurück zum Start.



PROFI ★★

5. Schätzt: Wie viele Schritte ist die Matte lang? ___ Testet: ___

6. Fahrt zu einem Ziel und wieder zurück zum Start. Tipp: 2-mal drehen dreht den Bee-Bot um.



EXPERT:IN ★★★

5. Fahrt ein Quadrat. Der Bee-Bot soll genau am Start ankommen.

6. Rätsel: Ein Kind legt ein Programm mit Karten. Das andere zeigt auf der Matte, wo der Bee-Bot landet. Dann testet ihr.



EXTRA FÜR SCHNELLE – BEE-BOT-TANZ

1. Erfindet einen Tanz mit mindestens 8 Befehlen.

2. Benutzt Drehungen und Pausen.

3. Führt den Tanz der Gruppe vor.



Stationskarten Bee-Bot

Stufe 1: Der Lieferdienst

★ BASIS

1. Bee-Bot auf das Startfeld (die Post).
2. Paket (Baustein) auf eine Adresse geradeaus legen.
3. Bau-Profi legt die Befehlskarten.
4. Steuer-Profi: X, eintippen, GO.
5. Geschafft? Rollen tauschen, neue Adresse.



★★ PROFI

1. Adresse um eine Ecke wählen.
2. Weg mit Karten legen – Drehen ist ein eigener Befehl!
3. X, eintippen, GO.
4. Zählt die ▲-Karten: ____ Schritte.
5. Rechnet: ____ × 15 cm = ____ cm



★★★ EXPERT:IN

1. Zwei Pakete auf zwei Adressen.
2. Ein Programm für beide Adressen.
3. Testen.
4. Gibt es einen kürzeren Weg? Karten zählen und vergleichen.



Stationskarten Bee-Bot

Stufe 2: Fehlerdetektive

★ BASIS

Dieses Programm hat einen Fehler:



Ziel: _____ (Lehrkraft trägt Ziel passend zur Matte ein).

1. **Programm mit Karten nachlegen.**
2. **X, eintippen, GO. Wo landet der Bee-Bot?**
3. **Welcher Befehl ist falsch? Eine Karte tauschen.**
4. **Testen, bis er am Ziel ist.**

★★ PROFI

1. **Baustelle (Hindernis) auf den geraden Weg stellen.**
2. **Umweg mit Karten planen und testen.**
3. **Gerader Weg: ____ cm. Umweg: ____ cm.**
4. **Unterschied: ____ cm**

★★★ EXPERT:IN

1. **Erfindet ein Fehler-Rätsel für die andere Gruppe.**
2. **Ziel auf einen Zettel schreiben.**
3. **Programm mit genau einem Fehler legen.**
4. **Testen: Ist es wirklich falsch?**
5. **Rätsel der Lehrkraft geben.**

Stationskarten Bee-Bot

Stufe 3: Erfinde eine Mission

★ BASIS

1. Wem hilft unser Bee-Bot? (z. B. Medizin ins Krankenhaus bringen)
2. Missionskarte malen: Name, Start, Ziel, Bild.
3. Bee-Bot verkleiden – Räder, Tasten und Schalter bleiben frei!
4. Mission fahren.

★★ PROFI

1. Zwischenstopp mit II einbauen.
2. Ein Hindernis aufstellen.
3. Beides auf die Missionskarte schreiben und testen.

★★★ EXPERT:IN

1. Eine Geschichte mit 3 Stationen daraus machen.
2. Regel: höchstens 10 Befehle!
3. Missionskarte an die Erfinderwand.

Stationskarten Bee-Bot

Rückseite: Die Fehlerdetektiv-Schritte



1. Was sollte passieren?
2. Was ist wirklich passiert?
3. Wo ist der Unterschied?
4. Eine Sache ändern. Wieder testen!



Merksätze:

- Erst X, dann neu!
- Links und rechts: so, wie der Bee-Bot schaut.
- 1 Schritt = 15 cm