

LÆRERVEILEDNING

Stigespill med Blue-Bot



I denne aktiviteten skal elevene spille det klassiske stigespillet. Men spillet har en programmeringsvri: De skal bruke Blue-Bot som spillbrikke. Aktiviteten inneholder to ulike varianter av stigespillet: et klassisk stigespill og et stigespill med oppgaver som elevene må gjennomføre.

Kompetansemål:

- utforske tall, mengder og telling i lek, natur, billedkunst, musikk og barnelitteratur, og representere tallene på ulike måter
 - lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill
- (Udir, LK20)

Læringsmål:

- å øve på riktig tallrekkefølge
- å gjennomføre enkle programmeringssekvenser
- å samarbeide, vente på tur og hjelpe hverandre i spill

Aktuelle begreper:

Tall, telle, størst, minst, færrest, flest, mindre, større, høyre, venstre, fremover og bakover

Hva trengs?

- Kan gjennomføres innendørs på et tørt og flatt underlag
- Elevene jobber i grupper på 3-5 elever
- **Beregnet tid:** ca. 30 minutter
- **Utstyr:** 2 stigespillbrett, 1 terning og 1 Blue-Bot per gruppe

Aktiviteten åpner for nivådifferensiering gjennom de to ulike spillbrettene. Spillbrettet med oppgaver er mer utfordrende. Elevene må lese mer, og oppgavene inneholder mer telling og arbeid med mengder. Spillene kan brukes om hverandre i klasserommet.



På Kunnskapsfilm finner du nedlastbare filer for spillbrettene som kan skrives ut og settes sammen. Arkene har tydelig markerte klippekanter. Dere kan også velge å få stigespillbrettene trykket på et lokalt trykkeri. Da vil de kunne vare lenger. Trykkfiler av spillbrettene, med informasjon om nødvendig størrelse, ligger også tilgjengelig på Kunnskapsfilm. Trykkfilen inneholder også spillbrettene til aktivitetene XXX og XXX.

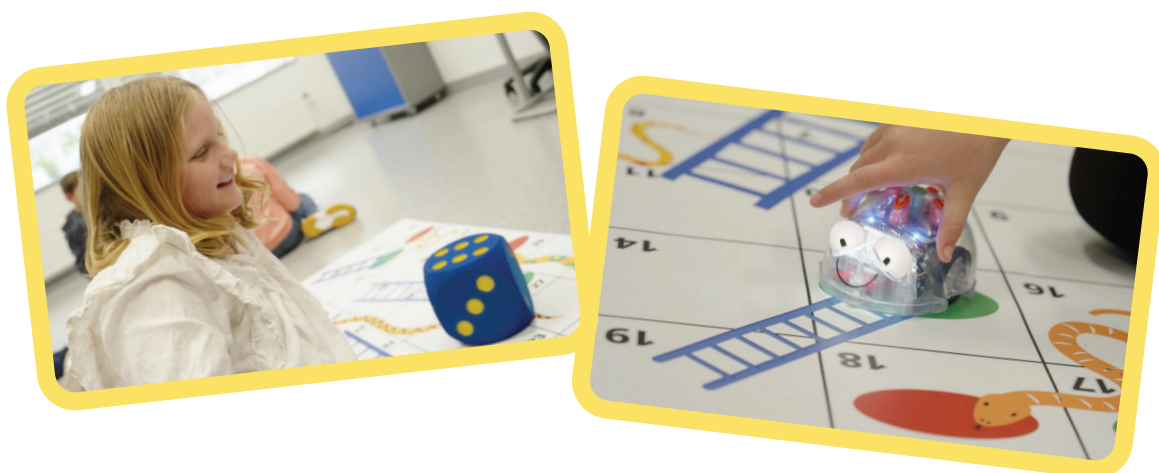
Hvordan gjennomføres aktiviteten?

I starten av timen kan du ta elevene gjennom reglene for stigespill. Du kan også velge å vise elevfilmen som hører til aktiviteten. Elevene kan bli motiverte av å se andre barn gjennomføre aktiviteten. I filmen får de også tydelige forklaringer på reglene.

Del 1: Klassisk stigespill med Blue-Bot

Reglene er som i et vanlig stigespill, hvor målet er å komme først i mål. Når vi spiller stigespill, spiller vi normalt med flere brikker på samme brett. I dette stigespillet skal elevene ikke spille mot hverandre. Her handler det i stedet om å samarbeide som et lag for å få Blue-Bot i mål.

Elevene ruller på å trille terningen og programmerer Blue-Bot til å flytte seg så mange steg som terningen viser. Lander Blue-Bot på en stige, flyttes den opp til ruten på toppen av stigen. Lander Blue-Bot på en slange, må den flyttes nedover til enden av slangen.



Elevene må planlegge hvordan de skal programmere Blue-Bot for å flytte seg så mange steg som terningen viser. Ved å bruke terningen får de øvd på raskt å kjenne igjen mengden prikkene på terningen viser, og hvor mange steg Blue-Bot deretter må ta. Svingene på spillbrettet kan være utfordrende å programmere. Det kan lønne seg å repetere med elevene hvordan de programmerer Blue-Bot til å gjennomføre svingene.

Det vil variere hvor lang tid gruppene bruker på å komme i mål. Da kan læreren vurdere om elevene skal spille en runde til med det klassiske stigespillet, eller om de skal prøve seg på det andre brettet, som har skriftlige oppgaver. Dette spillbrettet er noe mer avansert.

Del 2: Stigespill med oppgaver

På dette stigespillet har Blue-Bot dykket ned i havdypet. Her er det ingen slanger eller stiger, men flere spennende oppgaver på veien mot mål. Elevene bruker også her terning og programmerer Blue-Bot etter tur. Elevene kan samarbeide om å løse oppgavene på de ulike feltene. Oppgavene ber elevene telle, gjøre fysiske aktiviteter og svare på spørsmål. De får arbeidet med ulike mengder og erfart disse på forskjellige måter gjennom å utføre oppgavene. Oppgavene kan løses enten ved at elevene gjør noe selv, eller ved at de flytter på Blue-Bot. Feltene inneholder noe tekst, så her kan det være lurt å tenke bevisst på gruppeinndelingen, slik at det er minst én sterk leser i hver gruppe.



Tilpasninger

Under er forslag til tilpasninger som kan gjøres i aktiviteten. Disse kan brukes både som støtte i planleggingen før aktiviteten og som hjelp til justeringer underveis i møte med elevenes arbeid.

Aktiviteten åpner for nivådifferensiering gjennom de to ulike spillbrettene. Spillbrettet med oppgaver er mer utfordrende. Elevene må lese mer, og oppgavene inneholder mer telling og arbeid med mengder. Spillene kan brukes om hverandre i klasserommet.

Mulige tilpasninger

- bruke kun det klassiske spillbrettet
- oppfordre elevene til å telle høyt sammen i gruppa når Blue-Bot programmeres
- redusere tempoet ved å la flere telle samme rute
- bruke spillbrettet uten stiger eller slanger i starten (kun rutene)
- sette sammen gruppene slik at det er minst én sterk leser i hver gruppe dersom de også skal gjennomføre spillbrettet med skriftlige oppgaver