

ROBOTLEKEN

Syfte och bakgrund

Den här leken kan användas som en introduktion till digital programmering.

Material

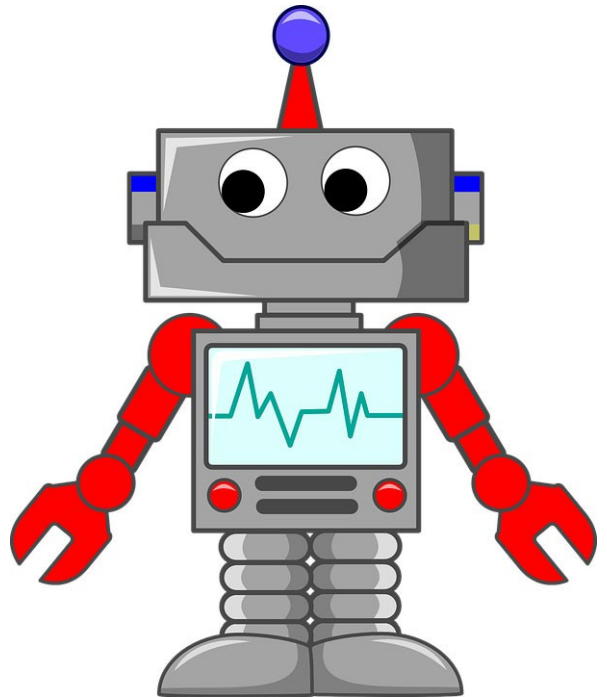
Hopprep eller annat för att markera den ca 2x2 m stora "verkstaden".

Genomförande

Mekanikerns trasiga och felprogrammerade robotar har rymt. Ledaren delar in deltagarna i robotmekaniker och robotar, så att det är ungefär fem gånger så många robotar som mekaniker. Ledaren ställer sedan ut robotarna åt olika håll och tilldelar robotmekaniker ungefär fem stycken robotar var.

Mekanikernas uppgift blir att föra sina robotar till verkstaden (ett uppmärkt område med en meterstor öppning) där de kan bli lagade. Mekanikern startar en liten bit ifrån robotarna.

Robotarna kan bara svänga 90 grader. De styrs av en knack på axeln, då svänger den 90 grader åt det hållet. De kan inte stanna och håller samma jämna gåtakt hela tiden. Mekanikerna får dock springa. Om robotarna stöter mot ett hinder, till exempel ett träd, så fortsätter den att gå på stället tills mekanikern kommer och styr den.



Man kan antingen köra uppdraget på en viss tid (en mekaniker i taget) eller köra som en tävling mot varandra.

Läroplanens mål

Denna övning berör bland annat följande områden i läroplanen:

- Att styra föremål med programmering.
- Hur entydiga stegvisa instruktioner kan konstrueras, beskrivas och följas som grund för programmering.
- Lekar och rörelse i natur- och utemiljö.



Naturskoleföreningen