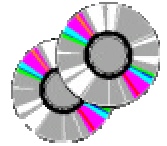


Roboter



Einmal ein Roboter zu sein und sich auch so zu ist die Idee dieser Bewegungsform.

Zwei Kinder bilden ein Paar. Eines der beiden ist der Roboter, das andere der Programmierer / die ProgrammiererIn (oder auch Mechaniker / Mechanikerin). Der Roboter kann nur ganz bestimmte, vorher festgelegte Funktionen ausführen.

Dafür gibt es jeweils eindeutige Impulse:



- vorwärts gehen zwischen den Schulterblättern antippen
- rechts herum: an die rechte Schulter tippen
- links herum: an die linke Schulter tippen
- stehenbleiben: Hand auf den Kopf auflegen

Mit diesen Zeichen programmiert wandert der Roboter durch den Bewegungsraum.

Bänke und Stühle des Klassenraumes oder natürliche Hindernisse auf dem Schulhof können die Hindernisse sein, um die der Roboter herumgesteuert werden muß. Aber auch die anderen Roboter und Mechaniker sind Hindernisse, auf die aufgepaßt werden muß.



Stößt der Roboter irgendwo an, ist dies das Zeichen für eine Reparatur. Spätestens dann werden die Rollen getauscht.



Beim Roboter-Spiel wird von beiden Kindern eine gute Reaktionsbereitschaft gefordert. Der Programmierer muß schnell und eindeutig seine Zeichen geben. Und der Roboter muß diese Zeichen schnell aufnehmen und darauf reagieren. Dieses Spiel erfordert eine hohe Konzentration, weil die taktile Wahrnehmung besonders gefordert wird.

Mit einer entsprechenden 'Roboter-Musik' macht den Kindern das Spiel noch mehr Spaß (zum Beispiel das Stück 'Robots' von Kraftwerk).. Hierbei wird den Kindern Gelegenheit gegeben, sich selbst im vorgegebenen Rhythmus nach der Musik zu bewegen. Nachdem die Kinder viele Bewegungsformen zur Musik ausprobiert haben, werden diese den anderen Kindern vorgestellt und nachgespielt. Auf diese Art und Weise können die Roboter auch einen Klassenroboter darstellen, bei dem sich alle Teile gleich bewegen.



Zum Thema Roboter bieten sich viele Variationen an.



Schul-Roboter

Der Programmierer füttert seinen Roboter mit verschiedenen Tätigkeiten, die im Unterricht oft vorkommen. Er programmiert den Roboter so, daß er einen 'Code' eingibt (z.B. Tippen auf den Handrücken) und dann die zu programmierende Bewegung selbst vormacht: die Tafel wischen. Dann kontrolliert er durch den entsprechenden Code, ob der Roboter das Programm verstanden hat.

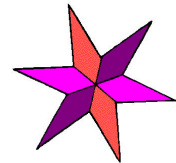
Anschließend werden weitere Bewegungen programmiert:

- Tippen auf die Fingerspitzen ---> an der Tafel schreiben
- leichtes Berühren der Augen ---> im einem Buch lesen
- Berühren der Pobacken ---> sich auf den Stuhl setzen
-

Nach jeder Eingabe des Codes wird ausprobiert, ob der Roboter den Code auch verstanden hat. Erst dann wird eine neue Bewegung einprogrammiert. Nach der Eingabe von vier unterschiedlichen Codes kann der Programmierer seinen Roboter in einer beliebigen Reihenfolge bewegen, wobei auch Wiederholungen möglich sind.

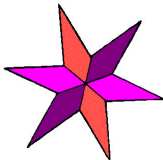
Der Roboter kann auch für eine Folge von Bewegungen programmiert werden. Wenn alle vier Codes nacheinander eingegeben werden, z.B.

- Tippen auf den Handrücken,
- Tippen auf die Fingerspitzen,
- leichtes Berühren der Augen und
- Berühren der Pobacken,
-



muß der Roboter die entsprechenden Bewegungen nacheinander ausführen:

- die Tafel putzen,
- an der Tafel schreiben,
- im einem Buch lesen und
- sich auf den Stuhl setzen.
-



Vorher muß jedoch ein Startzeichen verabredet werden, zum Beispiel das Tippen auf die Stirn.

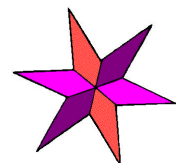
Nach und nach sollte den Kindern viel Zeit dafür eingeräumt werden, eigene Programme und entsprechende Bewegungen zu erfinden.



Phantasie-Roboter

Auch hier bilden zwei Kinder ein Paar. Eins der beiden Kinder ist der Roboter. Dieser Roboter bewegt sich nach eigener Phantasie auf der Stelle oder durch den Raum. Dieses Kind hat sich einen 'Ausschaltknopf' ausgedacht, den der Programmierer aber nicht kennt.

Der Programmierer versucht nun, den entsprechenden 'Ausschaltknopf' zu finden (z.B. den Ellenbogen). Wenn es ihm gelingt, den Roboter auszuschalten, werden die Rollen getauscht.



nach einer Idee des Kollegen Manfred Wallutat, Remscheid

