

## Robotertag

- fünf Gruppen á 6-7 Kinder
- Gruppenteilung durch Geräusche/Bewegung: Hammer, Säge, Bohrer, Schraubenzieher, Stromschlag
- Franzi und Nicole erfinden eine Robotergeschichte und tragen sie vor.
- Kinder:Gruppenname ( Papier [gelocht] für Zeichen, Wolle für Schild).
- Wir sammeln z.B. Klopapierrollen, Toffife-, Margarineschachteln, Alufolie, Küchenrollen, Verpackungen, Lametta
- Schminken
- Tanzen (Janina Vorführung?)
- Ein Roboterkostüm entwerfen: Material = blauer Müllsack und gesammelte Sachen sowie eine Rolle Klebeband.1 Kind wird als Modell verwendet. Sie sollen sich gemeinsa eine Text zu ihrem Modell überlegen (Vorteile/Nachteile)
- **Parcours**: 5 Stationen, Laufzettel: Stempel an Station
  - **1. Station** „Am Fließband“: Teppichrutschen um Hindernisse (Zeit nehmen)
  - **2. Station** „Testlauf I“: Füße nicht vom Boden heben event. Wolle oder Gummiringe (Einmachgläser)
  - **3. Station** „Testlauf II“: Als Zweierteam, Rucksack (3) Zangen (6), Rucksack öffnen, Inhalt entfernen, Rucksack schliessen einer setzt es auf.
  - **4. Station** „Schraube locker/Defekt“ (Teddy): Ein Betreuer „brennt durch“ die Kinder müssen versuchen den Auschalter zu finden.
  - **5. Station** „Güteprüfung“: Befehle synchron ausführen
- Robotertanz: CD mit Musik (Lied Robbi-Roboter), 15-20 Min üben, Vorführung filmen?, (Kamera: event. Volker Burger)
  -
- Betreuer brauchen Blaumann (jeder/e) und weißes T-Shirt und Clipboard (Franzi und Nicole), Helme (Steffen)
- Puffer: Robotersketch?

# Stationen

## Station 1: „Am Fließband“:

- Staffel: Teppichrutschen um Hindernisse = Hütchen (Zeit nehmen)
- Sachen zum Transportieren aus unseren Sachen, Küche (nichts wirklich zerbrechliches), Erreicht einer das Ziel, darf der nächste los. Ein Kind sitzt auf dem Teppichstück, ein anderes zieht.(8-10 Gegenstände)
- *Wir sind in einer schwierigen Lage. Das Fließband ist kaputt und nun müssen die Roboter aushelfen und die Sachen transportieren. Natürlich darf keine Zeit verloren gehen, da es sonst zu großen Geldverlusten kommt und nicht genug Roboter fertig werden. Und es dürfen auch keine Teile kaputt gehen, denn Roboter die mit defekten Teilen gebaut werden, kauft keiner mehr. Ihr müsst uns helfen:*

## Station 1

Nr.	Gruppenname	Zeit	Sachen verloren/kaputt (Anzahl)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

### Material:

- Clipbord
- Stift
- Stempel zum Abzeichnen
- Hütchen
- 2 Teppichstücke
- Sachen zum Transport

## Station 2: „Testlauf I“

- Den Kindern werden die Beine zusammengebunden (mit reißbarer Wolle). Sie sollen die Füße nur noch Minimal auseinander bekommen. Sie sollen einen Pappteller mit TTbällen (3 pro Teilgruppe) zum anderen Teil der Gruppe transportieren ohne die Bälle zu verlieren.
- Start und Ziel einer Strecke markieren (event. 1-2 Hindernisse)
- *Um einen gut funktionierenden Roboter zu erkennen, müssen wir mehrere testläufe machen. Die erste Aufgabe testet die Geschicklichkeit und ob die Funktion des Laufens bei jedem Roboter richtig eingestellt wurde. Ihr bekommt die Füße zusammengebunden und sollt auf einem Pappteller TTbälle zum anderen Teil eurer Gruppe transportieren, möglichst ohne einen zu verlieren. Es geht nicht auf Zeit sondern auf Geschicklichkeit.*

## Station 2

Nr.	Gruppenname	Geschicklichkeitsgrad
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

### Material:

- Clipbord
- Stift
- Stempel zum Abzeichnen
- 2 Pappteller
- 6 TTbälle

### Station 3: „Testlauf II“

- Die Kinder sollen in Zweierteams, mit Grillzangen einen Rucksack öffnen und die Dinge (3 pro) aus dem Rucksack holen, den Rucksack wieder schliessen und einem Mitspieler aufsetzen. Dazu wird die Zeit genommen aber es kommt auch auf Zusammenarbeit an.
- *Ein Testlauf genügt meistens nicht um herauszufinden, ob ein Roboter auch wirklich tauglich ist in der Welt der Menschen eingesetzt zu werden. An dieser Station werden eure Greifarme getestet. Ihr werdet auf ihre Funktion geprüft und ob ihr als Roboterteam zusammenarbeiten könnt. Ihr dürft jeweils nur einen Arm mit Greifer einsetzen. Der andere sollte auf dem Rücken gehalten werden.*

### Station 3

Nr.	Gruppenname	Zeit	Teamarbeit?(Bewertung)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

#### Material:

- Clipbord
- Stift
- Stempel zum Abzeichnen
- Rucksack (3)
- Zangen (6)
- Verschiedene Sachen um Rucksack zu füllen.

#### 4. Station „Schraube locker/Defekt“

- Ein Betreuer stellt den fehlfuntionierenden Roboter vor. Er hat immer wieder „Anfälle“ und „brennt durch“. Die Betreuer dieser Station machen vorher ein Zeichen aus (bei jeder Gruppe neu) auf das der Roboter reagiert und damit ausgeschaltet wird, z.B. husten, pfeifen, schnipsen (rechte/linke/beide Hände), klatschen, hüpfen, Indianertanz, stampfen, niesen, kopfschütteln, nicken, Freizeitlied singen, Purzelbaum/Rad schlagen. Die Kinder müssen versuchen den Auschalter zu finden. Zeit wird gestoppt.
- Puffer: Roboquiz?
  
- *Wie in jeder Fabrik, kann es auch vorkommen, dass mal ein Fehler passiert. Hier haben wir einen Roboter der defekt läuft. Er bricht immer wieder aus und ist dann nicht mehr zu kontrollieren. Er reagiert jedoch auf bestimmte Zeichen und kann damit immer wieder zur Ordnung gerufen werden. Leider ist es immer wieder ein anderes Zeichen, deswegen brauchen wir die Hilfe anderer Roboter nötig, die sich vielleicht besse auskennen. Findet ihr heraus was los ist?*

### Station 4

Nr.	Gruppenname	Zeit	Roboquiz: Punkte
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

#### Material:

- Clipbord
- Stift
- Stempel zum Abzeichnen
- Roboquiz/Stifte

## 5. Station: „Güteprüfung“

- Die Kinder erhalten von Stationsbetreuer, die sie synchron ausführen sollen z.B.hinsetzen, im Kreis drehen, am rechten Ohr fassen, Rolle vorwärts, auf einem Bein hüpfen (Art Lehmann sagt). Schwierigkeitsgrad erhöhen.
- *Dieser Test soll feststellen, wie gut die Roboter in der Gruppe funktionieren. Wir brauchen einen Beweis, dass ihr auch die Befehle ausführen könnt, die man euch gibt. Deswegen werden wir jetzt Kommandos rufen und ihr sollt sie möglichst gleichzeitig als Gruppe ausführen. Je nachdem wie gut ihr das hinbekommt, müsst ihr die Befehle nochmal wiederholen oder könnt zur nächstschwierigeren Stufe vorrücken. Die Stufe die ihr erreicht gibt die Punktezahl vor.*

## Station 5

Nr.	Gruppenname	Erreichte Befehlsstufe	Punkte
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

### Material:

- Clipbord
- Stift
- Stempel zum Abzeichnen
- Ca. 10-12 Befehle überlegen (Schwierigkeitsgrad steigend)

Gruppenzeichen:

--

<b>Nummer</b>	<b>Stationsname</b>	<b>Stempel</b>
<b>Station 1</b>	Am Fließband	
Station 2	Testlauf I	
Station 3	Testlauf II	
Station 4	Schraube locker/Defekt	
Station 5	Güteprüfung	

Gruppenzeichen:

--

<b>Nummer</b>	<b>Stationsname</b>	<b>Stempel</b>
Station 1	Am Fließband	
<b>Station 2</b>	Testlauf I	
Station 3	Testlauf II	
Station 4	Schraube locker/Defekt	
Station 5	Güteprüfung	

Gruppenzeichen:

--

<b>Nummer</b>	<b>Stationsname</b>	<b>Stempel</b>
Station 1	Am Fließband	
Station 2	Testlauf I	
<b>Station 3</b>	Testlauf II	
Station 4	Schraube locker/Defekt	
Station 5	Güteprüfung	

Gruppenzeichen:

--

<b>Nummer</b>	<b>Stationsname</b>	<b>Stempel</b>
<b>Station 1</b>	Am Fließband	
Station 2	Testlauf I	
Station 3	Testlauf II	
<b>Station 4</b>	Schraube locker/Defekt	
Station 5	Güteprüfung	

Gruppenzeichen:

--

<b>Nummer</b>	<b>Stationsname</b>	<b>Stempel</b>
Station 1	Am Fließband	
Station 2	Testlauf I	
Station 3	Testlauf II	
Station 4	Schraube locker/Defekt	
<b>Station 5</b>	Güteprüfung	