



# Analoges Programmieren: **Farbcodespiel**

Art: Warmup



Das Farbcodespiel eignet sich als Einstieg in das Thema Programmierung und ist ein Warm-up Spiel, welches mit der ganzen Klasse, eingeteilt in Gruppen, gespielt werden kann. Im Anschluss können den Schülerinnen und Schülern Fragen gestellt werden: „Wie hat es in eurer Gruppe geklappt?“, „Warum hat es gut/schlecht funktioniert?“, „Was hat dieses Spiel mit Programmierung zu tun?“

Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schüler verstehen, dass Roboter und Computer bestimmten Befehlen folgen und diese korrekt verwendet werden müssen, damit das anvisierte Ergebnis entsteht.



Farbkarten auf Seite 3 entsprechend der Gruppenanzahl ausdrucken und laminieren.



## **Lernkompetenzen**

- > Verständnis von algorithmischen Strukturen
- > Kennen des Debugging-Prozesses (Fehler erkennen und beheben)



### benötigtes Material:

- Etwas Platz, evtl. Stühle
- 4 Farbkarten (Rot, Grün, Blau, Gelb) für die Spieler
- 4 Farbkarten für die Spielleitung

### Dauer:

ca. 10 - 12 Minuten

### Art:

Assoziationsspiel, Spiel mit Klängen, Konzentrationsspiel

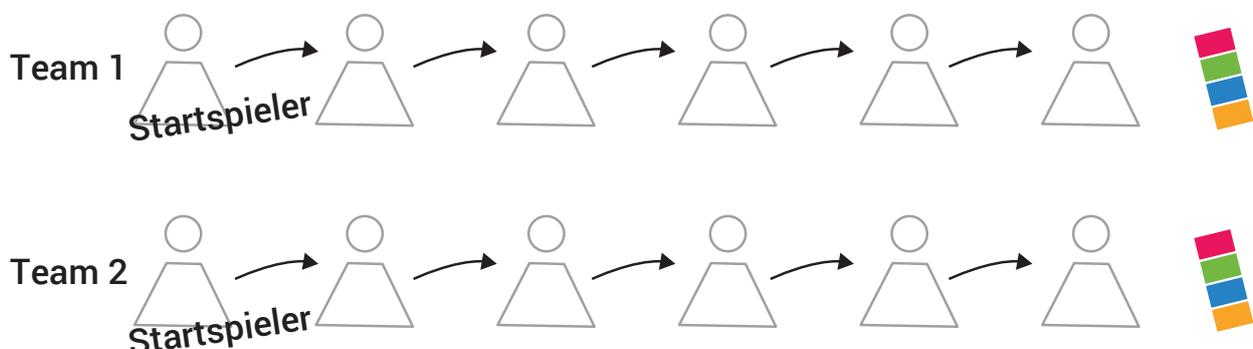
### Vorbereitung:

- Es werden 2 oder mehrere Mannschaften gebildet.
- Die Mannschaften bekommen nun Zeit, sich für die verschiedenen Farben bestimmte non-verbale Signale auszudenken. Ein Signal pro Farbe also.
- Anschließend setzen sich die Mannschaften hintereinander (Stühle oder Boden). Alle schauen nach vorn und haben somit keinen Sichtkontakt zur Person hinter ihnen.
- Vor den vordersten Spielern werden die 4 Farbkarten mit einem angemessenen Abstand ausgelegt (fair für alle Mannschaften).

**Wichtig: Signale werden durch Körperkontakt realisiert, allerdings sollten keine Schläge auf den Hinterkopf praktiziert werden.**

### Durchführung:

- Die Spielleitung zeigt den Personen ganz hinten in den Mannschaften eine Farbkarte.
- Auf ein Kommando beginnen nun alle Mannschaften, ihren in der Reihe vor sich befindlichen Personen durch die Klopfzeichen zu verstehen zu geben, welche Farbe sie gesehen haben.
  - z.B.: Die Spielleitung zeigt die Farbe "Gelb"; Team X hat sich für diese Farbe den Code überlegt: "Am linken Ohr ziehen".; Alle geben den Code nach vorn weiter, bis zum vordersten Teammitglied
- Die Kids geben das Signal weiter bis zur vordersten Person. Sobald das Signal angekommen ist, darf diese Person aufstehen und sich sofort die entsprechende Farbkarte schnappen, bzw. sich an die Stelle positionieren.
- Es gewinnt also wer zum Einen richtig schnell ist, aber auch wer zum Anderen die richtige Antwort hat.



## Lehrmaterial



Farbcode | Aktionsblatt

### Variation:

Wenn die obige Variante zu schwierig umzusetzen ist (z.B. aus Gewaltgründen oder Lautstärke), so können auch Signale vorgegeben werden. z.B.: Die Mannschaftsmitglieder nehmen sich an einer Hand; Die Signale werden nur durch Druck auf die Hand weitergegeben; (1x Drücken=Gelb, 2x Drücken=Grün, usw.).

