



Spielanleitung Modul 1 Bug Bounty

Was ist passiert?

Platina und Chip stehen vor einem Programm, in dem sich ein Bad Bug eingeschlichen hat und Fehlermeldungen erzeugt. Die Herausforderung ist es, den Bad Bug im Programm zu suchen, das wie ein Labyrinth aufgebaut ist. Leider ist Platina zu groß für das Programm und deshalb steigt Chip in das Labyrinth. Schaffen es beide, den Bad Bug ausfindig zu machen?

Spielmaterialien

- 1 Moderationskarte
- 2 Schnüre
- 1 Haarreif mit Antenne
- 1 Plüsch-Käfer
- 1 Schlafmaske
- 1 Stück Kreide



Materialien im Koffer

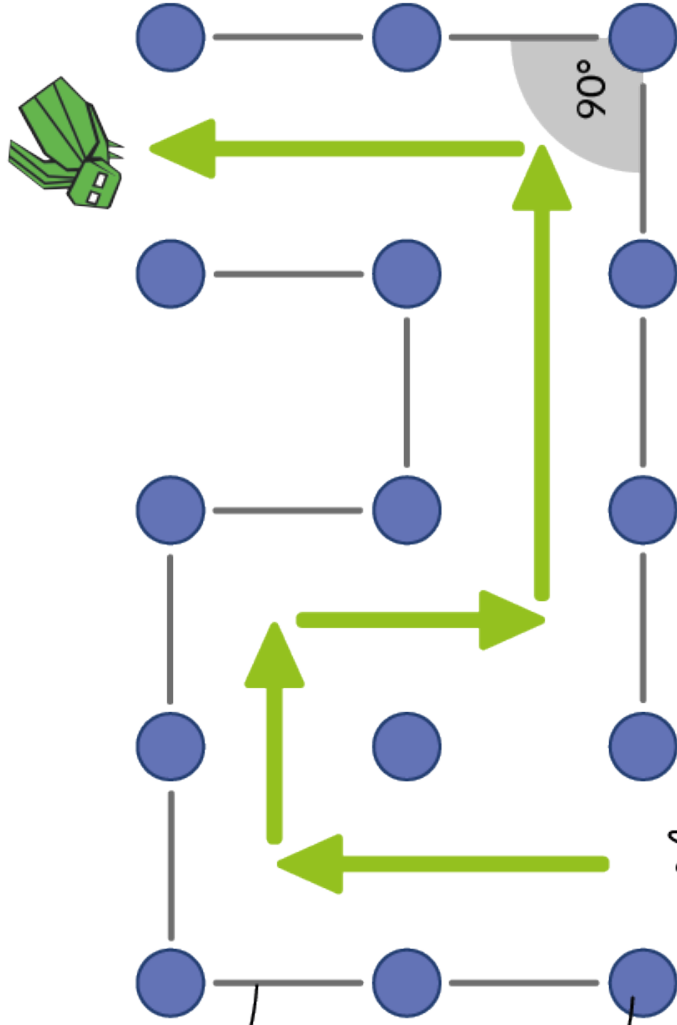
Infobox: Was ist ein Bug?

Aus dem Englischen übersetzt, heißt „Bug“ so viel wie Käfer. In der Programmiersprache wird als Bug ein Fehler im Programm bezeichnet. Der erste unerklärliche Bug entstand im Jahr 1945. Tatsächlich funktionierte der Computer nicht mehr, weil eine Motte (Bug) in einen Schalter geflogen ist.



Spielvorbereitung

- Die **Schlafmaske** bleibt erst einmal auf dem Pult liegen.
- Wählt eine Person aus der Klasse, die in die **Rolle von Chip** schlüpft.
- Chip zieht den **Haarreif** an.
- Sucht **zwei weitere Schüler:innen** aus, die **Platina und ihre:n Freund:in** darstellen.
- Ihr gebt Chip Anweisungen und positioniert euch vor der Tafel.
- Ihr dürft Ratschläge und Ideen von den Mitschüler:innen einholen.
- Eine weitere Person aus der Klasse übernimmt die Moderation und schaut als einzige Person die **Moderationskarte** (siehe Modul 1 - Moderationskarten) an.
- Begleitet Chip vor die Tür. Chip darf nicht mitbekommen, was im Raum passiert.
- Anschließend erstellen die **restlichen Schüler:innen** ein Labyrinth und positionieren sich im Raum.
- Ihr bildet die **Ecken** des Labyrinths und werdet mit der **Schnur** verbunden.
- Dadurch entsteht eine Gasse, bei der die **Schnur** an den Ecken so gebunden wird, dass sie einen rechten Winkel (90°) bildet (siehe Beispiel 1).
- Achtet darauf, dass keine Sackgassen entstehen.
- Natürlich könnt Ihr selbst bestimmen, wie das Labyrinth aufgebaut ist.
- Der Plüsch-Käfer stellt den Bad Bug dar und kommt an das Ende des Labyrinths.
- Tipp: Falls Ihr zu wenig Schüler:innen seid, kann das Labyrinth auch mithilfe von Tischen erweitert werden.



90°

Schnur

Schüler:in

Spielablauf

- Wie zu Beginn beschrieben, bildet das Labyrinth ein Programm ab. Euer Ziel ist es, Chip mit vereinten Kräften durch das Labyrinth zu führen und den Bad Bug zu finden.
- Nachdem Ihr Euren **Start- und Endpunkt** festgelegt habt, betritt Chip das Zimmer und positioniert sich an den Anfangspunkt des Labyrinths.
 - Bevor es losgeht, solltet Ihr wissen, dass das Spiel aus insgesamt **drei Runden** besteht.
 - Wichtig ist, dass **Chip nicht rennen** darf und niemand Chip berühren darf.
 - Denkt aber nicht, dass es mit jeder Runde einfacher wird! Zu Beginn eines Durchlaufs liest die **Moderation Bedingungen** vor, die sich von Runde zu Runde verändern.
 - Eine Runde ist dann vorbei, wenn Chip an den letzten beiden Schüler:innen vorbeigelaufen ist und den Bug aufhebt.
- **Platina und ihr:e Freund:in** sind die einzigen Personen, deren **Anweisungen** Chip befolgt.
- Ihr dürft von den Mitschüler:innen Ideen sammeln.





<u>Runde 1</u>	<u>Runde 2</u>	<u>Runde 3</u>
1) 4x ↑ (= 4 Schritte vorwärts laufen)		
2) ↻ (= 90° nach rechts drehen)		
3) 2x ↑		
4) ...		
5) ...		

Beispiel 2 - Anweisungen an der Tafel

- Platina Freund:in muss jede Anweisung, die Chip erhält, **an die Tafel schreiben**.
 - Die einzelnen Anweisungen werden **nummeriert** dargestellt (wie in Beispiel 2).
 - Die Anweisungen jeder Runde müssen **deutlich getrennt** werden.
- Zeichnet für die Anweisungen folgende Symbole:

Drehung rechts = ↻
Drehung links = ↺
Vorwärts = ↑

Spielende

- Das Spiel ist zu Ende, wenn Ihr es gemeinsam schafft, Chip durch alle drei Runden des Labyrinths zu führen.