

## Moderation

### Aufgaben der Moderation

1. Lies die **Bedingungen** (siehe "Bedingungen der Runden") vor dem Start der jeweiligen Runden laut vor.
2. Gib das Startzeichen, wenn alle Schüler:innen bereit sind.



1

## Moderation

### Zusammenfassung Regeln

1. **Chip** erhält nur **Anweisungen von den Programmierer:innen**. Die anderen Schüler:innen dürfen aber Ideen und Vorschläge äußern.
2. **Chip** darf nicht rennen.
3. **Platina und ihr:e Freund:in** stehen vor der Tafel und dürfen die Tafel benutzen.
4. Die restlichen **Schüler:innen** dürfen den Bug nicht schubsen. Sonst muss die Person das Labyrinth verlassen und darf nicht mehr Teil des Spiels sein.

2

## Moderation

### Bedingungen der Runden

#### 1. Runde

Platina und ihr:e Freund:in geben vor, wie viele Schritte Chip laufen muss. Falls Chip zu wenige oder zu viele Schritte läuft, dürft ihr die Zahlen verbessern. **Chip** zieht die **Schlafmaske** an, um seine Augen zu verdecken.

3

## Moderation

### Bedingungen der Runden

#### 2. Runde

War die erste Runde zu einfach? Die Schüler:innen, die das Labyrinth bilden, nehmen ab jetzt die **Rolle eines Sensors** ein und piepsen, wenn Chip die Schnur berührt. Es piepsen nur diejenigen, die die Schnur zwischen sich haben – also nur 2 Personen. Ihr müsst für die Anweisungen nicht die vorgegeben Schritte anwenden, sondern könnt auch euren eigenen Weg probieren. Was passiert, wenn Chip die Schnur berührt? Versucht die Signale der Sensoren mit in den Ablauf aufzunehmen.

4



2



Modul 1 | Moderationskarte



1



Modul 1 | Moderationskarte



4



Modul 1 | Moderationskarte



3



Modul 1 | Moderationskarte

## Moderation

### Bedingungen der Runden

#### 3. Runde

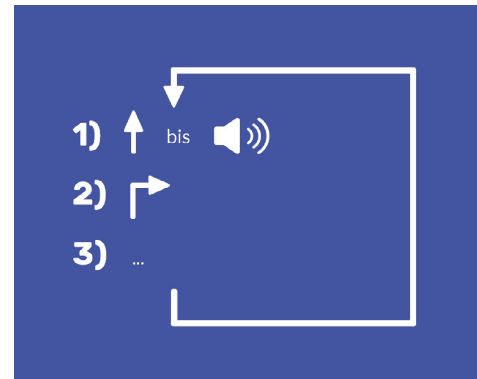
Versucht nur mit maximal vier Zeilen bzw. Anweisungen den Weg durch das Labyrinth zu meistern! Ist das möglich? Chip verwendet eine Schleife. D.h. nachdem alle Anweisungen abgearbeitet sind, beginnt Chip wieder mit der ersten Zeile. Ihr müsst also nicht dieselben Befehle mehrmals zeichnen, sondern setzt einen Pfeil von der letzten zur ersten Zeile. So erkennt jede:r die Schleife.

5

## Moderation

### Bedingungen der Runden

#### 3. Runde



6

## Moderation

### Bedingungen der Runden

#### 4. Runde (optional)

Ihr habt ein Algorithmus aufgestellt. Klasse! Aber funktioniert euer Algorithmus auch für beliebige Konstellationen? Stellt ein neues Labyrinth auf und versucht mit den gleichen Anweisungen das neue Labyrinth zu meistern.

7

## Moderation

Blanker Kasten für die Bedingungen der Runden.

Blanker Kasten für die 4. Runde (optional).



6



Modul 1 | Moderationskarte



5



Modul 1 | Moderationskarte



Modul 1 | Moderationskarte



7



Modul 1 | Moderationskarte