

TUSENFOTINGEN

Syfte och bakgrund

Den här leken kan användas som en introduktion till digital programmering. Eleverna övar sig även i att samarbeta och kommunicera med varandra.

Material

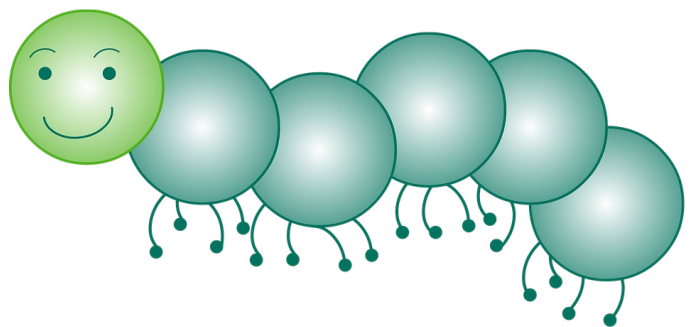
Inget (eventuellt något som kan användas som ögonbindlar).

Genomförande

Eleverna delas in i grupper om 4-6 personer. De ställer sig på led riktade åt samma håll och med händerna på varandras axlar. Varje led är nu en tusenfoting. Alla blundar/bär ögonbindel utom den som står längst bak i ledet.

Nu ska tusenfotingen förflytta sig till en angiven plats.

Den som ser styr de andra genom att klämma på axlarna på den framför, denna skickar vidare signalen genom att göra likadant på den som är framför och så vidare.



Gå igenom vad signalerna betyder:

- kläm vänster axel = sväng vänster
- kläm höger = sväng höger
- kläm båda en gång = gå rakt fram
- kläm båda två gånger = stopp

Obs! Det är viktigt att säga åt eleverna att gå långsamt och försiktigt. På given signal börjar tusenfotingen sin vandring.

Variant

Eleverna arbetar i par istället för i grupp.

Övning från Naturcentrum i Södertälje kommun.

Läroplanens mål

Denna övning berör bland annat följande områden i läroplanen:

- Att styra föremål med programmering.
- Hur entydiga stegvisa instruktioner kan konstrueras, beskrivas och följas som grund för programmering.
- Lekar och rörelse i natur- och utemiljö.

