

Den lille Rødhætte

Af Brødrene Grimm

Varighed :

Aktiviteten tager 1-1,5 time

Målgruppe:

2.-3. klasse

Deltagere

Ca 25 elever eller løse familier samlet

Materialer og dimser

10 x robotmåtter til KUBO

10 KUBO robotsæt

Tusser og papir, sakse, limstifter og tape

Duplo- eller legoklodser

10 x kurv (printet ud)

10 x cutout-sæt (klippet ud og gjort klar)

10 x opgavesæt (uddeles undervejs)

Forløb

1. Historien om Den lille Rødhætte læses højt (10 min)

2. Nu hackes historien, så vi i stedet for Rødhætte møder Robot-hætte. Fortæl børnene, hvad det betyder "at hacke."

3. 'Hvad skal der i Bedstemors kurv?' Uddel arket med de lækre sager. Byg selv en kombination af ting fra arket og spørg, om børnene kan gætte, hvad du har puttet i din kurv.

4. 'Læg lækkerier i kurven.' Lad børnene putte deres lækkerier i deres kurv. Leg evt. at I skal kigge i hinandens kurve og gætte, hvad der er i. Med eller uden arket fra før.

5. 'Byg en farlig ulv.' Børnene skal bygge efter opskrift eller male deres egen opskrift. De må også bygge fra fri fantasi, hvis du bestemmer, at de må.

6. 'Blomster til Bedstemor.' Nu skal børnene bygge en masse blomster. De skal bruges til legen senere.

7. Hvis der er tid, skal de også 'designe deres egne blomsteropskrifter.' Det kan være sjovt at lade dem bygge hinandens opskrifter.

Forberedelse

- KUBO'erne oplades
- Den lille Rødhætte findes frem
- Opgaverne her i hæftet printes og lægges frem

Hver gruppe (med 3 personer i hver) får udleveret:

1 KUBO-robot

1 måtte

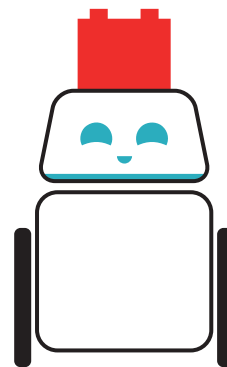
1 kurv (tegning)

1 sæt klodsre

Cutout-sæt (klippet ud og gjort klar)

*Opgaver uddeles undervejs

Kender I
"Den lille
Rødhætte"?



8. Nu skal I lære KUBO-robotten at kende.

9. Først skal I køre en rute, hvor brikkerne bliver lagt på pladen, og robotten kører hen over brikkerne.

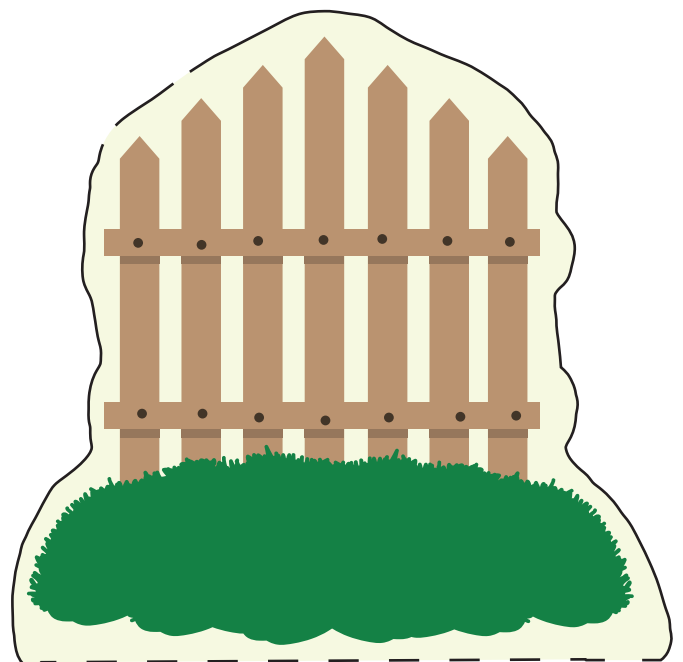
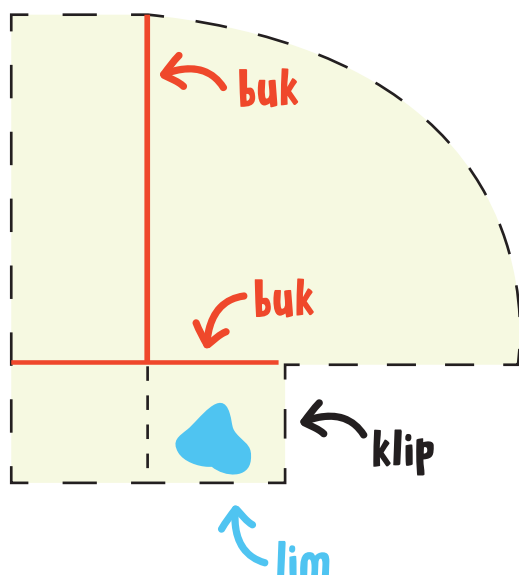
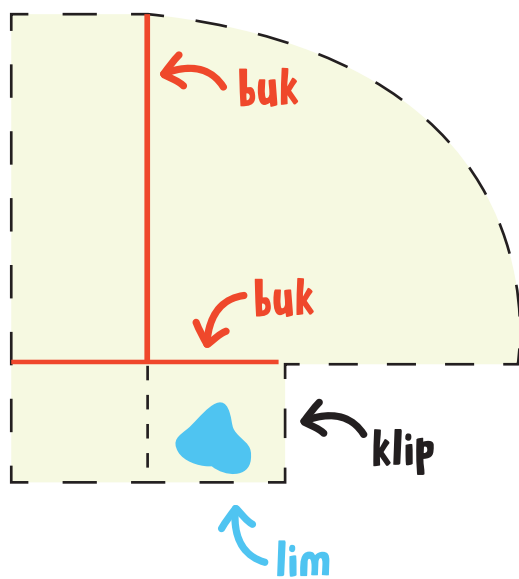
10. Dernæst skal I køre en kode, hvor brikker bliver lagt "i en funktion" ved siden af måtten. Først kører KUBO over koden, og så sættes KUBO på "play"-brikken, som får KUBO-robotten til at afspille den kode, den lige har læst.

11. Nu er der en Pluk-blomster-opgave, hvor KUBO'en kodes til at køre rundt til blomsterne.

12. "Ulvens forhindringer" er endnu en robot-opgave, hvor børnene skal klippe forskelligt grafik ud og "lægge forhindringer til hinanden," mens de finder hjem til Bedstemor.

13. Den sidste opgave er "Jægeren efter ulven," hvor to børn har en robot hver og skal forsøge at forudse, hvor den anden vil køre hen. Den ene skal være ulv og forsøge at finde hen til Bedstemor uden at blive fanget af den anden, som er jægeren.

14. Find selv på mange flere sjove aktiviteter og opgaver!



Hvad skal der i Bedstemors kurv?

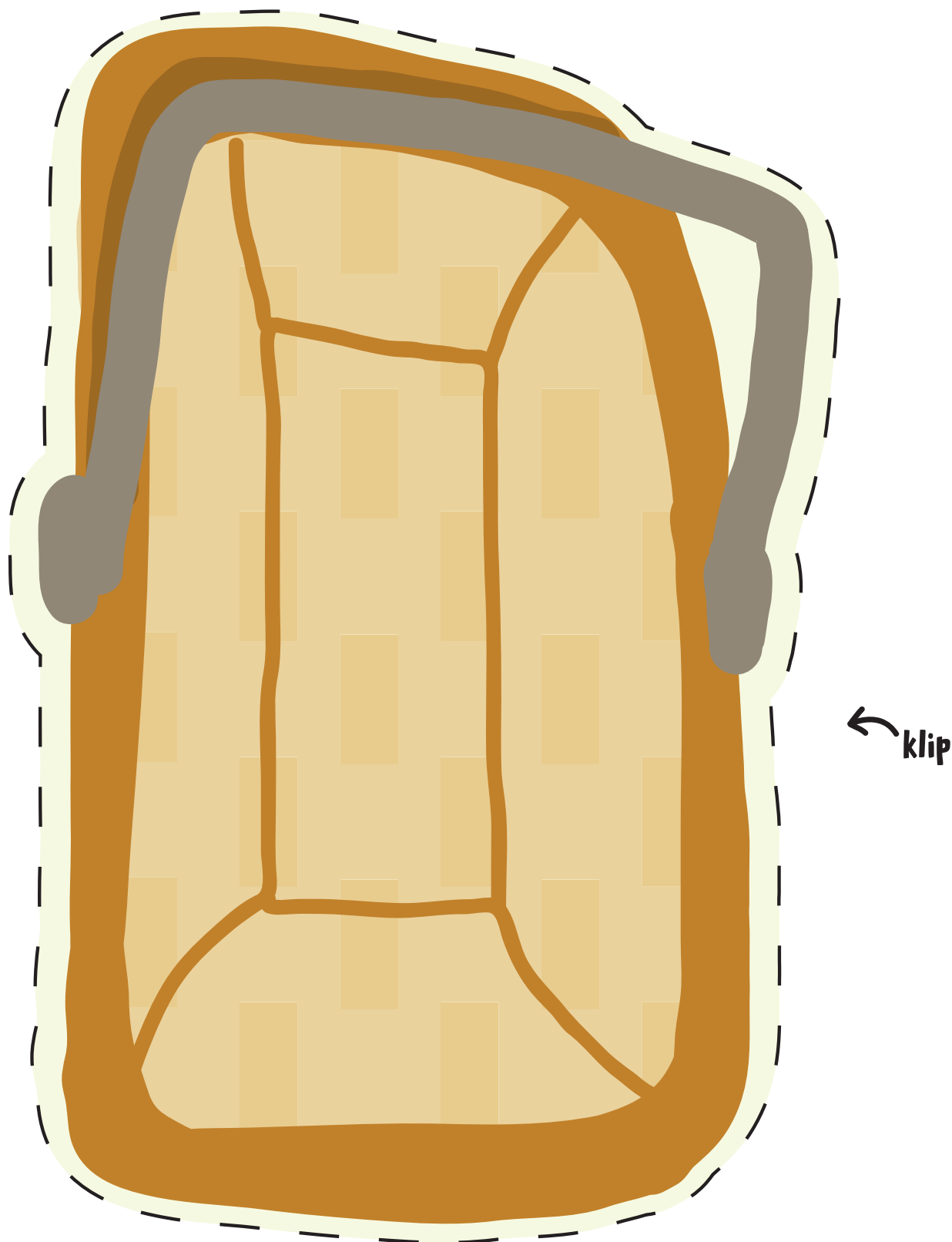
Her er en masse lækre sager. Hver klods betyder noget lækkert.
En stor gul er fx et brød, og en stor rød er fx en flaske saft.
Nu skal du vælge, hvad der skal i Robothættes kurv.



Forslag til leg: Byg forskellige sammensætninger med 3-5 forskellige lækkerier og se, om I kan gætte hinandens.

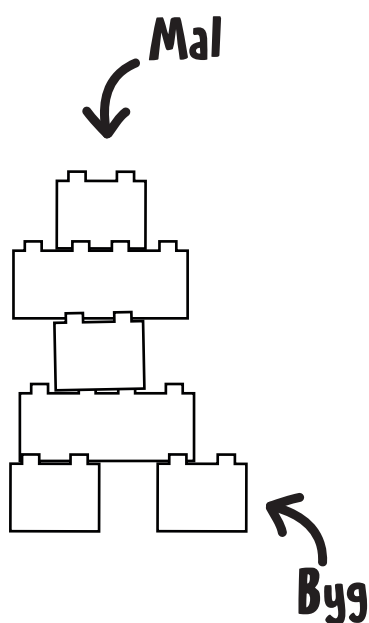
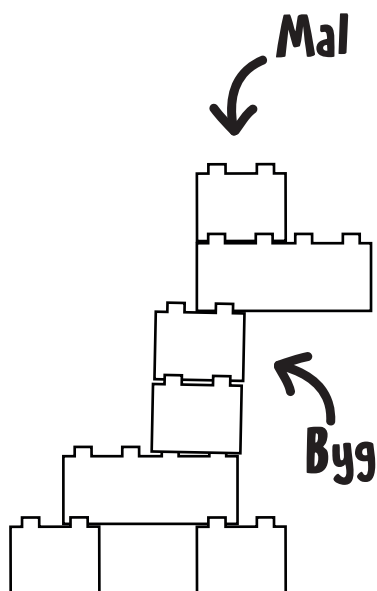
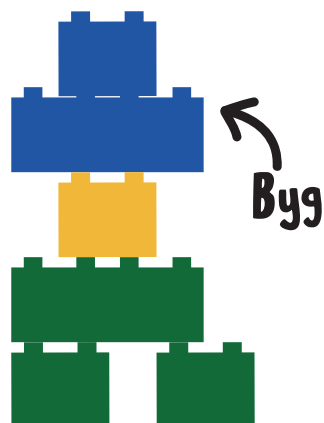
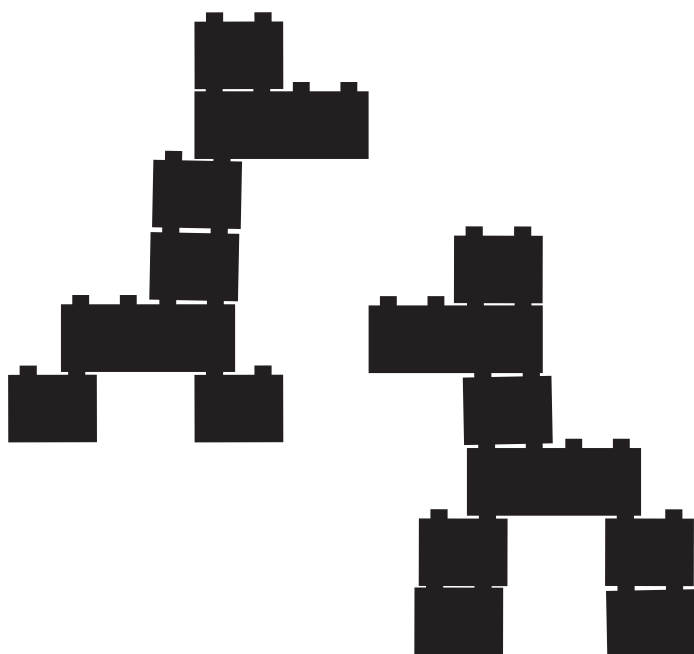
Læg lækkerier i kurven

Byg forskellige madpakker, og læg dem i kurven.
Prøv at gætte, hvad der er i hinandens madpakker.



Byg en farlig ulv & Bedstemor

Robothætte møder den farlige ulv i historien.
Den skal du bygge nu. Du kan enten bruge en af vores
opskrifter på en ulv, eller du kan male og finde på din egen
og bygge den.
Byg Bedstemor, som I har lyst.



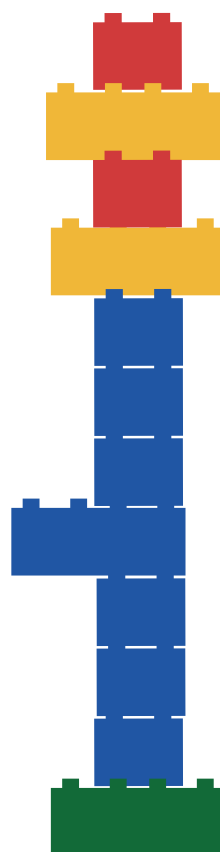
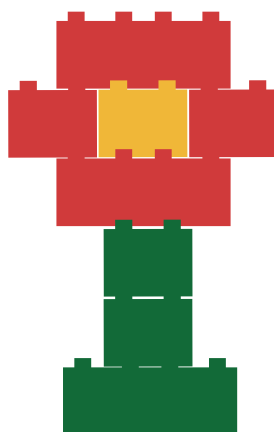
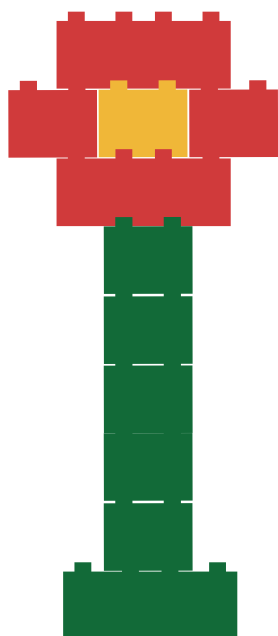
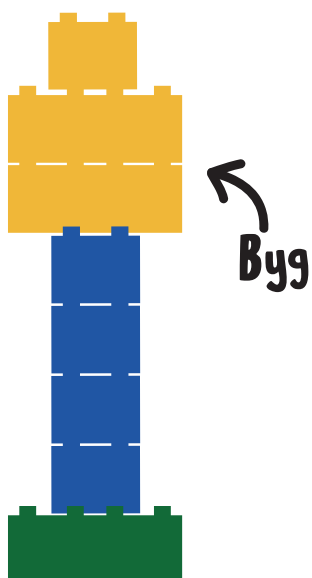
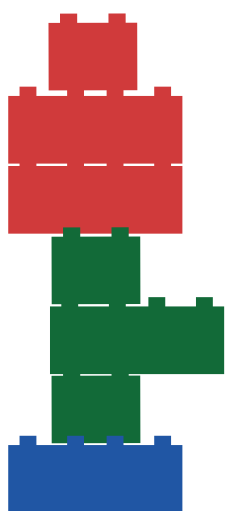
Blomster til Bedstemor

Ulven får Robothætte til at gå en omvej for at plukke blomster.

Vælg en blomst at bygge.

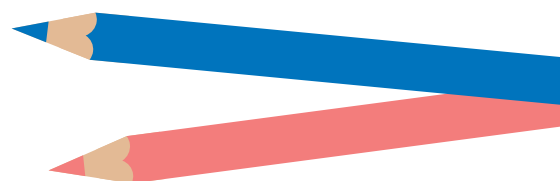
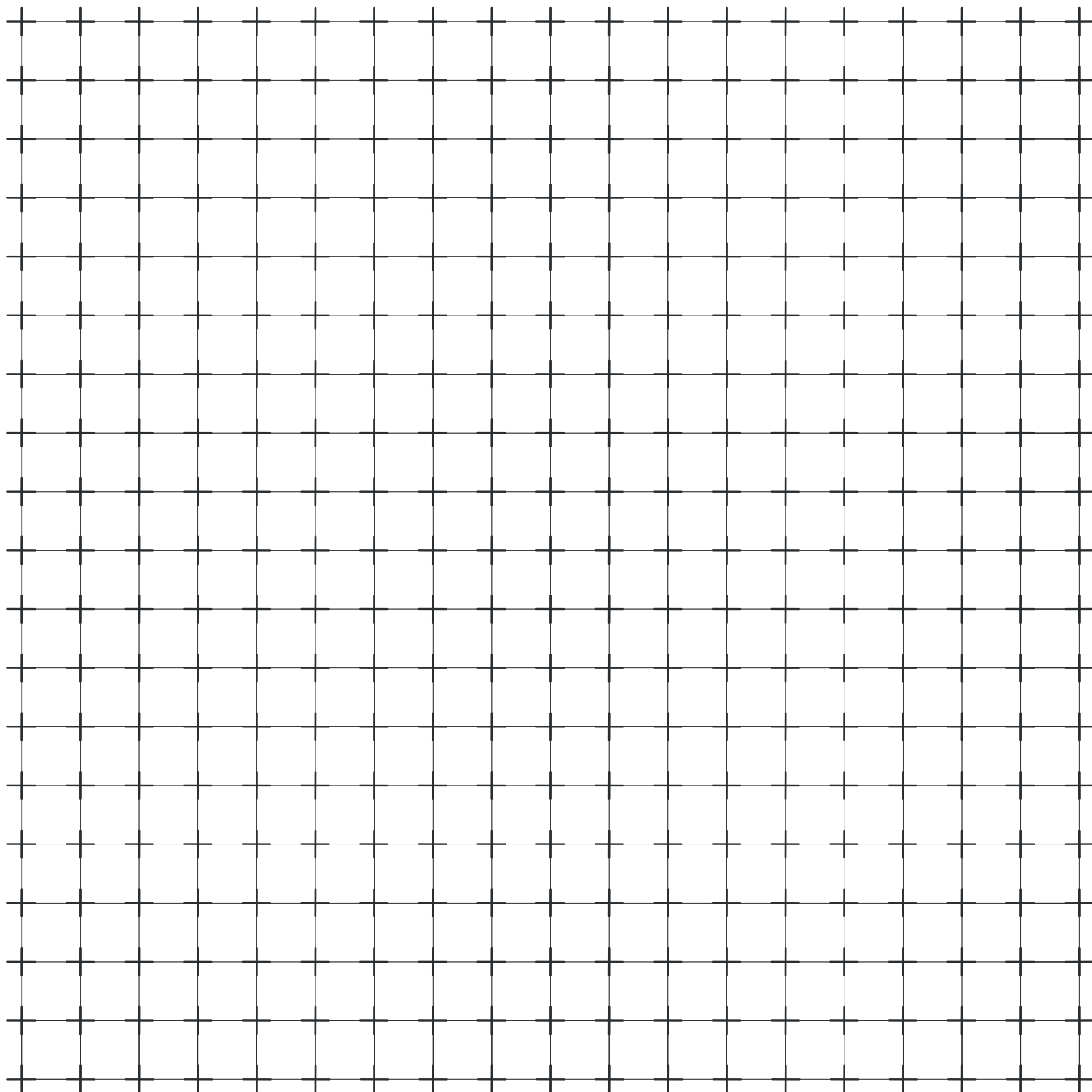
Start med at bygge efter en af vores skabeloner.

Bagefter kan du designe din egen.



Design din egen blomsteropskrift

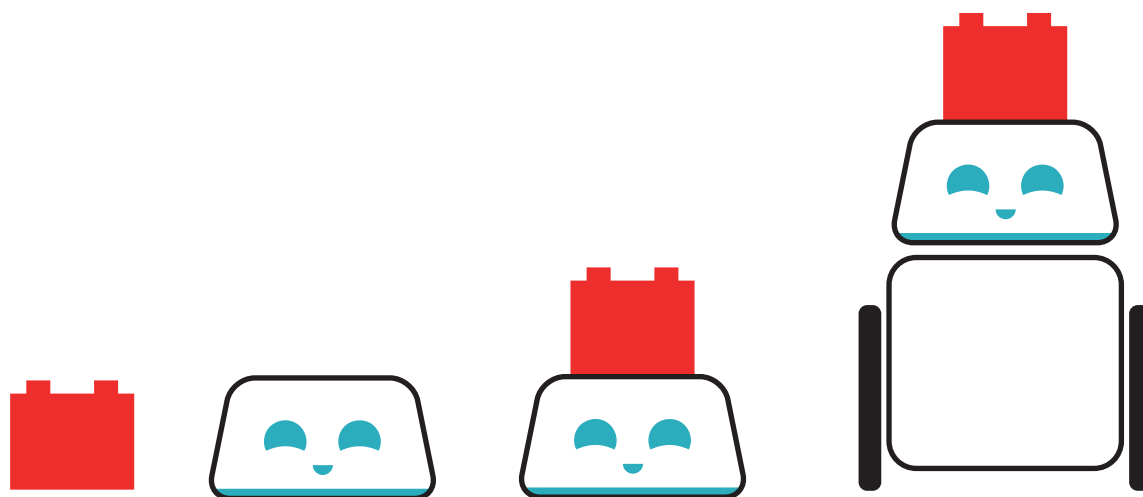
Her er et net, du kan bruge til at designe blomster i.
Print så mange du vil og design opskrifter på en hel masse blomster.
Bagefter kan I prøve at bygge hinandens opskrifter.
Husk kun at bruge farver, der passe til de klodser, I har.



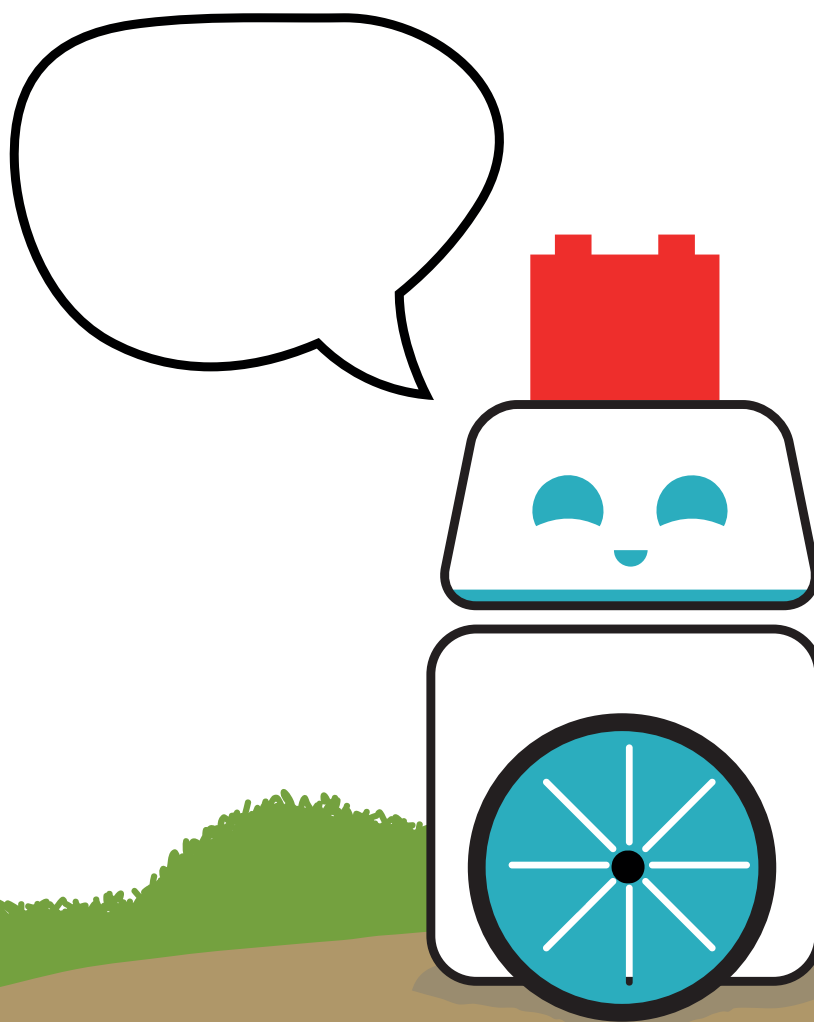
Lær Robothætte at kende

Find robotten frem.

Brug tape, elefantsnot eller en elastik.
Sæt en rød klods på hovedet af Robothætte og sæt
robottens hoved på robottens krop.
Når hovedet klikker på, vågner robotten.
Hvordan kan man se, om den er tændt?



Hvad siger Robothætte? Tegn eller skriv noget sjovt.



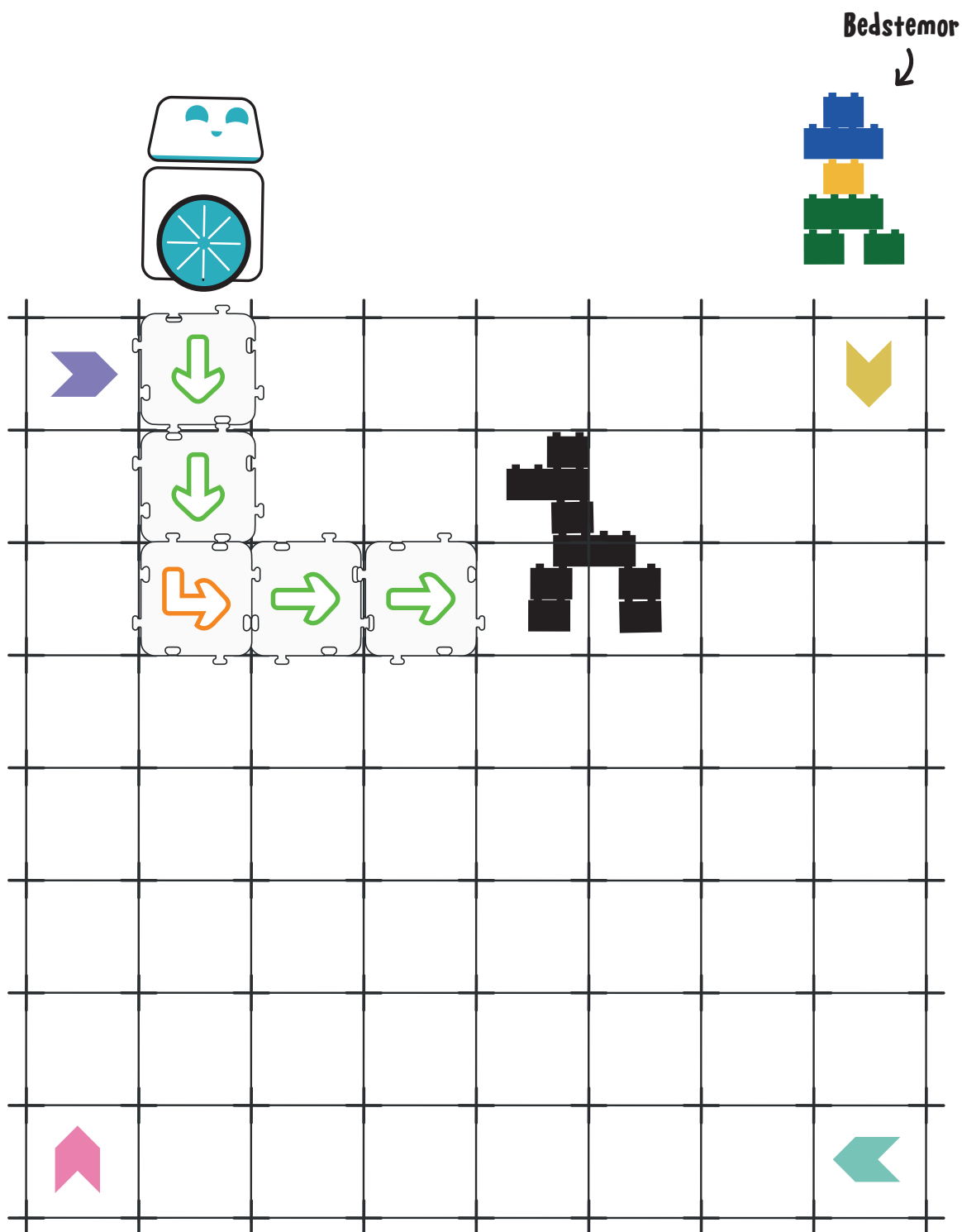
Kør en rute

Duplo-Bedstemor sættes på den gule pil, da hendes hus er her. På vejen til Bedstemor møder Robothætte en ulv.

Placer Duplo-ulven et sted på kortet.

Læg brikkerne på kortet med start fra den lilla pil, så brikkerne fører Robothætte hen til ulven.

Sæt nu Robothætte ovenpå den første brik, og lad hende køre ruten.



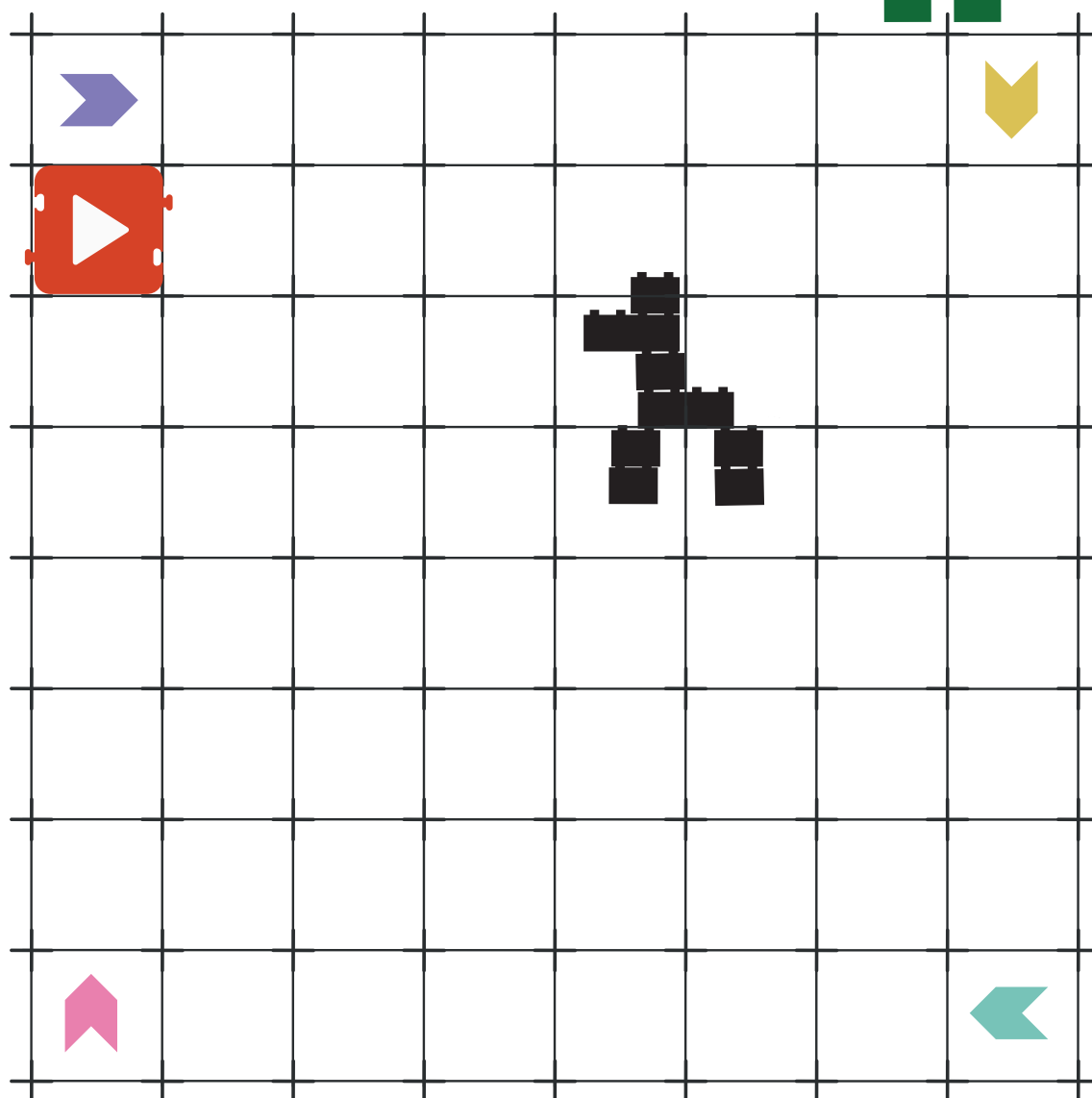
Kør en kode

Robot-hætte kan også køre en kode. Det betyder, at man lægger brikkerne på én lang række - inden i en funktion. En funktion er lidt ligesom nogle parenteser.

Byg en kode på én lang række, så Robothætte kører den samme vej som før - nu inden i en funktion.

Først skal Robothætte køre hen over koden.
Dernæst skal Robothætte stilles på "play"-brikken.

Playbrikken: 2) Sæt Robothætte her, og lad hende afspille koden



Funktion start: 1) Sæt Robothætte her, og lad hende læse koden



Funktion slut

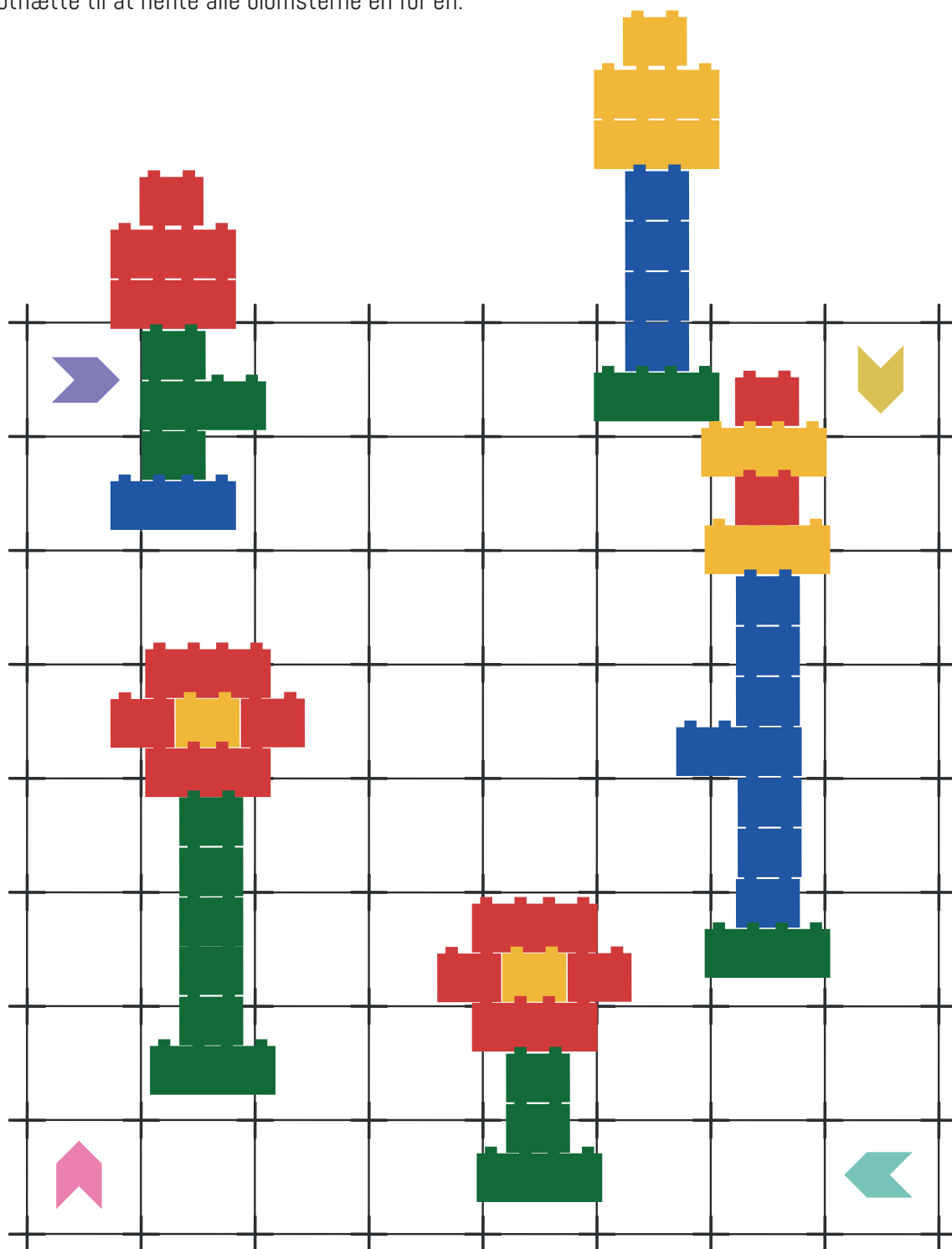


Pluk blomster

Rødhætte bliver fristet af ulven og vil gerne plukke nogle blomster i skoven.

Alle i gruppen skal hver især bygge en blomst.

Kod Robothætte til at hente alle blomsterne en for en.



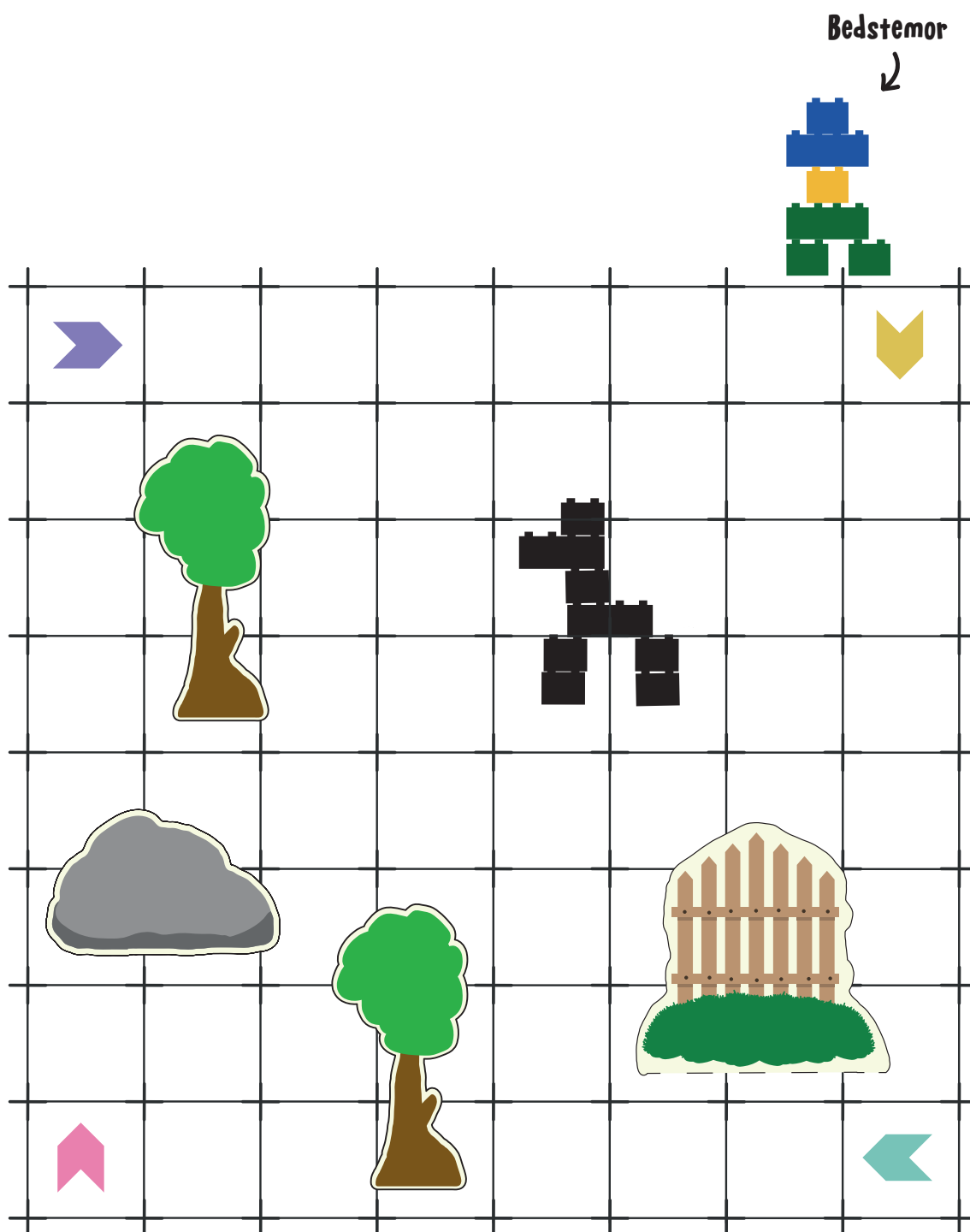
Ulvens forhindringer

Robot-hætte kan kodes til at køre meget lange ruter. Men for at du ikke skal bygge en uendelig lang række af pile (funktion), er der en smartere måde. (Vejledning i at bruge den røde play-brik med KUBO-kodningen).

Vi har brug for cutouts, der forestiller træer, en stor sten, et hegn, bedstemor og en ulv.

Den ene af jer er nu ulven og skal placere 3 forhindringer for robothætte. Det skal være muligt at komme forbi forhindringerne på den ene eller anden måde. Placer også bedstemor på den gule pil.

Kod Robot-hætte, så hun kommer uden om forhindringerne og når hen til bedstemor. Enten ved at bruge den røde play-brik eller uden.



Jægeren efter ulven

Heldigvis er det jo sådan, at jægeren kommer både bedstemor og Robothætte til undsætning. Nu skal I gå sammen med en anden gruppe og så skal den ene gruppe være Ulven (sort klods på hovedet) og den anden er Jægeren (Grøn klods på hovedet). Placer nu jæger-robotten på den lille pil og ulve-robotten på den lyserøde pil. Bedstemor placeres på gul pil, som hun plejer.

Nu skal I i gang med en fangeleg. Ulven skal kodes til at nå bedstemor. Jægeren skal derimod kodes til at nå ulven. I skal naturligvis ikke vise hinanden jeres funktioner (koden). Kan jægeren mon nå at fange ulven inden den kommer ned til bedstemor? Hvis Jæger-robotten fanger ulven inden den når bedstemor, så har jægeren vundet. Men når ulven bedstemor, inden jægeren fanger den, så bliver bedstemor jo desværre spist.

