



Die Reise zur magischen Insel Fantasia

Einsatz der Bluebots im Vorschulalter

Zielgruppe: Kinder im Alter von 5 – 7
Dauer: 90 Minuten
Hinweise: Bluebots und Zubehör sind im Kreismedienzentrum ausleihbar.
Voraussetzungen: Keine, von Vorteil ist, wenn die Kinder die Funktionsweise des Bluebots schon kennengelernt haben.

Rahmengeschichte:

„Wir möchten heute gemeinsam mit euch zu einer magischen Insel reisen. Die Sonne scheint. Das Meer rauscht. Wir spüren den Sand unter unseren Füßen. Und wir sehen, dass auf der Insel viele große, wundervolle und grüne Pflanzen wachsen. Es sieht aus wie ein Dschungel. Riesengroße, bunte Schmetterlinge fliegen umher.

Was könnte es noch auf der magischen Insel geben?

Wir kommen zu einem Gebüsch und hören etwas rascheln. Was verbirgt sich unter dem Gebüsch?

Kinder dürfen unter den Tüchern tasten.

Ein Bluebot kommt zum Vorschein.

Was seht ihr? Was kannst du mit dem Käferchen machen? → Pfeiltasten ausprobieren, reihum.

Es ist ein magisches Käferlein, das Bluebot heißt. Der Bluebot macht, was du ihm sagst. Du musst dazu den Weg mit den Pfeiltasten eingeben.

Bluebot zeigen und vorführen, Kinder dürfen selbst ausprobieren.

Auf der magischen Insel sollst du verschiedene Aufgaben gemeinsam mit deinem Käferchen erledigen. *Gemeinsam die einzelnen Stationen anschauen.*

1. Magische Brücke

Auf der Insel gibt es einen plätschernden Bach, den wir über eine Brücke überqueren müssen. Der Bluebot startet hier und soll über die Brücke laufen.

Material: Plexiglas-Raster, Karten „Brücke“, Karte „Bluebot-Start“.

2. Dschungel-Labyrinth

Im Dschungel entdecken wir ein Labyrinth. Schafft es das Käferchen mit deiner Hilfe durch das Labyrinth?

Material: Holz-Labyrinth, ggf. Tücher als Dschungel-Deko.





3. Zauberfrüchte

Auf Fantasia gibt es leckere Zauberfrüchte, die einem viel Energie geben. Das Käferchen soll alle leckeren Früchte einsammeln.

Material: Plexiglas-Raster, Karten „Zauberfrucht“, Karte „Bluebot-Start“.

4. Wundervolle Blume

Der Bluebot bekommt eine Maske und darf mit deiner Hilfe Gras, eine Zauberblume oder ein Zaubermuster malen.

Material: Bluebot-Stiftaufsatz, Filzstifte, große Papierbögen.

5. Schatz finden

Der Bluebot soll den Schatz finden. Achtung: Es gibt Schnapppflanzen, die den Bluebot schnappen können, daher darf er sie nicht berühren.

Material: Plexiglas-Raster, Karten „Schnapppflanzen“, Karte „Schatz“, Karte „Bluebot-Start“.

Wichtige Hinweise für die Kinder:

- *Vorsichtiger Umgang mit Käferchen!*
- *Nicht mit der Hand schieben!*
- *Käfer soll so programmiert werden, dass er die Strecke vom Startpunkt bis zum Ziel am Stück fährt!*

Ende: Im Sitzkreis darf jedes Kind den Bluebot in die Mitte zum Gebüsch fahren lassen.

Wir müssen nun unsere Rückreise antreten. Die Käferchen bleiben auf Fantasia, da sie sich hier am wohlsten fühlen. Wir sagen den Käferchen tschüß, danke für die Hilfe bei den Aufgaben!

Schön, dass ihr mit uns zur magischen Insel gereist seid!“



Materialien:

Hinweis: Viele der Bilder sind KI-generiert.

Karte „Brücke“



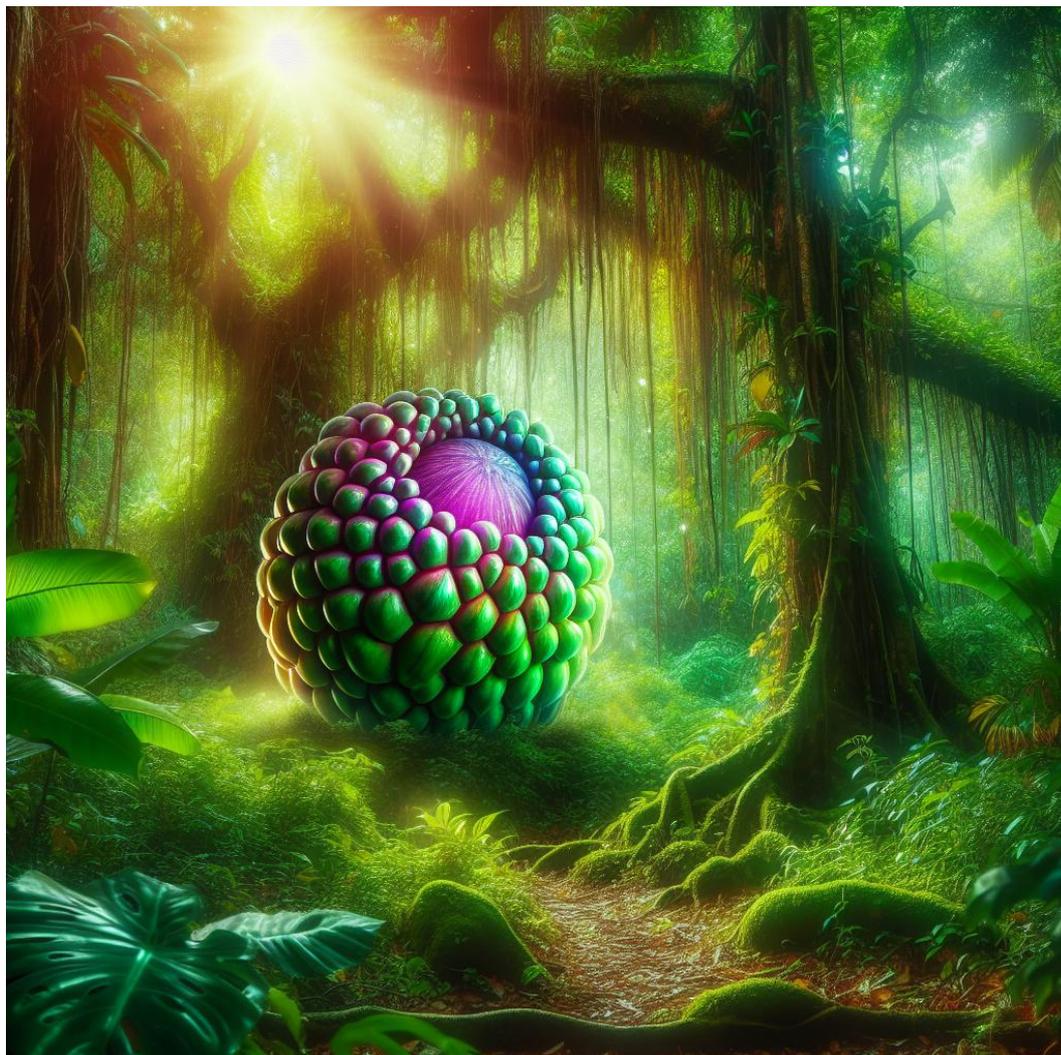


Karte „Bluebot-Start“



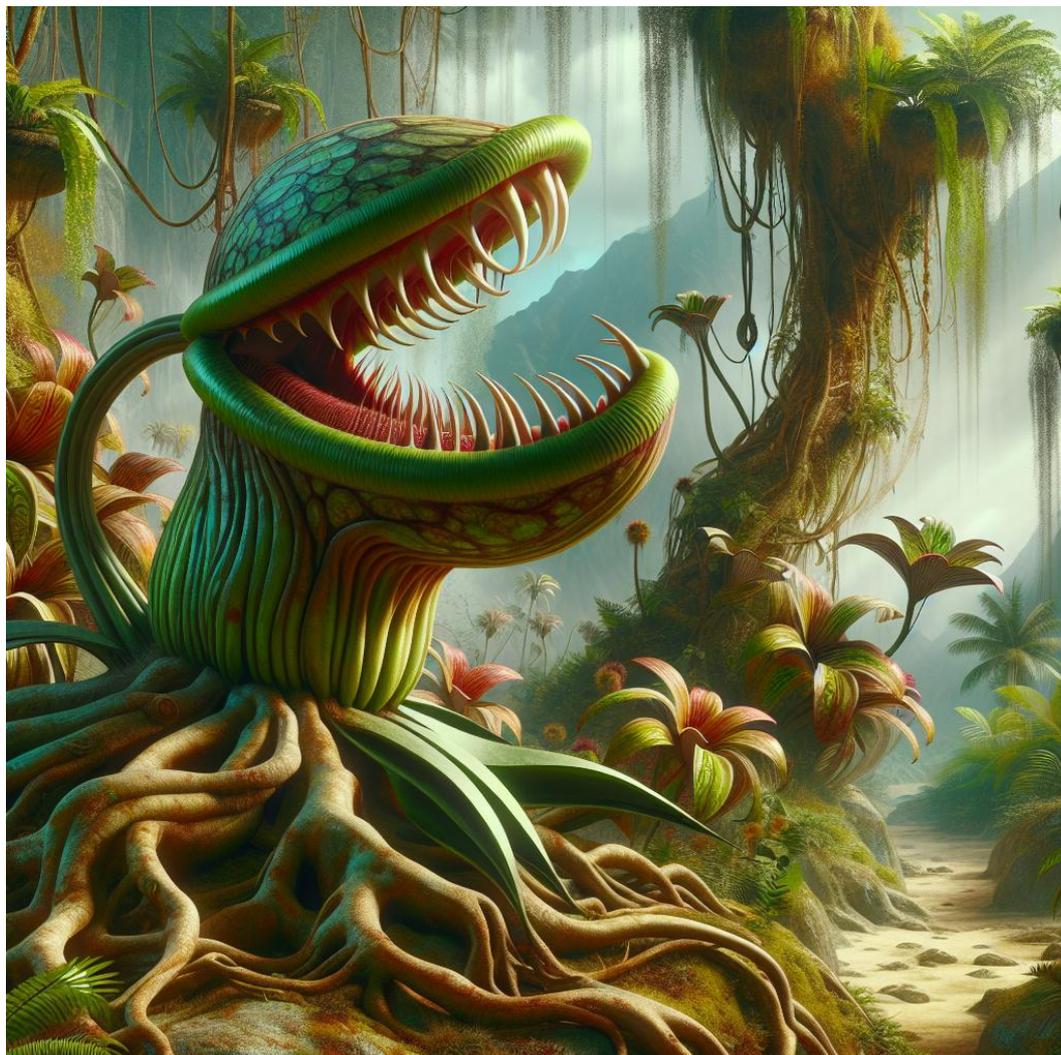


Karte „Zauberfrucht“





Karte „Schnapppflanze“





Karte „Schatz“

