

Workout

Inhalt

Workout verbindet Spiel und Bewegung miteinander. Der/Die Spieler*in muss abwechselnd senkrecht angebrachte Platten berühren. Dafür hat er dreißig Sekunden Zeit. Gewonnen hat, wer in der Zeit die meisten Berührungen geschafft hat.

Förderung und Lerninhalte

- Bewegung und Kondition
- Verwendung des Makey Makey
- Erstellung von einfachen Stromkreisen
- Einführung in die Programmierlogik

Zielgruppe



Kinder und Jugendliche, die Spiel, Wettkampf und Bewegung miteinander verbinden wollen

Empfehlung: ab 6 Jahren

Benötigte Materialien

- ✓ Makey Makey Set
- ✓ Computer mit vorinstalliertem Spiel
- ✓ Draht (ca. 10m)
- ✓ Klebeband
- ✓ 1 Packung Alufolie
- ✓ Zwei Holzplatten
- ✓ Flipchart und Edding

Umsetzung

1) Es gibt bereits ein Spiel, das nach genau diesem Spielprinzip von dem/der Nutzer*in *margaim* bei Scratch programmiert wurde. Ladet euch das Spiel hier herunter: <https://scratch.mit.edu/projects/27223695/>

2) Fertigt die Berührungsplatten an, indem ihr die zwei Holzplatten komplett mit Alufolie umklebt. Befestigt die Platten in einer Höhe an der Wand, sodass jede*r Spieler*in die Platten gut berühren kann. Die Wände, an denen die Platten befestigt werden, sollten so weit voneinander entfernt sein, dass man nicht beide Platten gleichzeitig berühren kann. Besonders gut eignen sich beispielsweise Wände von breiten Fluren.

3) Schließt das Makey Makey mit dem USB-Kabel an den Computer an. Verknüpft eine Seite der ersten Krokodilklemme mit dem Feld „Earth“ des Makey Makey. Diese sogenannte Erdung ist wichtig, damit der Stromkreis später geschlossen werden kann. Deshalb muss die andere Seite der Klemme im späteren Spiel von einem/einer Spieler*in angefasst werden. Verwendet Draht als Verlängerung, falls das Kabel zu kurz ist. Benutzt zwei weitere Krokodilklemmen, um sie mit den, für die Steuerung benötigten, Tasten am Makey Makey zu verknüpfen. Beim Spiel *Workout* benötigt ihr die linke und rechte Pfeiltaste. Die andere Seite der Klemmen verbindet ihr mit den Berührungsplatten. Benutzt Draht zur Verlängerung, wenn die mitgelieferten Kabel nicht vom Makey Makey bis zu den Platten reichen. Achtet darauf, dass sich die Drähte nicht berühren und klebt sie vorsichtshalber mit Klebeband fest.

4) Startet das Spiel und lasst den/die erste Spieler*in ihr Glück probieren. Schreibt die erzielten Berührungen (den Score) samt Namen auf das Flipchart und überprüft am Ende, wer die meisten Berührungen geschafft hat. Der/die Spieler*in hat das Turnier gewonnen.



Idee: Probiert euch selbst im Programmieren einer Workout-Version. Dabei könnt ihr euch an dem bereits bestehenden Spiel orientieren. Verändert zum Beispiel Figuren, Hintergründe, Musik oder auch die Länge der Zeit. Individualisiert so eure ganz eigene Version des Spiels *Workout*.

