

# MINERYDNING

*PROGRAMMERING HANDLER OFTE OM AT BESKRIVE DEN RIGTIGE RUTE GENNEM EN RÆKKE HANDLINGER, SÅ RESULTATET TIL SIDST BLIVER DET RIGTIGE.*

I denne aktivitet skal spejderne i fællesskab finde den rigtige rute igennem et minefelt og beskrive ruten med et puslespil efterfølgende, som man ville lave en kode på en computer. Micro:bitten programmeres til at vide, hvor minerne er i feltet, og spejderne kan derfor ved hjælp af micro:bitten finde den rigtige vej.

Tidsforbrug: 45 – 60 minutter

## **TRIN FOR TRIN**

1. Hent programmet "Minerydning" på [www.pigespejder.dk/fokus](http://www.pigespejder.dk/fokus) og læg det på micro:bitten.
2. Lav et minefelt med fem gange fem felter på jorden med reb eller lignende. Marker verdenshjørnerne ved hver side. Felterne svarer til de fem gange fem lysdioder på micro:bitten. Ruten gennem feltet begynder i det øverste venstre hjørne (nord-vest) og slutter i det nederste højre hjørne (sydøst). Det er muligt at gå mod øst og syd i minefeltet. Et tryk på knap A rykker mod øst på micro:bitten og et tryk på knap B rykker mod syd. Hvis man rammer en mine, blinker micro:bitten og starter ruten forfra.
3. Lad spejderne prøve at komme igennem minefeltet på skift. En spejder går igennem det fysiske minefelt, mens resten tjekker hendes rute på micro:bitten. Gå ét felt ad gangen og tjek, om det er frit på micro:bitten. Hvis hun rammer en mine, nulstilles micro:bitten og en anden spejder skal nu prøve. Det gælder for spejderne om i fællesskab at forsøge at huske, hvilken vej de kan gå og til sidst komme hele vejen igennem minefeltet.
4. Når spejderne har fundet en sikker vej gennem minefeltet, skal de prøve at beskrive ruten med et puslespil, som man ville skrive den i en computerkode. Print brikkerne i bilaget "Kodepuslespil" og lad spejderne sætte dem sammen, så de viser deres vej gennem minefeltet.

## **MATERIALER**

- micro:bit med programmet "Minerydning"
- Reb eller lignende til at markere minefeltet
- Print af bilaget "Kodepuslespil"