

STEN, SAKS, PAPIR!

SMUTTERNE SKAL I DENNE AKTIVITET LEGE STEN, SAKS, PAPIR MED MICRO:BITTEN OG DYSTE I FORSKELLIGE KONKURRENCER. AKTIVITETEN HAR 2 DELELEMENTER. FØRST SKAL SMUTTERNE KODE MICRO:BITTEN, OG DEREFTER SKAL DE LEGE.

Smutterne skal kode micro:bitten, så den kan udføre sten, saks og papir, når man ryster den. Når micro:bitten er kodet, skal smutterne i to hold dyste mod hinanden i forskellige konkurrence.

Tidsforbrug: Fx 20-30 minutter

TRIN FOR TRIN

1. Kod to micro:bits - se videoguide eller Bilag Programmeringsguide sten saks papir. Tip: Vurdér, om smutterne skal være med til at kode eller ej.
2. Del smutterne i to hold, og stil dem over for hinanden. Den første i hver række ryster micro:bitten og siger "sten, saks, papir!". Vinderholdet vælger hvilken konkurrence der skal dystes i. Se 'Konkurrencer'. Konkurrencen gennemføres.
3. Når de to første i hver række har gennemført konkurrencen, fortsætter man med de næste deltagere i rækken til at slå "sten, saks, papir" med micro:bitten. Derefter udfører de den samme konkurrence som de foregående.
4. Når man er færdig med hele rækken eller synes man gerne vil lave en ny konkurrence, kan man vælge en ny og gøre det samme igen.

Konkurrencer

Konkurrence A: Tagfat. Den som vinder sten, saks, papir løber hen til en markering og den anden skal prøve at fange den første. Hvis vinderen af sten, saks, papir når markeringen, har hun vundet, men hvis hun bliver fanget, er det den anden pige, som vinder.

Konkurrence B: Vendespil: Find et vendespil og læg alle brikker ud i et stort felt. Den der vinder "sten, saks, papir" må løbe hen og vende to brikker. Er de ens, tager man stikket med tilbage til sit hold, hvis ikke vender man brikkerne igen, og det er det andet holds tur. På hvert hold skiftes man til at tage tur. Når alle stik er fundet, tælles der stik, og holdet med flest stik har vundet.

Konkurrence C: "Vælt flasken". Hvert hold har en flaske som indeholder vand. De to flasker placeres for enden af en afmærket bane. Det er vigtigt med stor afstand mellem flaskerne, så man ikke rammer sin egen flaske. Slå sten, saks, papir. Vinderen må kaste en bold på modstandernes flaske, som det gælder om at vælte. Taberen løber derefter op og rejser flasken igen. Loopet fortsættes til der ikke er mere vand i flasken. Det hold med mest vand i flasken til sidst har vundet.

MATERIALER

Minimum to micro:bits

Bilag Programmeringsguide sten saks papir

Konkurrence A: Tagfat

Markeringspunkt (sten, flaske, tørklæde eller andet)

Konkurrence B: Vendespil

Vendespil

Konkurrence C: Vælt flasken

2 x sodavandsflasker

Vand til flaskerne

Bold