

# Roboter

**Geeignet für:** Internationale Jugendbegegnungen, Reisen ins In- und Ausland

**TeamerInnen:** mindestens eine

**Teilnehmende:** mindestens drei

**Alter:** ab 10 Jahren

**Zeit:** ca. 30 Minuten

**Material:** keines

**Raumgestaltung:** genügend Platz, vorzugsweise draußen

**Methode:** Kooperationsspiel

**Ziele:**

- Die TeilnehmerInnen verfolgen ein gemeinsames Ziel.
- Cliques werden aufgebrochen.

**Ablauf:**

Die TeamerIn teilt die TeilnehmerInnen in Dreiergruppen auf. Dabei achtet sie darauf, dass sich bestehende Gruppen mischen. Zwei TeilnehmerInnen spielen Roboter und stellen sich Rücken an Rücken. Die dritte TeilnehmerIn spielt die IngenieurIn. Die Roboter laufen immer gerade aus. Die IngenieurIn kann durch Tippen auf die rechte oder linke Schulter die Laufrichtung ändern, sie kann die Roboter jedoch nicht anhalten. Ziel ist es, die Roboter so zu programmieren, dass sie einander in die Arme laufen. Anschließend werden die Rollen gewechselt.