

## Bloxorz

### Steckbrief

	<p><b>Lernbereich</b> Räumliche Vorstellung</p> <p><b>Fachbereich</b> Interdisziplinär Geometrie/ICT</p> <p><b>Grobziel (ICT)</b> Medien als Lernobjekt einsetzen</p> <p><b>Grobziel (Geometrie)</b> Problemlösen</p>
<p>Autor / Autorenteam</p>	<p>Roland Häfliger, Daniel Senn</p>
<p>ICT-Voraussetzungen</p>	<p>1 Computer mit installierten Internetbrowser</p>
<p>Software</p>	<p>Java Addon für den Browser</p>
<p>Zeitbedarf</p>	<p>1 Lektion</p>
<p>Zielsetzung</p>	<p>Räumliches Vorstellungsvermögen und Problemlösen</p>
<p>Einführung Umsetzung Reflexion</p>	<p><b>Einführung</b> Schülerinnen und Schüler werden in die Funktionsweise des Spiels eingeführt.</p> <p><b>Umsetzung</b> Die LP teilt jeweils jeder 2er Gruppe ein Level zu, dass sie zu lösen haben. Die einzelnen Schritte werden so dokumentiert, dass jede andere Person ohne Hilfe den Level bewältigen kann.</p> <p><b>Reflexion</b> Das Problemlösen steht im Zentrum. S+S reflektieren ihre Problemlösestrategien.</p>
<p>Zusatzmaterial</p>	<p>Anleitung zum Spiel (Handout)</p>
<p>Bemerkungen</p>	<p>Das Spiel kann, muss aber nicht, als Zeitfüller bei Übungslektionen in der Mathematik verwendet werden. Passend dazu wäre zum Beispiel die Lehrübung 10 aus Mathbuch7 geeignet, um das räumliche Vorstellungsvermögen zu trainieren.</p>

## Bloxorz

### Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	K  PA  K	<p><b>Einführung</b> Schülerinnen und Schüler werden in die Funktionsweise des Spiels eingeführt.</p> <p><b>Umsetzung</b> Die LP teilt jeweils jeder 2er Gruppe ein Level zu, dass sie zu lösen haben. Die einzelnen Schritte werden so dokumentiert, dass jede andere Person ohne Hilfe den Level bewältigen kann.</p> <p><b>Reflexion</b> Das Problemlösen steht im Zentrum. S+S reflektieren ihre Problemlösestrategien.</p>	Beamer

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

### Bemerkungen zur Lektionsreihe seitens der Autoren

Wir haben uns entschieden, keine Lektionsreihe zu dieser Web2.0 Anwendung zu planen, da man diese eine Lektion einmalig durchführt. Diese Anwendung soll den S+S eine weitere Möglichkeit geben, Probleme zu lösen und ihre Problemlösestrategien zu üben.

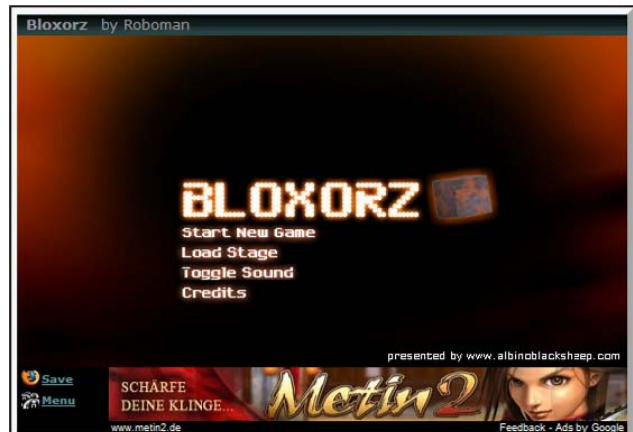
## Bloxorz

### Auftrag

Trainiere dein räumliches Vorstellungsvermögen mit dem Spiel „Bloxorz“.

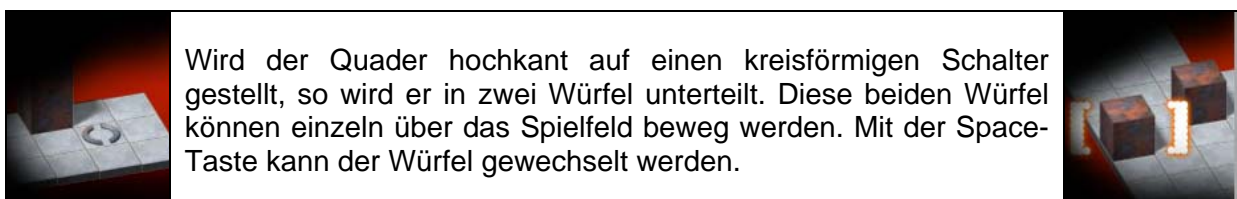
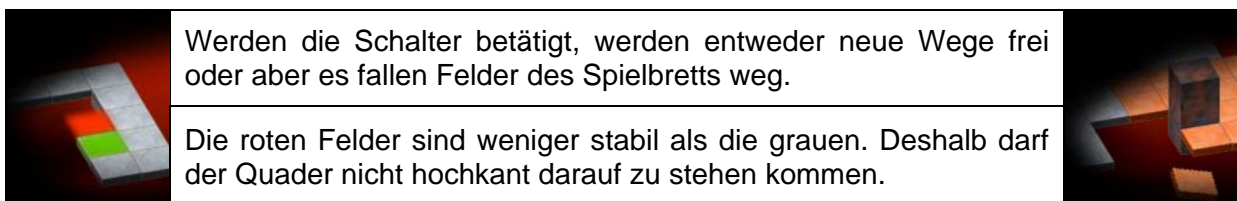
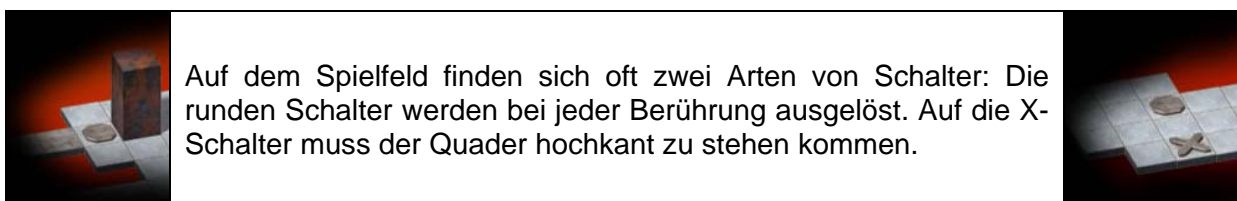
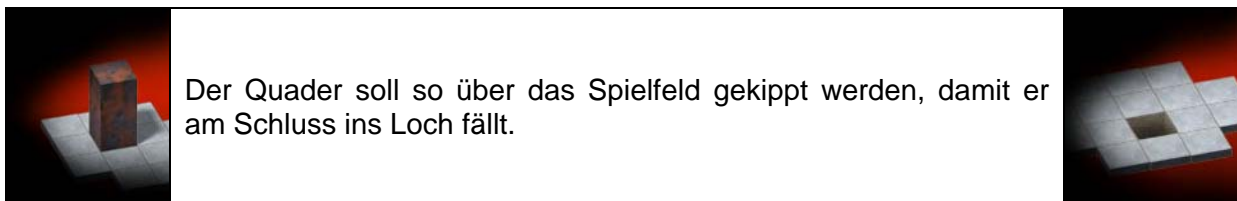
### Methode

Mithilfe der Pfeiltasten der Tastatur wird ein Quader so gekippt, damit er am Schluss ins Loch fällt.



### Anleitung

1. Öffne deinen Internetbrowser.
2. Öffne die Website: <http://www.albinblacksheep.com/games/bloxorz>
3. Wähle den Button „Start New Game“ und danach „Skip Instructions“.
4. Spielanleitung:



5. Jedes der 33 Levels hat einen Level-Code (oben links ersichtlich). Notiere ihn, damit du bei einer allfälligen Pause bei deinem aktuellen Spielstand weitermachen kannst.



Falls du den Code vergessen hast, kannst du ihn der folgenden Tabelle entnehmen:

<b>Level 1:</b> 780464	<b>Level 10:</b> 300590	<b>Level 19:</b> 119785	<b>Level 28:</b> 769721
<b>Level 2:</b> 290299	<b>Level 11:</b> 291709	<b>Level 20:</b> 543019	<b>Level 29:</b> 691859
<b>Level 3:</b> 918660	<b>Level 12:</b> 958640	<b>Level 21:</b> 728724	<b>Level 30:</b> 280351
<b>Level 4:</b> 520967	<b>Level 13:</b> 448106	<b>Level 22:</b> 987319	<b>Level 31:</b> 138620
<b>Level 5:</b> 028431	<b>Level 14:</b> 210362	<b>Level 23:</b> 293486	<b>Level 32:</b> 879021
<b>Level 6:</b> 524383	<b>Level 15:</b> 098598	<b>Level 24:</b> 088198	<b>Level 33:</b> 614955
<b>Level 7:</b> 189493	<b>Level 16:</b> 000241	<b>Level 25:</b> 250453	
<b>Level 8:</b> 499707	<b>Level 17:</b> 683596	<b>Level 26:</b> 426329	
<b>Level 9:</b> 074355	<b>Level 18:</b> 284933	<b>Level 27:</b> 660141	

**Tip:** Versuche bei schwierigen Levels, in Gedanken den Weg des Quaders vom Loch her rückwärts zu gehen.

