

Bloxorz

Steckbrief

	<p>Lernbereich Räumliche Vorstellung</p> <p>Fachbereich Interdisziplinär Geometrie/ICT</p> <p>Grobziel (ICT) Medien als Lernobjekt einsetzen</p> <p>Grobziel (Geometrie) Problemlösen</p>
Autor / Autorenteam	Roland Häfliger, Daniel Senn
ICT-Voraussetzungen	1 Computer mit installierten Internetbrowser
Software	Java Addon für den Browser
Zeitbedarf	1 Lektion
Zielsetzung	Räumliches Vorstellungsvermögen und Problemlösen
Einführung Umsetzung Reflexion	<p>Einführung Schülerinnen und Schüler werden in die Funktionsweise des Spiels eingeführt.</p> <p>Umsetzung 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>Reflexion Das Problemlösen steht im Zentrum. S+S reflektieren ihre Problemlösestrategien.</p>
Zusatzmaterial	Anleitung zum Spiel (Handout)
Bemerkungen	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.

Bloxorz

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	K PA K	Einführung Schülerinnen und Schüler werden in die Funktionsweise des Spiels eingeführt. Umsetzung 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. Reflexion Das Problemlösen steht im Zentrum. S+S reflektieren ihre Problemlösestrategien.	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.

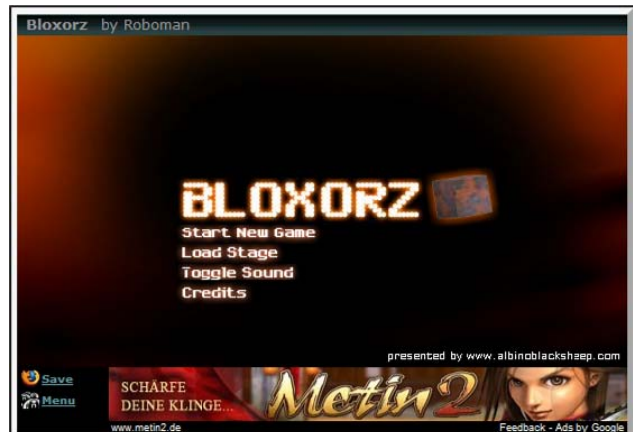
Bloxorz

Auftrag

Trainiere dein räumliches Vorstellungsvermögen mit dem Spiel „Bloxorz“.

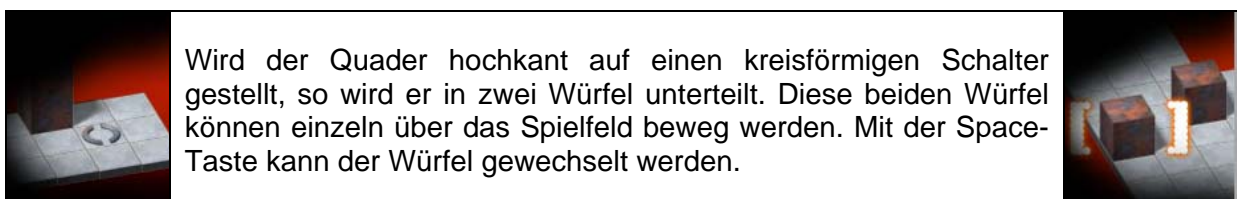
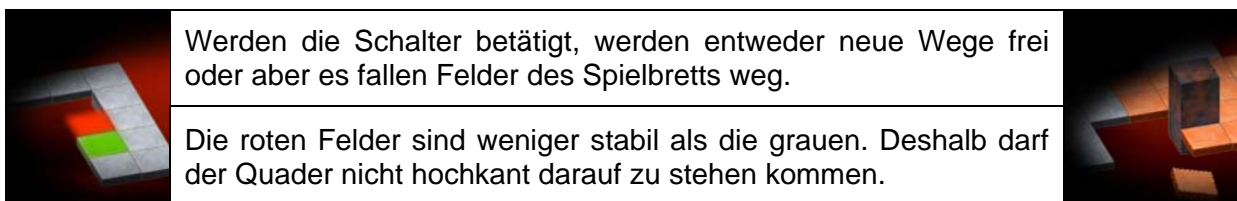
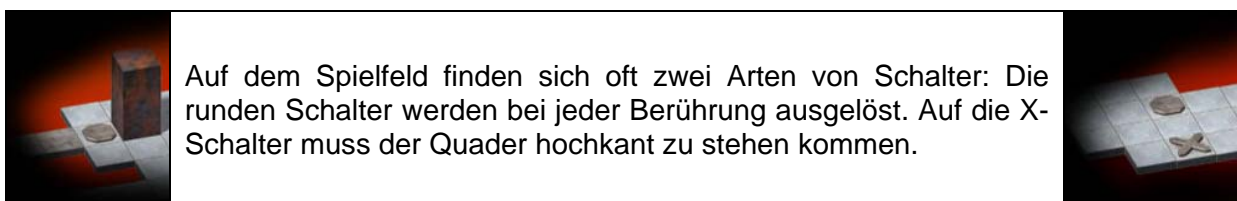
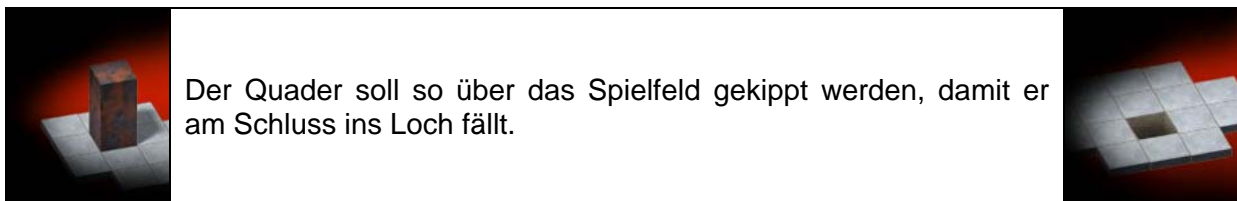
Methode

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:

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

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

