

## Spielleiter

Ihr sorgt dafür, dass alle Bauteile im Computer richtig funktionieren. Dafür müsst ihr einige Vorbereitungen treffen:

1. Verteilt die **Rollenkarten** an deine Mitschüler.
2. Überlegt gemeinsam mit dem **Lageplan**, wo sich welches Kind hinstellen soll.
3. Gib dem Betriebssystem die **Programmtabelle** und die Blätter mit der Überschrift „**Programmzettel**“.
4. Lege den Zettel mit der Überschrift „**Codeblatt**“ verdeckt vor die Maus.
5. Stellt die Box mit der Aufschrift „**Festplatte**“ in die Nähe des Arbeitsspeichers.

Wenn alles aufgebaut ist und die Kinder bereitstehen, gebt ihnen die Anweisung, ihre Rollenkarten gut durchzulesen. Dann sagt dem Nutzer, dass er beginnen darf.

In der Tabelle seht ihr nun in der richtigen Reihenfolge, was welches Bauteil macht. Hakt jede Tätigkeit ab, die ein Kind im Rollenspiel ausgeführt hat. Wenn mal ein Kind nicht weiß, was es machen soll, könnt ihr ihm helfen, indem ihr in der Tabelle nachschaut, was als nächstes passiert.

	Was passiert?	Erledigt!
<b>1.</b>	<b>Nutzer</b> tippt auf ein Icon auf dem Bildschirm	
<b>2.</b>	<b>Maus</b> liest das Codeblatt vor und gibt es an die CPU	
<b>3.</b>	<b>CPU</b> ruft „Unterbrechung, alle herhören!“	
	<b>CPU</b> gibt Codeblatt an Betriebssystem	
<b>4.</b>	<b>Betriebssystem</b> schreibt etwas auf den Programmzettel	
	<b>Betriebssystem</b> gibt Codeblatt und Programmzettel an CPU	
<b>5.</b>	<b>CPU</b> gibt Programmzettel an Arbeitsspeicher	
<b>6.</b>	<b>Arbeitsspeicher</b> geht zur Festplatte und sucht dort ein Programm	
	<b>Arbeitsspeicher</b> geht zur CPU und gibt ihr Programmzettel und Programm	
<b>7.</b>	<b>CPU</b> wirft Programmzettel in den Papierkorb	
	<b>CPU</b> gibt Programm und Codeblatt zur GPU	
<b>8.</b>	<b>GPU</b> gibt Codeblatt an Arbeitsspeicher	
<b>9.</b>	<b>Arbeitsspeicher</b> geht zur Festplatte und sucht dort eine Datei	
	<b>Arbeitsspeicher</b> geht zur GPU und gibt ihr Codeblatt und Datei	
<b>10.</b>	<b>GPU</b> wirft Codeblatt in den Papierkorb	
	<b>GPU</b> gibt Programm und Datei an die Grafikkarte	
<b>11.</b>	<b>Grafikkarte</b> befestigt Programm und Datei auf dem Bildschirm	