

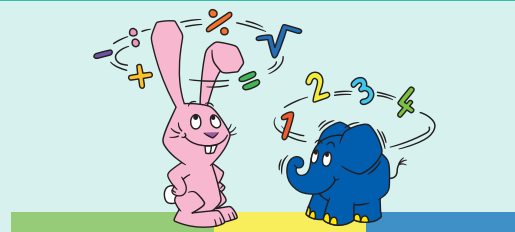
# Lernspiel

## 02

### Das Wenn-dann-Prinzip



Die Kinder haben das **Wenn-dann-Prinzip** verstanden und erkennen, dass hinter jedem Wenn eine **Dann-Bedingung** steckt.



#### MATERIAL



**Materialblatt**  
02.1

**Arbeitsblatt**  
02.1

#### ABLAUF



**Einstiegsphase**  
Gespräch im Stuhlkreis  
Impuls: Materialblatt 02.1  
Ideensammlung zu eigenen  
Alltagserfahrungen



**Knopf und Aktion**  
Zu jedem **Wenn** gehört ein **Dann**.  
Das **Wenn** ist eine Bedingung.  
Das **Dann** ist das Ergebnis. Mit  
einem Knopfdruck kann ich die  
**Wenn-dann-Bedingung** starten.



**Arbeitsphase**  
Arbeitsblatt 02.1 am Sitzplatz  
Partner:innenarbeit



**Festigungsphase**  
Präsentation der eigenen Beispiele  
nach dem **Wenn-dann-Prinzip**

#### LEITFRAGEN



Was siehst du? Wenn ich das mache,  
was passiert dann? Beispiel: Was  
passiert, wenn ich im Aufzug auf die  
»3« drücke? Antwort: Dann fahre ich  
in den 3. Stock.



Wo begegnen dir im Alltag  
**Wenn-dann-Dinge** noch?

#### TIPP



Erklärt euch gegenseitig, was  
passiert, wenn ich auf dem  
Beispielbild den Knopf drücke.  
Welche weiteren Beispiele könnt  
ihr finden?



**WENN-DANN-MASCHINE**  
Vorbereitung  
Level 1, Level 2



**INFOS IM LEITFADEN**

# Programmieren mit dem Elefanten



Programmieren ist ganz leicht.  
Jedenfalls wenn man die  
»Wenn-Dann-Maschine« hat.



[programmieren.wdrelefant.de](http://programmieren.wdrelefant.de)

**WDR**<sup>1</sup>



Wir sind deins.  
**ARD**<sup>1</sup>