

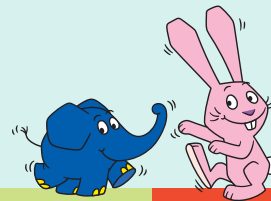
Lernspiel

03

Das Wenn-dann-Tanzspiel



Die Kinder festigen spielerisch das Wenn-dann-Prinzip in Bewegung.



MATERIAL



MP3
Tanz den Elefanten



Materialblatt
03.1



WENN-DANN-MASCHINE
Vorbereitung
Level 1, Level 2



INFOS IM LEITFADEN

ABLAUF



Einstiegsphase

Alle Kinder laufen durch den Raum. Eine Person ist »Bestimmer:in« und bekommt die Karten (Materialblatt 03.1).

- Wenn die Musik läuft, dann bewegst du dich.
- Wenn die Musik stoppt, dann bleibst du stehen.
- Wenn ich zum Beispiel die Karte Hase hochhalte, dann bleibst du als Hase stehen.
- Wenn ich Eis sage, dann bleibst du wie erstarrt stehen und versuchst, nicht zu wackeln.

• ...



Erkenntnis

Ein Wenn zieht immer ein Dann nach sich. Auch beim Tanzen passiert das: Programmieren in Bewegung.

LEITFRAGEN



Was machst du, wenn die Musik läuft?
Was machst du, wenn die Musik stoppt?



Was machst du, wenn ich eine der Karten hochhalte?

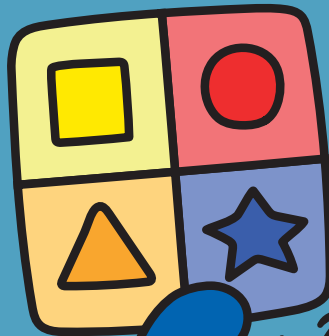
TIPP



Die Kinder wechseln ab, wer Bestimmer:in ist.

Nach einer Weile denken sich die Kinder weitere Wörter aus, zum Beispiel: Wenn ich Feuer sage, dann legst du dich auf den Boden. Wenn ich Wasser sage, dann kletterst du auf etwas hinauf. Wenn ich Blitz sage, dann machst du dich klein wie ein Päckchen.

Programmieren mit dem Elefanten



WDR¹

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



programmieren.wdrelefant.de

Wir sind deins.
ARD¹