

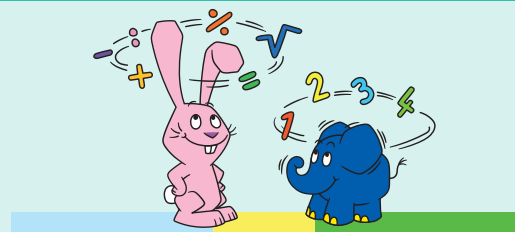
Lernspiel

04

Das Knopf-Aktion-Spiel



Die Kinder haben Formen und Farben kennen gelernt und ein Verständnis für Symbole als Handlungsauslöser entwickelt.



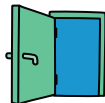
MATERIAL



Materialblatt
04.1

Arbeitsblatt
04.1

ABLAUF



Einstiegsphase

Impuls: Materialblatt 04.1
Unterrichtsgespräch und Spiel:
Wir ordnen den Formen Handlungsauslöser zu und probieren aus, was passiert.



Erkenntnis

Jede Form steht für etwas und löst eine Handlung aus. Der Kreis hat etwas mit Bewegung zu tun, das Dreieck mit Geräuschen und das Viereck mit Zahlen.



Arbeitsphase

Arbeitsblatt 04.1
Entwickelt eigene Ideen für Handlungsauslöser, ordnet sie den Formen zu und führt sie in Gruppenarbeit aus.



Festigungsphase

Präsentation der Ergebnisse

LEITFRAGEN



Kennt ihr die Formen?
Welche Form hat welche Farbe?
Was steht in dem Viereck drin?

TIPP



Wenn ich auf den Kreis drücke, dann läufst du um den Stuhl. dann machst du Hasenohren.

Wenn ich auf das Dreieck drücke, dann trommelst du auf den Tisch. dann machst du Pupsgeräusche.

Wenn ich eine Zahl in das Viereck schiebe, dann zeige ich damit an, wie oft du das machst.



WENN-DANN-MASCHINE

Vorbereitung
Level 1, Level 2, Level 3



INFOS IM LEITFADEN

Programmieren mit dem Elefanten

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



programmieren.wdrelefant.de



WDR¹

Wir sind deins.
ARD¹