

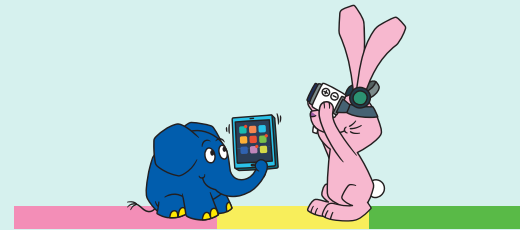
Lernspiel

05

Die Wenn-Dann-Maschine



Zwei Spielformen, ein Prinzip: Die Kinder haben gelernt, dass die digitale Wenn-Dann-Maschine in der ElefantenApp genauso funktioniert wie das analoge Knopf-Aktion-Spiel.



MATERIAL



Materialblatt
05.1

Arbeitsblatt
05.1



Smartphone
oder Tablet

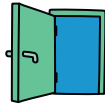


WENN-DANN-MASCHINE
Vorbereitung
Level 1, Level 2, Level 3



INFOS IM LEITFADEN

ABLAUF



Einstiegsphase

Am Arbeitsplatz
Impuls: Materialblatt 05.1
Unterrichtsgespräch: Formen
wiederholen



Arbeitsphase

Freies Spielen mit der Wenn-Dann-
Maschine in der ElefantenApp und
Unterrichtsgespräch Arbeitsblatt 05.1
in Gruppenarbeit



Erkenntnis

Bewegungen und Geräusche können
bei beiden Spielformen „program-
miert“ werden. Ob analog oder
digital – es geht immer um Wenn-
dann-Beziehungen. Das ist ein
Grundprinzip beim Programmieren.
Daher heißt das Spiel in der Elefan-
tenApp »Wenn-Dann-Maschine«.



Festigungsphase

Präsentation der Ergebnisse

LEITFRAGEN



Wofür steht der Kreis?
Wofür steht das Dreieck?
Was ist mit dem Viereck?



Was passiert bei dem Spiel in der
ElefantenApp? Was würdet ihr gern
noch einmal machen? Warum?

TIPP



Bilden Sie die erste Verknüpfung
zwischen dem Spiel in der
ElefantenApp und der Lebenswelt
der Kinder:
Was ist bei den beiden Spielen
gleich? Was meint ihr, warum
heißt das Spiel Wenn-Dann-
Maschine?

Programmieren mit dem Elefanten

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



programmieren.wdrelefant.de



WDR¹

Wir sind deins.
ARD¹