

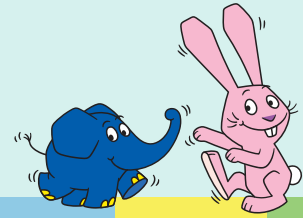
Lernspiel

06

Das Wie-oft-Tanzspiel



Die Kinder haben erfahren, dass Bewegungsabläufe in wiederkehrenden Schleifen funktionieren, und dabei gelernt, ein Tanzprogramm zu entwickeln.



MATERIAL



MP3
Tanz den Elefanten



Materialblatt
o6.1

Arbeitsblatt
o6.1
o6.2



WENN-DANN-MASCHINE
Vorbereitung
Level 3, Level 4



INFOS IM LEITFADEN

ABLAUF



Einstiegsphase

Aula, Turnhalle oder draußen
Impuls: Materialblatt o6.1
Zeigen Sie nacheinander auf den Elefanten und den Hasen und machen die Bewegung jeweils 3 x.



Arbeitsphase

Arbeitsblatt o6.1, Arbeitsblatt o6.2
Üben Sie gemeinsam einen Bewegungsablauf ein und entwickeln dann mit Musik einen eigenen.



Erkenntnis

Das Tanzprogramm funktioniert nur, wenn bei »Los« die Anweisungen genau gegeben und ausgeführt werden. Die Bewegungen finden im Ablauf nacheinander statt und können auch mehrfach ausgeführt werden.



Festigungsphase

Reflektionsrunde zu den Leitfragen

LEITFRAGEN



Was siehst du?
Wie oft habe ich das gemacht?



Was hat dir gut gefallen?
Hast du einen Tipp für alle?
Hast du die Einzelteile bemerkt?
Wie kannst du dir die Reihenfolge gut merken?

TIPP



Wenn die Bestimmer:in »Los« sagt, dann macht ihr genau das, was ihr auf den Karten seht. Jede Abbildung hat eine Bedeutung für den Tanz. Die Zahlen zeigen, wie oft ihr dabei eine Bewegung macht. Das ist das zweite Prinzip beim Programmieren.

Programmieren mit dem Elefanten



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



programmieren.wdrelefant.de

WDR¹



Wir sind deins.
ARD¹