

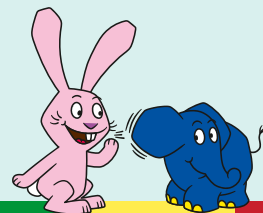
Lernspiel

07

Das So-lange-bis-Spiel



Die Kinder haben verstanden, dass alltägliche Handlungen aus wiederkehrenden Teilen bestehen.



MATERIAL



Materialblatt
07.1

Arbeitsblatt
07.1



WENN-DANN-MASCHINE

Vorbereitung
Level 3, Level 4



INFOS IM LEITFADEN

ABLAUF



Einstiegsphase
Am Arbeitsplatz
Impuls: Materialblatt 07.1
Ideensammlung zu den Leitfragen



Erkenntnis
Der Elefant wiederholt seine Handlung **so lange, bis** er sauber ist.
Drittes Prinzip im Alltag und beim Programmieren nach **Wenn dann** und **Wie oft** ist: **So lange bis**.



Arbeitsphase
Unterrichtsgespräch zu eigenen Beispielen aus dem Alltag.



Festigungsphase
Arbeitsblatt 07.1

LEITFRAGEN



Was siehst du? Was macht der Elefant? Warum?
Was macht er immer wieder?
Wie lange macht er das?



Wo wiederholst du im Alltag Dinge immer wieder? Und wie lange machst du diese Dinge?

Programmieren mit dem Elefanten



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



programmieren.wdrelefant.de