

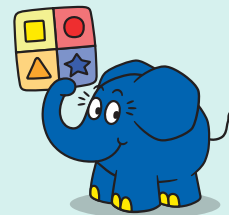
Spielanleitung

02

Das Wenn-dann-Prinzip



Bei diesem Spiel entdecken die Kinder, dass hinter jedem Wenn eine Dann-Bedingung steckt. Das ist das Wenn-dann-Prinzip und kommt oft in ihrem Alltag vor.



WDR ¹

SPIELMATERIAL



Stifte, Schere, Kleber



Zum Herunterladen:
Blatt **Zum Erklären**
Blatt **Zum Weiterspielen**

SPIELABLAUF



Betrachten Sie gemeinsam das Blatt **Zum Erklären**:
Was siehst du auf der Karte? Wenn ich das mache, was passiert dann?



Beispiele:
Wenn ich auf den Knopf drücke, geht der Computer aus.
Wenn ich im Aufzug auf die »3« drücke, dann fahre ich in den 3. Stock.



Auf dem Blatt **Zum Weiterspielen** sind weitere Alltagsdinge abgebildet, über die Sie mit Ihrem Kind sprechen können. Beispiel: Wenn die Ampel grün ist, dann gehen wir über die Straße. Finden Sie gemeinsam weitere Dinge in Ihrem Umfeld. Beispiel: Wenn ich auf den Schalter drücke, dann geht das Licht an.



WENN-DANN-MASCHINE
Vorbereitung
Level 1, Level 2



GUT ZU WISSEN

Knopf und Aktion – Zu jedem Wenn gehört ein Dann. Das Wenn ist eine Bedingung. Das Dann ist das Ergebnis. Mit einem Knopfdruck kann ich die Wenn-dann-Bedingung starten.