

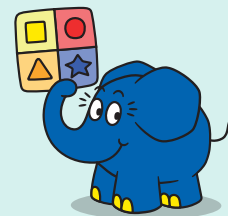
Spielanleitung

03

Das Wenn-dann-Tanzspiel



Bei diesem Spiel probieren die Kinder das Wenn-dann-Prinzip in Bewegung aus.



WDR¹

SPIELMATERIAL



MP3
Tanz den
Elefanten



Zum Herunterladen:
Blatt Zum Erklären

SPIELABLAUF



Die Kinder laufen durch den Raum. Eine Person ist »Bestimmer:in« und bekommt 2 Karten (Blatt **Zum Erklären**). Wenn die Musik läuft, dann bewegst du dich. Wenn die Musik stoppt, dann bleibst du stehen.



Beispiel: Wenn ich die Karte Hase hochhalte, dann bleibst du als Hase stehen.



Zum Weiterspielen gibt es kein eigenes Blatt. Sie können sich einfach eigene Wörter einfallen lassen und mit einer Bewegung verbinden. Beispiele: Wenn ich Eis sage, dann bleibst du wie erstarrt stehen und versuchst, nicht zu wackeln. Wenn ich Feuer sage, dann legst du dich auf den Boden. Wenn ich Wasser sage, dann setzt du dich auf einen Stuhl. Wenn ich Blitz sage, dann machst du dich klein wie ein Päckchen. Die Kinder wechseln ab, wer Bestimmer:in ist.



WENN-DANN-MASCHINE
Vorbereitung
Level 1, Level 2



GUT ZU WISSEN

Ein Wenn zieht immer ein Dann nach sich. Auch beim Tanzen passiert das: Programmieren in Bewegung.