

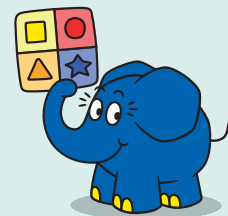
Spielanleitung

2

Das Wenn-Dann-Prinzip



Die Kinder verstehen das **Wenn-Dann-Prinzip** und erkennen, dass hinter jedem **Wenn** eine **Dann**-Bedingung steht.



WDR¹

SPIELMATERIAL



Stifte



Zum Herunterladen:
Blatt **Zum Erklären 2.1**

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.



Finden Sie weitere Alltagsdinge, über die Sie mit ihrem Kind sprechen können.
Beispiel: eine Ampel. Wenn diese grün ist, dann gehen wir über die Straße. Ein weiteres Beispiel: Lichtschalter. 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.