

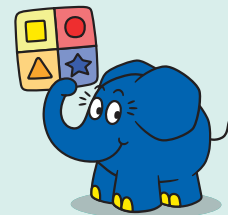
Spielanleitung

5

Die Wenn-Dann-Maschine



Zwei Spielformen, ein Prinzip: Die Kinder entdecken, dass die digitale Wenn-Dann-Maschine in der ElefantenApp genauso funktioniert wie das Knopf-Aktion-Spiel (Spiel 4).



WDR¹

SPIELMATERIAL



Smartphone
oder Tablet



Stift



Zum Herunterladen:
Blatt Zum Weiterspielen
5.1 – 5.4



WENN-DANN-MASCHINE
Vorbereitung
Level 1, Level 2, Level 3

SPIELABLAUF



Überlegen Sie gemeinsam: Wofür steht nochmal der Kreis (Bewegung)?
Das Dreieck (Geräusche)? Was ist mit dem Viereck (Wie oft)?



Bilden Sie die erste Verknüpfung zwischen dem Spiel in der ElefantenApp und der Lebenswelt der Kinder: Was ist bei den beiden Spielen gleich? Was meint ihr, warum heißt das Spiel Wenn-Dann-Maschine?



Lassen Sie die Kinder in dem Spiel in der ElefantenApp in Level 1 nun die Bewegungen mit Hilfe des Symbols Kreis ausprobieren. Das wird dort auch erklärt. Auf dem Blatt **Zum Weiterspielen** finden Sie einige Anregungen. Viel Spaß dabei!



GUT ZU WISSEN

Bewegungen und Geräusche können bei beiden Spielformen »programmiert« werden. Ob analog oder digital – es geht immer um Wenn-Dann-Beziehungen. Das ist ein Grundprinzip beim Programmieren. Daher heißt das Spiel in der ElefantenApp auch die Wenn-Dann-Maschine.