

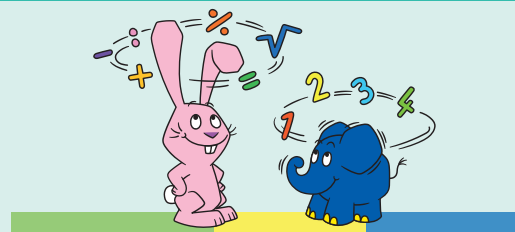
Lernspiel

2

Das Wenn-Dann-Prinzip



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



MATERIAL



Materialblatt 2.1

Arbeitsblätter 2.1 bis 2.3

ABLAUF



Einstiegsphase

Gespräch im Stuhlkreis
Impuls: Materialblatt 2.1
Ideensammlung zu eigenen
Alltagserfahrungen



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.



Arbeitsphase

Arbeitsblatt 2.1 am Sitzplatz
Partner:innenarbeit
Im Kindergarten:
Arbeitsblätter im Stuhlkreis
gemeinsam erarbeiten



Festigungsphase

Präsentation der eigenen Beispiele
nach dem Wenn-dann-Prinzip

LEITFRAGEN



Was siehst du? Wenn ich das mache,
was passiert dann? Beispiel: Was
passiert, wenn ich im Aufzug auf die
»3« drücke? Antwort: Dann fahre ich
in den 3. Stock.



Wo begegnen dir im Alltag
Wenn-dann-Dinge noch?

TIPP



Erklärt euch gegenseitig, was
passiert, wenn ich auf dem
Beispielbild den Knopf drücke.
Welche weiteren Beispiele könnt
ihr finden?



WENN-DANN-MASCHINE

Vorbereitung
Level 1, Level 2

Programmieren mit dem Elefanten



WDR¹

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



programmieren.wdrelefant.de

Wir sind deins.
ARD¹