

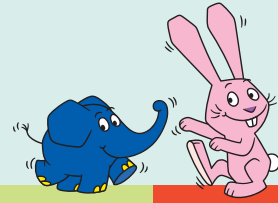
# Lernspiel

3

## Das Wenn-Dann-Tanzspiel



Die Kinder festigen spielerisch das Wenn-Dann-Prinzip in Bewegung.



### MATERIAL



MP3  
Tanz den  
Elefanten

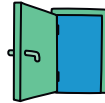


Materialblatt 3.1 & 3.2



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

### ABLAUF



#### Einstiegsphase

Alle Kinder laufen durch den Raum. Eine Person ist »Bestimmer:in« und bekommt die Karten (Materialblatt 3.1).

- **Wenn** die Musik läuft, **dann** bewegst du dich.
- **Wenn** die Musik stoppt, **dann** bleibst du stehen.
- **Wenn** ich zum Beispiel die Karte Hase hochhalte, **dann** bleibst du als Hase stehen.
- **Wenn** ich Eis sage, **dann** bleibst du wie erstarrt stehen und versuchst, nicht zu wackeln.
- ...



#### Erkenntnis

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

### LEITFRAGEN



Was machst du, wenn die Musik läuft?  
Was machst du, wenn die Musik stoppt?



Was machst du, wenn ich eine der Karten hochhalte?

### TIPP



Die Kinder wechseln ab, wer Bestimmer:in ist.

Nach einer Weile denken sich die Kinder weitere Wörter aus, zum Beispiel: **Wenn** ich Feuer sage, **dann** legst du dich auf den Boden. **Wenn** ich Wasser sage, **dann** kletterst du auf etwas hinauf. **Wenn** ich Blitz sage, **dann** machst du dich klein wie ein Päckchen.

# Programmieren mit dem Elefanten



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



[programmieren.wdrelefant.de](http://programmieren.wdrelefant.de)

**WDR**<sup>1</sup>



Wir sind deins.  
**ARD**<sup>1</sup>