

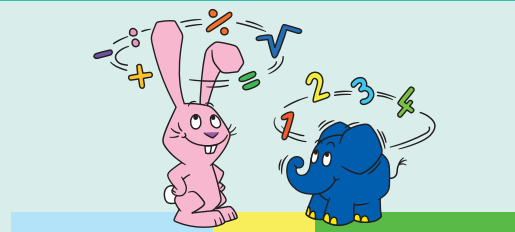
Lernspiel

4

Das Knopf-Aktion-Spiel



Die Kinder lernen Formen und Farben kennen und entwickeln ein Verständnis für Symbole als Handlungs-auslöser.



MATERIAL



Materialblatt 4.1 bis 4.6
Können auch für Spiel 5
verwendet werden.

Arbeitsblatt 4.1

ABLAUF



Einstiegsphase

Impuls: Unterrichtsgespräch und
Spiel: Wir ordnen den Formen
Handlungsauslöser zu und pro-
bieren aus, was passiert.



Erkenntnis

Jede Form steht für etwas und löst
eine Handlung aus. Der Kreis hat
etwas mit Bewegung zu tun, das
Dreieck mit Geräuschen und das
Viereck mit Zahlen.



Arbeitsphase

Arbeitsblatt 4.1
Entwickelt eigene Ideen für
Handlungsauslöser, ordnet sie
den Formen zu und führt sie in
Gruppenarbeit aus.



Festigungsphase

Präsentation der Ergebnisse

LEITFRAGEN



Kennt ihr die Formen?
Welche Form hat welche Farbe?
Was steht in dem Viereck drin?

TIPP



**Wenn ich auf den Kreis drücke,
dann läufst du um den Stuhl.
dann machst du Hasenohren.**

**Wenn ich auf das Dreieck drücke,
dann trommelst du auf den Tisch.
dann machst du Pupsgeräusche.**

**Wenn ich eine Zahl in das Viereck
schiebe, dann zeige ich damit an,
wie oft du das machst.**



WENN-DANN-MASCHINE

Vorbereitung
Level 1, Level 2, Level 3

Programmieren mit dem Elefanten



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



programmieren.wdrelefant.de

WDR¹



Wir sind deins.
ARD¹