

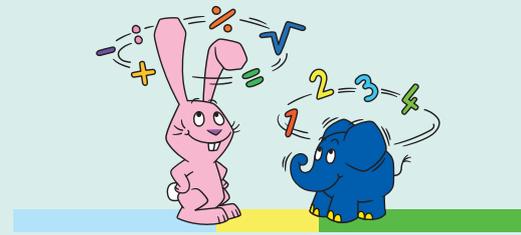
# Lernspiel

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

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



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