

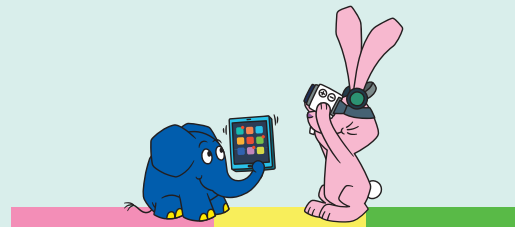
Lernspiel

5

Die Wenn-Dann-Maschine



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



MATERIAL



Materialblätter 5.1 bis 5.6
Können auch für Spiel 4 verwendet werden

Arbeitsblatt 5.1 bis 5.4



**Smartphone
oder Tablet**

ABLAUF



Einstiegsphase
Am Arbeitsplatz
Impuls: Materialblätter 5.1 – 5.6
Unterrichtsgespräch: Formen wiederholen



Arbeitsphase
Freies Spielen mit der Wenn-Dann-Maschine in der ElefantenApp und Unterrichtsgespräch Arbeitsblätter 5.1 – 5.4 in Gruppenarbeit



Erkenntnis
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 »Wenn-Dann-Maschine«.



Festigungsphase
Präsentation der Ergebnisse

LEITFRAGEN



Wofür steht der Kreis?
Wofür steht das Dreieck?
Was ist mit dem Viereck?



Was passiert bei dem Spiel in der ElefantenApp? Was würdet ihr gern noch einmal machen? Warum?

TIPP



Wenn Kinder noch nicht / nicht gut lesen können, sollten Arbeitsblätter gemeinsam erarbeitet werden



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

Programmieren mit dem Elefanten



WDR¹

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



programmieren.wdrelefant.de

Wir sind deins.
ARD¹