

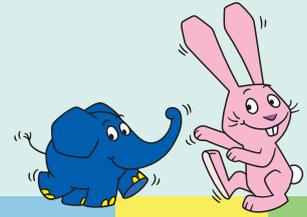
Lernspiel

6

Das Wie-oft-Tanzspiel



Die Kinder erfahren, dass Bewegungsabläufe in wiederkehrenden Schleifen funktionieren, und lernen dabei ein Tanzprogramm zu entwickeln.



MATERIAL



MP3
Tanz den Elefanten



Materialblätter 6.1 – 6.3

Arbeitsblätter 6.1 – 6.5



ABLAUF



Einstiegsphase

Aula, Turnhalle oder draußen
Impuls: Materialblätter 6.1 bis 6.3
Zeigen Sie nacheinander auf den Elefanten und den Hasen und machen die Bewegung jeweils 3 x.



Arbeitsphase

Arbeitsblätter 6.1 bis 6.4
Üben Sie gemeinsam einen Bewegungsablauf ein und entwickeln dann mit Musik einen eigenen.



Erkenntnis

Das Tanzprogramm funktioniert nur, wenn bei »Los« die Anweisungen genau gegeben und ausgeführt werden. Die Bewegungen finden im Ablauf nacheinander statt und können auch mehrfach ausgeführt werden.



Festigungsphase

Reflektionsrunde zu den Leitfragen

LEITFRAGEN



Was siehst du?
Wie oft habe ich das gemacht?



Was hat dir gut gefallen?
Hast du einen Tipp für alle?
Hast du die Einzelteile bemerkt?
Wie kannst du dir die Reihenfolge gut merken?

TIPP



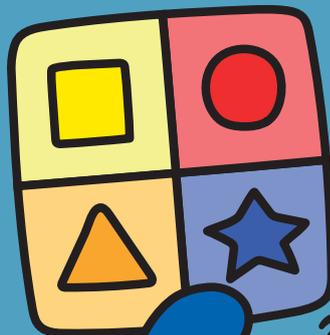
Wenn die Bestimmer:in »Los« sagt, dann macht ihr genau das, was ihr auf den Karten seht. Jede Abbildung hat eine Bedeutung für den Tanz. Die Zahlen zeigen, wie oft ihr dabei eine Bewegung macht. Das ist das zweite Prinzip beim Programmieren.



WENN-DANN-MASCHINE

Vorbereitung
Level 3, Level 4

Programmieren mit dem Elefanten



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



programmieren.wdrelefant.de

WDR¹



Wir sind deins.
ARD¹