

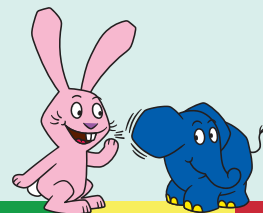
# Lernspiel

## 7

### Das So-lange-bis-Spiel



Die Kinder verstehen, dass alltägliche Handlungen aus wiederkehrenden Teilen bestehen.



#### MATERIAL



Materialblatt 7.1

Arbeitsblatt 7.1 & 7.2  
(optional)

#### ABLAUF



##### Einstiegsphase

Am Arbeitsplatz  
Impuls: Materialblatt 7.1  
Ideensammlung zu den Leitfragen



##### Erkenntnis

Der Elefant wiederholt seine Handlung **so lange, bis** er sauber ist.  
Drittes Prinzip im Alltag und beim Programmieren nach **Wenn dann** und **Wie oft** ist: **So lange bis**.



##### Arbeitsphase

Unterrichtsgespräch zu eigenen Beispielen aus dem Alltag.



##### Festigungsphase

Arbeitsblatt 7.1 & 7.2  
Bilder in die richtige Abfolge bringen.

#### LEITFRAGEN



Was siehst du? Was macht der Elefant? Warum?  
Was macht er immer wieder?  
Wie lange macht er das?



Wo wiederholst du im Alltag Dinge immer wieder? Und wie lange machst du diese Dinge?



#### WENN-DANN-MASCHINE

Vorbereitung  
Level 3, Level 4

# Programmieren mit dem Elefanten



WDR<sup>1</sup>

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



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

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