

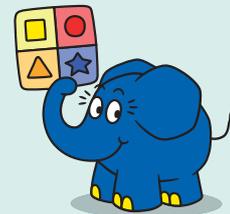
Spielanleitung

01

Überall Computer



Die Kinder lernen, dass ihnen überall im Alltag Computer begegnen. Sie können Dinge als Computer erkennen und begründen, was sie bewirken.



WDR ¹

SPIELMATERIAL



Stifte, Schere, Kleber



Zum Herunterladen:
Blatt **Zum Erklären**
1.1 & 1.2
Blatt **Zum Weiterspielen**
1.1

SPIELABLAUF



Betrachten Sie gemeinsam das Blatt **Zum Erklären** und besprechen mit Ihrem Kind eigene Erlebnisse aus dem Alltag: Was siehst du? Welche Karten passen zusammen? Was sind die Unterschiede? Wie funktioniert das? Was musst du da machen? Weißt du, worin Computer stecken? Die Alltagsdinge kann Ihr Kind ausschneiden und auf der zweiten Seite aufkleben. Sortieren können Sie nach: kein Computer drin, versteckte Computer, eindeutige Computer.



Kein Computer drin: Regenschirm, T-Shirt, Erdbeeren, Sandburg
Versteckte Computer: Spülmaschine, Aufzug
Eindeutige Computer: Handy, Notebook.



Auf dem Blatt »Zum Weiterspielen« sind weitere Alltagsdinge abgebildet, die Ihr Kind ausmalen, ausschneiden, sortieren und auf dem zweiten Blatt aufkleben kann. Das leere Kästchen bietet Platz für eigene Ideen.



WENN-DANN-MASCHINE
Vorbereitung
Level 1, Level 2



GUT ZU WISSEN

Ein Computer ist ein Gerät, das Programme ausführt. Mit Programmen steuern Dinge. Dahinter steckt ein System. Mit Knöpfen kann man das System bedienen.