

AUFWÄRMSPIEL: WENN-DANN-BEWEGUNG

Methodenanleitung

ca. 5 Minuten

Mit diesem analogen Programmierspiel, wird spielerisch in den Aufbau von "Wenn-Dann-Funktionen" eingeführt. Diese Befehle sind in fast jeder Programmierung enthalten.

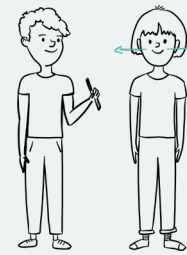
Das Warm-Up ist auch im virtuellen Klassenzimmer einsetzbar.

Benötigtes Material

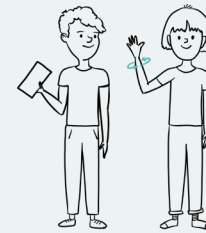
- 3 unterschiedliche Gegenstände z.B. Notizblock, Stift & Taschenrechner

Durchführung

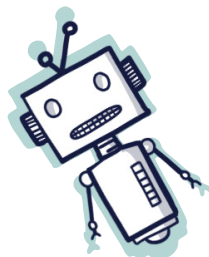
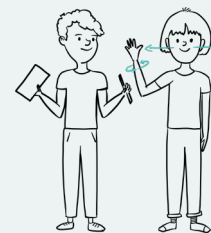
- 1 Du nimmst als erstes den Stift und sagst, »wenn ich den Stift hochhalte, dann bewegt langsam euren Kopf nach links und rechts«.



- 2 Dann nimmst du den Notizblock nach oben und sagst, »wenn ich den Notizblock hochhalte, dann kreist euren rechten Arm« usw.



- 3 Versuche die Übung mit 2 Gegenständen gleichzeitig, dann müssen beide Bewegungen zur gleichen Zeit durchgeführt werden.



Gut gemacht, du hast es geschafft!

