TüftelLab

Wenn-Dann-Bewegung

Warm Up

Art: **Warm Up**

Level: **Anfänger*innen**

Alter: **Ab 5 Jahren**

Kategorie: **Programmierung**

Übersicht

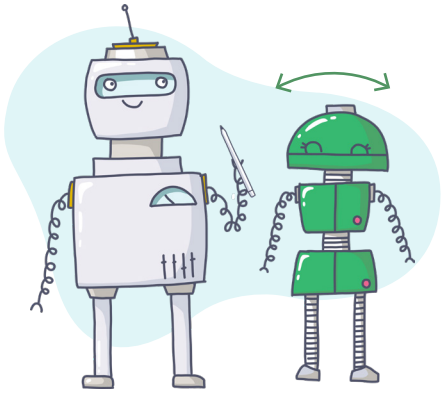
Anzahl Spielende: ab 3 Personen
Dauer: ca. 5 Minuten

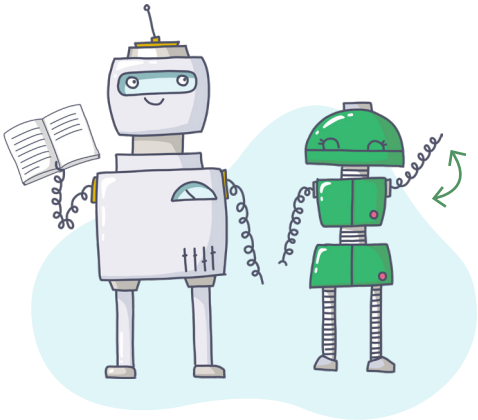
Benötigtes Material: 3 unterschiedliche Gegenstände
z. B. Notizblock, Stift & Taschenrechner

Mit diesem analogen Programmierspiel wird spielerisch der Aufbau von „Wenn-Dann-Funktionen" eingeführt. Diese Befehle sind in fast jeder Programmierung enthalten. Das Warm Up ist auch im virtuellen Klassenzimmer einsetzbar.

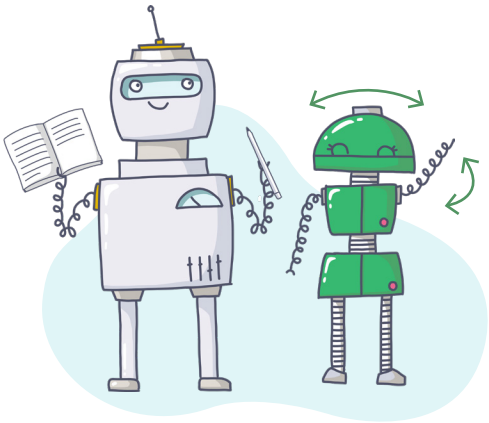
Durchführung

1. Du nimmst zuerst 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 linken Arm« usw.



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

TüftelLab ist ein hybrider Lernort der Junge Tüftler gGmbH |
CC-BY-SA 4.0: creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de