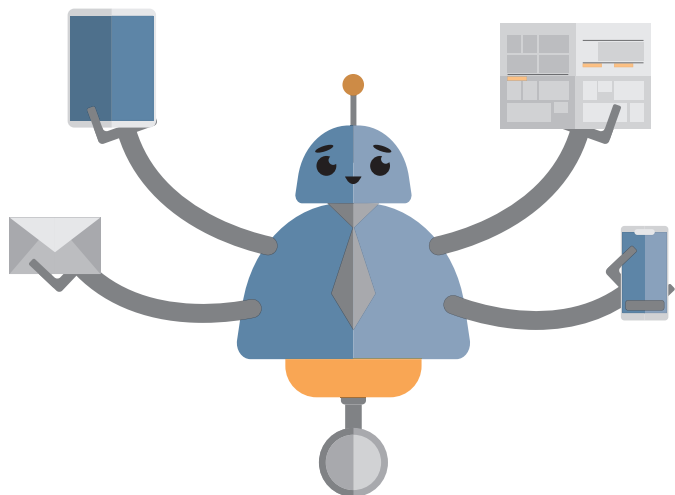


Weitere Ideen

Fachbereich	Verknüpfte Kompetenzstufe
Gestalten Die Schülerinnen und Schüler entwerfen eigene Spielpläne.	BG.1.A.1.a
Bewegung und Sport Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit Ringen, Bändern usw. einen Bewegungsparcours in der Turnhalle. <u>Beispiel:</u> «WENN die Linie orange ist, DANN hüpfte ich auf einem Bein, SONST gehe ich normal weiter.»	BS.1.A.1.3c



Stufe	Kapitel	Fachbereich
3./4. Klasse	Welt der Roboter	Natur, Mensch, Gesellschaft, Mathematik

Unterrichtsidee

Wenn, dann, sonst!

Voraussetzungen	Zentrale Ziele
	Die Schülerinnen und Schüler ...lernen bedingte Anweisungen kennen und können diese einsetzen und befolgen.

Zeitbedarf	Inhalt/Ergebnis
45 min	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln mit bedingten Anweisungen das Regelwerk für ihr eigenes Würfelspiel.
Arbeitsform	Neutraler Spielplan, Wenn-Dann-Sonst-Raster, Würfel, Spielfiguren
Autor	
Daniel Labhart	

Lehrplanbezug	
MI.2.2.a	Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z. B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreografien).
NMG.8.4.a	Die Schülerinnen und Schüler können die Lage und Richtung von Objekten im eigenen Erfahrungsraum beschreiben und dabei Orientierungsmuster anwenden (z. B. links/rechts, oben/unten, vorne/hinten).
MA.2.A.1.c	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Raumlagen mit den Begriffen zwischen, neben, auf, über, unter, innerhalb, ausserhalb, in der Mitte, vor, hinter, links, rechts.
Anwendungskompetenz	

Wenn, dann, sonst!

Aktivität

Regeln im Alltag

Die Lehrperson sammelt mit den Schülerinnen und Schülern Regeln, die sie aus ihrem Alltag kennen.

Beispiele:

«Vor dem Essen die Hände waschen» oder «Wenn ich in der Klasse etwas sagen möchte, strecke ich auf.» oder «Bei Rot gehe ich nicht über die Strasse.»

Die Lehrperson erklärt, wann Regeln eindeutig sind und wann nicht. Die gefundenen Regeln können kategorisiert werden.

Die Lehrperson führt darauf die Regelkarten (WENN, DANN, SONST) ein. Können die bisher gesammelten Regeln in diese Struktur übersetzt werden?

Beispiele:

- «WENN die Ampel rot ist, DANN bleibe ich stehen, SONST gehe ich über die Strasse.»
Nicht: «WENN die Ampel rot ist, DANN bleibe ich stehen, SONST ist es gefährlich.»
- Auf die Frage «Darf ich nach dieser Regel bei Orange über die Strasse?»
Sollte die Regel anders formuliert werden:
«WENN die Ampel grün ist, DANN gehe ich los, SONST gehe ich nicht los.»

Würfelspiel entwickeln

Die Schülerinnen und Schüler erhalten nun einen neutralen Spielplan und erstellen ein eigenes Würfelspiel mit Regeln. Auf den Wenn-Dann-Sonst-Karten erfinden sie eigene Regeln für ihr Spiel. Die Regeln müssen möglichst klar und eindeutig sein.

Beispiele:

- «WENN: 6, DANN Spielstart, SONST: Würfel an die nächste Spielerin bzw. den nächsten Spieler»
- «WENN: blaues Feld, DANN: 1x aussetzen, SONST «normal» weiter im Spielablauf»

Gibt es Regeln, die sich nicht in dieser Struktur (wenn, dann, sonst) formulieren lassen? Wenn ja, können diese gesammelt werden. Im Plenum kann dann überlegt werden, ob diese Regeln umformuliert werden könnten, um dann doch in die Struktur zu passen.

Die Spiele mit den Regeln werden ausgetauscht und gespielt. Die formulierten Regeln werden dabei auf ihre Funktion geprüft.

Medien/Material

↴ Spielplan_Wenn_dann_sonst
↴ Wenn_dann_sonst_Karten

Einblick



Hinweise

Lernen sichtbar machen

Die entstandenen Spiele können gesammelt, ausgetauscht oder ausgestellt werden (z. B. an einem Elternabend).

Tipps

Diese Aufgabenstellung eignet sich auch, um das Thema Klassenregeln miteinander zu beziehen.

Da der Spielinhalt variabel ist, kann das Spiel in vielen Fachbereichen eingesetzt werden.

Auch Spielversionen im Freien sind gut denkbar.
Zu beachten: Der Zeitbedarf erhöht sich dadurch erheblich.

Zur benachbarten Stufe

1./2. Klasse

Abläufe im Schulalltag können in der Wenn-Dann-Sonst-Struktur formuliert werden.

Beispiel:

Die Kleidung für den Waldtag: WENN es regnet, DANN Gummistiefel, SONST Turnschuhe

5./6. Klasse

Wenn-Dann-Sonst-Regelungen (IF-THEN-ELSE) bilden ein zentrales Element vieler Programmierumgebungen und -sprachen (z. B. Scratch). Für die Arbeit mit Makey Makey oder anderen Controllern und Robotern bildet diese Struktur eine wichtige Grundlage.