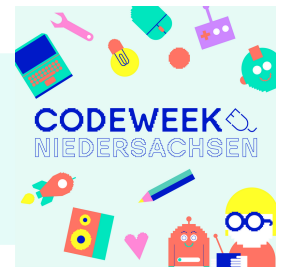


Programmieren analog



Ziele

Ein Roboter oder ein Computer tut nur das, was man ihm befiehlt. Dabei versteht er nur bestimmte Anweisungen, die in Programmiersprache gegeben werden. Mit einem Stopp-Tanz-Spiel und Anweisungen in Formulierungen angelehnt an Programmiersprachen lernen Kinder das Prinzip von Coding kennen.

Kurzbeschreibung

- Zunächst werden die Kinder mit den Begrifflichkeiten vertraut gemacht.
- Verwenden Sie folgende Formulierungen für Bedingungen: Wenn..., dann... oder Wenn..., dann..., sonst... (Bsp. Wenn du braune Haare hast, dann dreh dich im Kreis).
- Zum Kennenlernen von Wiederholungen und Schleifen verwenden Sie Wiederhole bis... oder Wiederhole...mal.
- Spielprinzip: **Wenn** die Musik spielt, **dann** bewegen sich die Kinder durch den Raum; **wenn** die Musik stoppt, **dann** bleiben alle Kinder in der Bewegung stehen.
- Die Spielleitung wirft Anweisungen in den Raum, wenn die Musik aus ist. Bspw. "Wenn du gerne Schokolade isst, dann hüpf auf und ab, sonst hocke dich hin"
- Anweisungen können beliebig oft gegeben werden, ggf. darf reihum jeder die Kinder programmieren.

Zielgruppe

- Kinder ab 4 Jahren

Vorkenntnisse

- keine

Materialien/ Technik

- Musikwiedergabegerät
- eventuelle Mal- und Bastelmaterialien für anschließende Kreativaktion (z.B. Roboter malen oder basteln)

Weitere Infos

Genaue Beschreibung des Vorgehens finden Sie auf den Seiten vom Medienkindergarten Wien. [Bewegen nach Programm-Anweisungen](#)

Dauer

- 30 Minuten
- plus zusätzliche Zeit bei Kreativangebot

