



### **Festigung der Lernfortschritte mit Karten-lege-Spiel**

Mit einem Karten-lege-Spiel können die Kinder die Befehls-Blöcke, die sie in den Lernspielen kennen lernen, noch einmal festigen. Dabei gibt es auf einer Karte immer ein Bild von einem Befehlsblock, auf der anderen den passenden Text dazu. Die Kinder bekommen nicht alle Karten auf einmal, sondern nur die, die ihrem jeweiligen Lernstand entsprechen. Dadurch werden es nach und nach immer mehr Karten.

Das Spiel kann gut zum Einstieg in eine neue Unterrichtsstunde mit „Programmieren mit der Maus“ eingesetzt werden. Das Gelernte aus früheren Unterrichtsstunden kann damit spielerisch wiederholt werden. Es lässt sich aber auch am Ende einer Unterrichtsstunde einsetzen, damit sich die frisch gelernten Inhalte besser festigen.

Je nach Lernstand und Fähigkeiten der Kinder kann offen gespielt werden (dabei werden die Pärchen nur passend geordnet) oder verdeckt, so wie es die Kinder von Gesellschaftsspielen mit Pärchen-Karten kennen.

Die Kärtchen sind so gestaltet, dass durch Ziffern am Rand für die Lehrkraft ersichtlich ist, welche Karten sich auf welches Lernspiel beziehen. Beim Auseinanderschneiden der Kärtchen sollte die Lehrkraft darauf achten und die Kärtchen entsprechend sortieren.



1

Die Figur dreht sich etwas nach rechts.

Das Programm wartet eine Sekunde, bis es weiterläuft.

2

1

Etwas wird immer wiederholt.

Die Figur wechselt zum nächsten Kostüm.

2

1

Die Figur bewegt sich zu einer zufälligen Stelle. Sie braucht dafür eine Sekunde.

Der Klang „Maus Klack“ wird abgespielt.

2

1

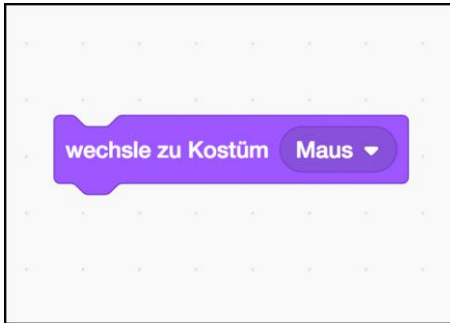
Das Programm startet, wenn man auf den Pfeil klickt.  
*Muss am Anfang stehen.*

Etwas wird 10 mal wiederholt.  
*Muss um einen oder mehrere Blöcke herum liegen.*

2



3



Eine Figur wechselt zu dem Kostüm „Maus“.



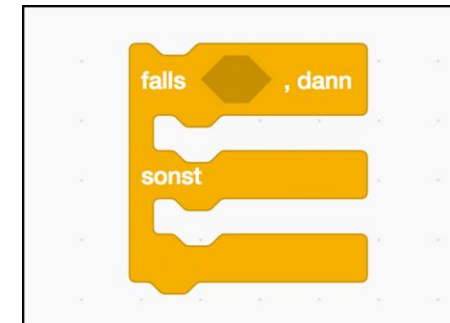
Das, was man in das Antwortfeld geschrieben hat.  
*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*

5

4



Das Programm startet, wenn die Figur angeklickt wird.  
*Muss am Anfang stehen.*



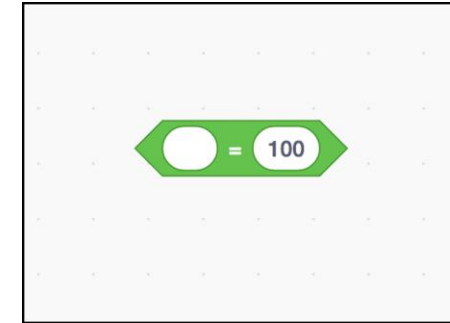
Wenn eine Bedingung stimmt, passiert etwas. Wenn nicht, passiert etwas anderes.  
*Eckiger Block mit Bedingung muss eingesetzt werden.  
Muss um einen oder mehrere Blöcke herum liegen.*

5

5



Die Figur denkt „Hmm...“ zwei Sekunden lang.



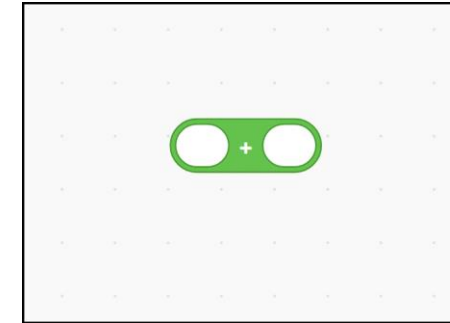
Etwas ist das Gleiche wie 100.  
*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.  
Ovale Blöcke können eingesetzt werden.*

5

5



Die Figur fragt „Wie heißt du?“. Das Programm läuft erst weiter, wenn man etwas ins Antwortfeld schreibt.

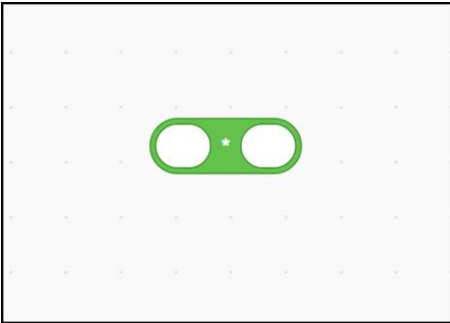


Etwas wird zu etwas anderem addiert.  
*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.  
Andere ovale Blöcke können eingesetzt werden.*

5



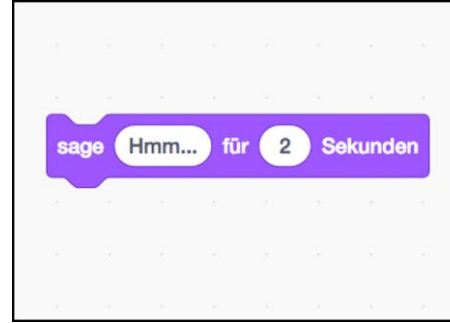
5



**Etwas wird mit etwas anderem multipliziert.**

*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*

*Andere ovale Blöcke können eingesetzt werden.*



**Die Figur sagt „Hmm...“ zwei Sekunden lang.**

5

5



**Das Programm wählt zufällig eine Zahl zwischen 1 und 10 aus.**

*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*

*Andere ovale Blöcke können eingesetzt werden.*



**Etwas wird wiederholt, bis eine Bedingung erfüllt ist.**

*Eckiger Block mit Bedingung muss eingesetzt werden.*

*Muss um einen oder mehrere Blöcke herum liegen.*

5

5



**Zahl 1 wird auf Null gesetzt.**



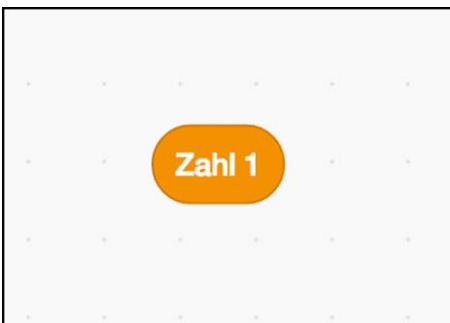
**„Apfel“ und „Banane“ werden verbunden.**

*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*

*Andere ovale Blöcke können eingesetzt werden.*

5

5



**Eine Zahl.**

*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*



**Ein bestimmtes Zeichen aus dem Wort „Apfel“.**

*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*

*Andere ovale Blöcke können eingesetzt werden.*

5



6

Alles aus der Liste „Wörter“ wird gelöscht.

Das Programm fragt ab, ob „Ding“ in der Liste „Wörter“ steht.  
*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*  
*Andere ovale Blöcke können eingesetzt werden.*

6

6

Die Liste „Wörter“ wird auf der Bühne angezeigt.

„Ding“ wird als neu in die Liste „Wörter“ geschrieben.  
*Andere ovale Blöcke können eingesetzt werden.*

6

6

Die Liste „Wörter“ wird nicht mehr auf der Bühne angezeigt.

Das erste Wort aus der Liste „Wörter“.  
*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*

6

6

Die Anzahl von Worten in der Liste „Wörter“.  
*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*

Eine Bedingung trifft nicht zu.  
*Muss in andere Blöcke eingesetzt werden.*  
*Eckiger Block mit Bedingung muss eingesetzt werden.*

6