

3 Gummitwist



Ziele

1. Die Kinder können genaue mündlich Anweisungen geben (vorzeigen, zeichnen).
2. Sie können Anweisungen wiederholen und diese umsetzen.

Vorgehen

1. Kind A zeichnet oder zeigt die Anweisungen (2 Linien und 2 Schuhe). Kind B hüpf die entsprechende Bewegungsfolge.

» Beispiel einer Hüpffolge:

Kind steht links	Gummitwist links	Kind steht in der Mitte	Gummitwist rechts	Kind steht rechts
				
				
				
				

Information



ab 15 Minuten



überall



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

» Kärtchen erstellen

Vorwissen

» Die Spielform Gummitwist ist bekannt.

Material

- » Gummitwist-Seil
- » vorbereitete Fuss-Kärtchen
- » leerer Plan



Variante

» Die Kinder können mit Hilfe der Karten eigene Bewegungsfolgen „programmieren“.

Kompetenzen Lehrplan 21

K1	K2	K3
Kompetenzstufen Informatik Lehrplan 21		
Ks a	Ks a	Ks a
Mehr Informationen finden Sie unter www.minibiber.ch/lehrplan21.html		Ks b
		Ks c
		Ks d

Kommunizieren und Kooperieren	Darstellen und Interpretieren	Begründen und Bewerten	Strukturieren und Modellieren
Rollen & Perspektiven	Codieren	Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen	Codieren
Codieren	Objekte, Attribute, Funktionen	Lösungsanalyse	Objekte, Attribute, Funktionen
Logik	Formale Anleitungen	Formale Anleitungen	Logik
Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen			Formale Anleitungen
Formale Anleitungen			

