




RAKETENSTART



Erklärung

Mit Vollgas rein in die Coding-Welt! Mit der Methode „Raketenstart“ erfahren die Kinder in einem motivierenden Bewegungsspiel, wie Computer-Befehle (>  Wissen to go) funktionieren.



Vorteile

- Verstehen und Ausführen von Bewegungsbefehlen
- Förderung des Hörverstehens

Sie benötigen ...

die Befehle sowie die Audio „Raketenstart“ auf der nächsten Seite

So geht's

1. Legen Sie die Befehle bereit und laden Sie die Audiodatei „Raketenstart“ herunter.
2. Finden Sie sich mit den Kindern in einem Sitzkreis zusammen.
3. Erklären Sie die Spielregeln: Wenn ein Befehl mit den Worten „Mia sagt ...“ beginnt, müssen alle Kinder den Befehl ausführen. Wenn „Mia sagt ...“ fehlt, ist der Befehl ungültig und darf nicht ausgeführt werden.

Beispiele:

Gültiger Befehl: „Mia sagt: Setze deinen Helm auf.“

> Die Kinder setzen pantomimisch einen Helm auf.

Ungültiger Befehl: „Setze deinen Helm auf.“

> Die Kinder führen den Befehl nicht aus.

4. Spielen Sie die Audiodatei „Raketenstart“ ab.
5. Tragen Sie den Kindern die Befehle mit passenden Bewegungen vor. Achten Sie darauf, zwischen gültigen und ungültigen Befehlen zu variieren.
6. Befolgt ein Kind einen Befehl ohne „Mia sagt ...“, einen Befehl mit „Mia sagt ...“ nicht oder lässt sich zu viel Zeit, so scheidet es aus. Das Kind, das als letztes übrigbleibt, gewinnt das Spiel.





RAKETENSTART

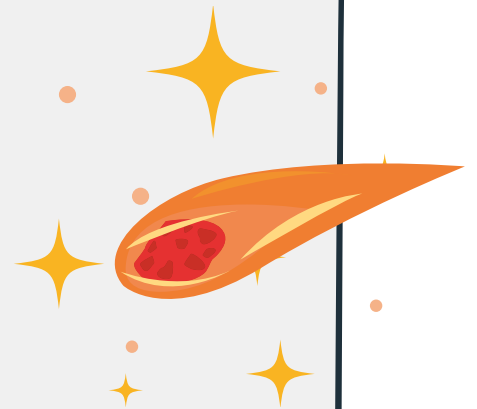


1. Scannen Sie den QR-Code und laden Sie Audio „Raketenstart“ herunter.
2. Tragen Sie den Kindern die Befehle mit den passenden Bewegungen vor. Variieren Sie zwischen gültigen und ungültigen Befehlen.



Mia sagt...

- Setze deinen Helm auf.
- Ziehe deinen Astronautinnen-Anzug an.
- Schnalle dich an.
- Mach's dir in deiner Rakete bequem.
- Drücke den Startknopf.
- Mache Raketengeräusche.
- Lenke die Rakete nach links.
- Lenke die Rakete nach rechts.
- Drücke auf die Bremse.
- Schaue mit dem Fernglas aus dem Fenster.
- Mache ein Foto vom Planeten neben dir.
- Schnalle dich ab.
- Steige aus der Rakete aus.
- Lege deinen Helm ab.



Stellen Sie nach der Durchführung des Bewegungsspiels den Vergleich zwischen Bewegungsbefehlen und Computerbefehlen an. Denn die Computer führen genau wie die Kinder die Anweisungen aus, die ihnen aufgetragen werden, sofern die Befehle gültig sind.

