

Lernpaket zum Einstieg

## ÜBERSICHT

Das „Lernpaket zum Einstieg“ ermöglicht Schülerinnen und Schülern über verschiedene Varianten des analogen Programmierens einen einfachen und spielerischen Einstieg in das digitale Denken. Es beinhaltet zwei Spiele in verschiedenen Schwierigkeitsgraden, Anleitungen, Spielfelder und Arbeitsblätter.

**Zielgruppe:** ab Klasse 2

**Lernziele:** Algorithmisches Denken, Erstellen einfacher Algorithmen, Problemzerlegung

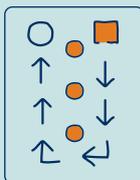
**Förderung:** Abstraktes Denken, Kommunikation, Kollaboration, räumliches Denken

## Inhalt des Lernpakets

### Spiel 1

#### Programmiere den Roboter

Teamgröße: 2  
Spieldauer: 15 - 25 Min.  
Spielart: Bewegungsspiel  
Schwierigkeit: ●○○○○



#### Kurzbeschreibung

„Programmiere den Roboter“ ist ein nonverbales Bewegungsspiel im Parcours, das sowohl im Innen- als auch im Außenbereich durchgeführt werden kann.

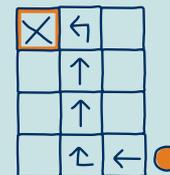
#### Enthaltene Materialien:

3 Spielanleitungen zum analogen Programmieren: Basisvariante, Schatzsuche & Auf Papier – mit Ideen für den Fachunterricht, Arbeitsblatt „Schreibe das Programm“ (zum Ausdrucken)

### Spiel 2

#### Der Dschungelpfad

Teamgröße: 2  
Spieldauer: 20 - 30 Min.  
Spielart: Brettspiel  
Schwierigkeit: ●●○○○



#### Kurzbeschreibung

„Der Dschungelpfad“ ist ein Brettspiel, bei dem auf dem Spielfeld mit Befehlskarten ein Weg zum Ziel gelegt werden muss.

#### Enthaltene Materialien:

3 Spielanleitungen (Basis, Hindernislauf & Wegweiser), 2 verschiedene Spielfelder sowie Befehls-, Hindernis- und Figurenkarten (zum Ausdrucken)

## Medienpädagogische Hinweise

### Vor dem Spielen

- Begriffe klären und in algorithmisches Denken einführen (z. B. über einen Vergleich mit Kochrezepten).

- Arbeitsblatt „Alles durcheinander“ nutzen, um das Verständnis für Steuerprogramme im Alltag zu fördern.

### Nach dem Spielen

- Reflexion des Spiels:
  - + Was war schwierig, was einfach?
  - + Welche Probleme gab es?
  - + Wie wurden sie gelöst?
  - + Was passiert, wenn ein Schritt in der Schritt-für-Schritt-Anleitung falsch ist?