# Computergenerierter Alternativtext: Offline: Wenn-dann

**Aufgabe**

Wir vertiefen die Programmierung grundlegender Bedingungen, indem die Schülerinnen und Schüler Erfahrungen durch das Ausüben von Bedingungen im wirklichen Leben sammeln.

**Übersicht**

Die Schülerinnen und Schüler werden an einem Ende des Klassenzimmers aufgestellt, um die andere Seite des Klassenzimmers zu erreichen. Erst wird die Lehrperson und anschliessend die Schülerinnen und Schüler Bedingungen ausrufen. Alle Teilnehmenden werden sich vorwärtsbewegen oder nicht, je nach der jeweiligen spezifischen Bedingung.

Hinweis: Als Lehrperson müssen Sie währenddessen auf eventuelle «Errors» achten.

**Materialien, sofern die Tätigkeit sitzend umgesetzt wird**

* Bleistifte und liniertes Papier: Die Schülerinnen und Schüler können sich zentimeterweise über das Papier hinwegbewegen, anstatt schrittweise durch den Raum.

**Prozess**

* Die Schüler sollen sich auf einer Seite des Zimmers aufstellen.
* Erklären Sie die Regeln:
  + Das Ziel des Spiels ist es, zuerst ans andere Ende des Raums zu gelangen.
  + Für «wenn-dann»-Bedingungen: Sofern die Bedingung sich als «wahr» herausstellt, soll die Aktion ausgeführt werden, die mit «dann» beschrieben wurde. Sollte die Bedingung sich als «falsch» herausstellen, soll gar nichts getan werden.
  + Für die «wenn-dann-ansonsten»-Bedingung sollte man genau auf alle Parameter achten, da man den «ansonsten»-Teil leicht übersehen könnte.

**Beispiele für Bedingungen**

* Wenn du etwas Grünes trägst, dann mache einen Schritt vorwärts.
* Wenn du den Buchstaben «e» in deinem Vornamen hast, dann mache zwei grosse Schritte vorwärts.
* Wenn du Turnschuhe trägst, dann mache einen Schritt vorwärts, ansonsten mache zwei Schritte vorwärts.
* Wenn du diesen Monat Geburtstag hast, dann mache einen grossen Sprung nach vorn.

Die Bedingungen, die Sie verwenden, hängen von Ihrer Klasse ab.

Nachdem die Schülerinnen und Schüler die Idee des Spiels verinnerlicht haben, sollen auch sie Bedingungen (nach Rücksprache mit Ihnen) ausmachen und ausführen. Sie müssen aufmerksam sein, denn eine Bedingung, die sie selbst vorwärtsbringt, bringt auch ihre Konkurrenz voran.

**Tipps**

* Sicherheit geht vor! Auch wenn es Spass machen soll, ist Sicherheit das oberste Gebot.
* Die Bedingungen der Schülerinnen und Schüler müssen sich auf mindestens zwei Personen in der Klasse beziehen.

**Rückblick**

Wie haben die Schülerinnen und Schüler sich gemacht? Gab es «run-time-errors»? Hat jemand die Erfüllung einer Bedingung verpasst oder eine «wenn-dann-ansonsten»-Aktion nicht korrekt ausgeführt? Gab es Bedingungen, die weder «wahr» noch «falsch» waren (vielleicht, manchmal)?