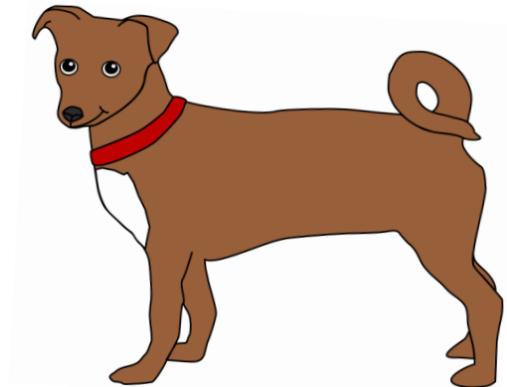
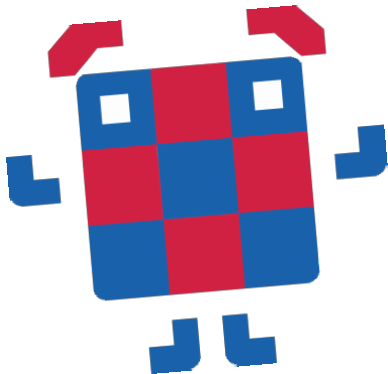




## Modul 3: Bedingungen und Verzweigungen

# Spielerischer Einstieg in die Programmierung

Hier gibt es Unterrichtsverlaufspläne, Arbeitsblätter, Kopiervorlagen und Lernstandsüberprüfungen für das Kennenlernen von Bedingungen und Verzweigungen in der Welt der Algorithmen und der Programmierung.



# Modul 3A: Bedingungen



Wähle die Lektionen aus, die zu Dir und Deiner Klasse passen. Du entscheidest selbst, wie viel Zeit Du Dir für das Thema **Bedingungen** nehmen möchtest.

## Moduleinführung



Sachanalyse,  
Modulgeschichte

Seite 4

## Lektion 1



Analoger Einstieg:  
Bedingungen

Seite 9

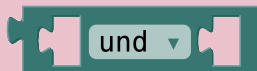
## Lektion 2

berühre ich Figur ▾ ?

Basislevel:  
Training mit Pilu

Seite 12

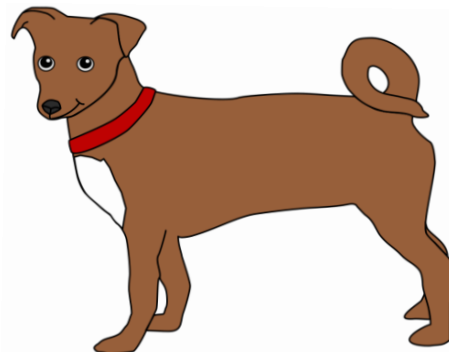
## Lektion 3



Vertiefungslevel:  
Parcour mit Pilu

Seite 17

Lasst uns zusammen lernen!





# Modul 3B: Verzweigungen

Wähle die Lektionen aus, die zu Dir und Deiner Klasse passen. Du entscheidest selbst, wie viel Zeit Du Dir für das Thema **Verzweigungen** nehmen möchtest.

## Lektion 4



Analoger Einstieg:  
Verzweigungen

Seite 22

## Lektion 5



Basislevel:  
Pilu trifft  
Entscheidungen  
Seite 27

## Lektion 6



Vertiefungslevel:  
Pilus großer  
Wettbewerb  
Seite 32

## Lektion 7



Code-Detektiv:  
Pilu verläuft sich

Seite 37

## Modulabschluss



Cubi-Mappe

Seite 41

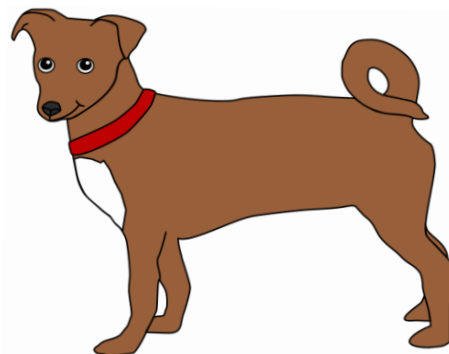
## Anhang



Feedback,  
Baustein-Lexikon

Seite 47

Helft mir, Entschei-  
dungen zu treffen!





## Analoger Einstieg: Bedingungen

### Einführung

In dieser Lektion wird das informatische Konzept **Bedingungen** behandelt. Dafür wird zunächst mithilfe eines Bewegungsspiels an das Thema herangeführt. Anschließend denken sich die Schüler\*innen selber Aussagen aus, die wahr oder falsch sind. In der Arbeitsphase bewerten die Kinder anhand eines Wimmelbilds, ob Bedingungen erfüllt sind, um eine Aussage als wahr oder falsch zu beurteilen.

### Kompetenzen

- Die Schüler\*innen erfahren bedingte Aussagen, die als **wahr** oder **falsch** beurteilt werden können.
- Die Schüler\*innen kommunizieren über bedingte Aussagen in ihrem Alltag.
- Die Schüler\*innen stellen Bedingungen als wahr oder falsch dar und interpretieren diese.
- Die Schüler\*innen stellen ihre Denkprozesse und Vorgehensweisen aus der Arbeitsphase angemessen dar.

IT & KIDS  Datum: \_\_\_\_\_  
 Namen: \_\_\_\_\_

### Wahr oder falsch?

Aufgabe: Guck dir das Wimmelbild genau an. Sind die Aussagen unten wahr oder falsch? Kreuze an.

Aussagen		wahr	falsch
1.	Das Dach vom Schloss ist pink.		
2.	Die Prinzessin hat ein blaues Kleid an.		
3.	Die Wollen liegen im Regal.		
4.	Auf dem Hut sind 3 Blumen.		
5.	Der Drache steht auf einem blauen Gegenstand.		
6.	Die gelbe Figur ist am nächsten am Ziel.		
7.	Das Auto ist grün.		
8.	Der Federball liegt im Regal.		
9.	Cubi verändert sich heker einer Pflanze.		
10.	Auf dem Schachbrett liegen 6 Plättchen.		
11.	Der Teddy sitzt auf dem Globus.		
12.	Auf dem Schachbrett liegen 6 Plättchen.		



## Tabellarischer Unterrichtsverlaufsplan

Zeit	Phase	Unterrichtsschritte	SF	Material
5	Einstieg	Spiel: <b>Alle, die...</b>	S	
10	Erarbeitung	Wahr oder falsch? – Erkunden von Aussagen	S/ PA	
5	Übergang in die Arbeitsphase	Arbeitsauftrag erläutern, AB <b>Wahr oder falsch?</b> austeilen	S	<input type="checkbox"/> AB <b>Wahr oder falsch?</b> <input type="checkbox"/> KV <b>Wimmelbild</b>
20	Arbeitsphase	Bearbeitung des ABs <b>Wahr oder falsch?</b>	EA/ PA	<input type="checkbox"/> AB <b>Wahr oder falsch?</b> <input type="checkbox"/> KV <b>Wimmelbild</b> <input type="checkbox"/> AB <b>Cubis Farben</b>
5	Präsentation und Reflexion	ABs besprechen, Thematisierung von Herausforderungen und Erkenntnissen	S	<input type="checkbox"/> Bearbeitete ABs aus der Arbeitsphase

EA = Einzelarbeit, GA = Gruppenarbeit, PA = Partnerarbeit, P = Plenum, S = Sitzkreis, SF = Sozialform, T = Tafelkino

## Inhalte des Unterrichtsverlaufsplans

### Einstieg

Triff Dich mit den Schüler\*innen im Stuhlkreis. Stelle für Dich selber keinen Stuhl bereit und stell Dich in die Mitte. Eröffne die Stunde mit dem Spiel **Alle, die...** Du kannst direkt ohne Erklärung in das Spiel starten. Sage dazu beispielsweise: „Alle, die einen roten Pulli anhaben, wechseln die Plätze.“ Alle Kinder mit rotem Pulli springen auf müssen sich einen neuen Sitzplatz suchen. Auch Du versuchst Dir einen Stuhl zu ergattern. Nun steht jemand anderes in der Mitte und kann die Bedingung für den Sitzplatzwechsel bestimmen. Spielt das Spiel einige Runden. Du kannst es beenden, indem Du es nicht weiter fortsetzt, wenn Du nochmal in der Mitte stehst.

#### Schon gewusst?

In der Informatik sagt man, eine Aussage ist **wahr**, wenn sie zutrifft, und **falsch**, wenn sie nicht zutrifft. In dem Beispiel des Spiels **Alle, die...** ist die Bedingung für den Platzwechsel für die Kinder erfüllt, für die die Aussage **wahr** ist.

### Erarbeitung

Setz Dich zu den Kindern in den Stuhlkreis. Leite in das Thema **Bedingungen** ein, indem Du fragst, ob eine Aussage wahr oder falsch ist. Du kannst dabei an den Einstieg anknüpfen, indem Du auf die Kleidung eines Kindes referenzierst. Dabei kannst Du beispielsweise sagen: „Ist was ich sage wahr oder falsch? Tom hat einen roten Pulli an.“ Nimm ein Kind dran, dass die Frage beantwortet. Du kannst noch eine weitere Frage stellen oder