



Analoges Programmieren

Falsch Verkabelt

Art: Warm-Up (Bewegung & Konzentration)



Die Aufwärmübung „Falsch verkabelt“ dient als Bewegungs- und Konzentrationsspiel, insbesondere vor Einheiten, in denen die SuS viel mit dem Kopf arbeiten müssen.



Ein Exemplar für die Lehrkraft reicht aus.
Es wird etwas Platz benötigt, farbige Kreide und eine Tafel.
Alternativ: Zeichnung auf Papier/in Großformat ausdrucken



Lernkompetenzen

- > Gewohnte Denkmuster durchbrechen
- > Bewegungskoordination



Wir freuen uns über Ihr Feedback zu unserem Material: info@coding-for-tomorrow.de

Alle unsere Materialien sind kostenfrei nutzbar und stehen unter einer offenen Lizenz. Das bedeutet, dass Sie die Materialien ohne Bedenken im Unterricht einsetzen und mit Kolleginnen und Kollegen teilen dürfen. Unter Nennung des Urhebers können Sie die Unterlagen jederzeit nach Ihren Vorstellungen verändern. Den kompletten Lizenztext finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Vorbereitung

- > An die Tafel (oder auf Papier) werden 4 Pfeile gezeichnet. Alternativ kann die Vorlage auch in Großformat ausgedruckt und aufgehängt werden.
- > Die SuS verteilen sich im Raum, mit dem Blick zur Zeichnung, dass jede*r die Abbildung gut sehen kann.
- > Eine Spielleitung wird bestimmt und bleibt bei der Zeichnung.

Durchführung

- > Die Spielleitung gibt anschließend ein nonverbales Kommando vor, indem sie auf einen der Pfeile zeigt, die SuS müssen darauf hin die Richtung ansagen (oben, unten, links, rechts) und ihre Hände in die entsprechende Richtung strecken.
- > In den folgenden Runden wird der Schwierigkeitsgrad erhöht.

1. Runde

Wenn die Spielleitung auf den Pfeil nach oben zeigt, sagen alle oben und nehmen die Hände hoch. Auch unten, rechts und links wird jeweils gesagt und mit den Händen gezeigt.

> Schwierigkeit erhöhen

2. Runde

Wenn die Spielleitung auf eine Pfeilrichtung zeigt, sagen die SuS die gezeigte Pfeilrichtung an, machen aber die Handbewegung in die jeweils entgegengesetzte Richtung.

> Schwierigkeit erhöhen

3. Runde

Wenn die Spielleitung auf eine Pfeilrichtung zeigt, zeigen die SuS in die richtige Pfeilrichtung, sagen aber die jeweils entgegengesetzte Richtung an.

Wie lange es probiert wird, bleibt der Spielleitung überlassen. Im besten Fall sind alle koordinativ so geschickt, dass es eine synchrone Kür gibt.

Vordruck/Template

