

7 Kartentrick

Level
1-3

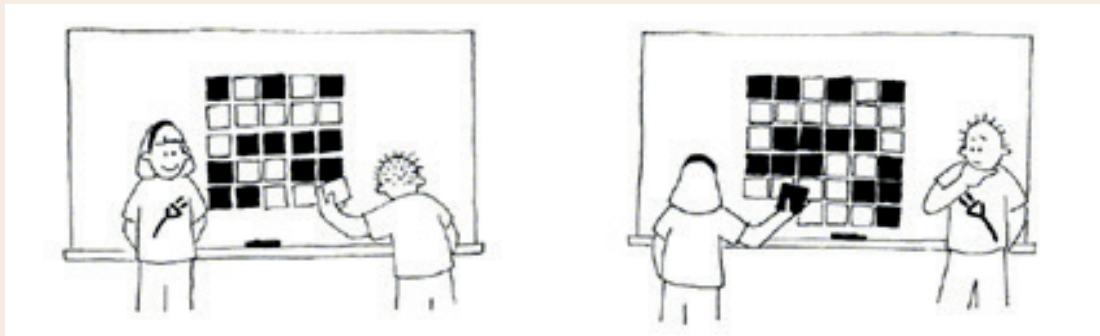


Ziele

1. Die Kinder kennen die ungeraden und gerade Zahlen im Zahlenraum 1-7.
2. Sie können einfache Aussagen formulieren (Wenn ... Dann ... Sonst ...).

Vorgehen

1. Die Lehrperson gibt einem Kind ein Set mit Karten, die auf einer Seite schwarz, auf der anderen Seite weiss sind (vgl. Kopiervorlage).
2. Das Kind legt die Karten in einem 5x5-Quadrat aus. Das Kind entscheidet selber, ob jeweils schwarz oder weiss oben auf liegt.
3. Die Lehrperson fügt rechts und unten je eine Kartenreihe hinzu. Sie achtet beim Auslegen darauf, dass in jeder Reihe und Spalte eine gerade Anzahl Karten mit gleicher Färbung (schwarz oder weiss) sichtbar ist.
4. Dann dreht sich die Lehrperson um und bittet ein Kind irgendeine Karte umzudrehen. Durch das Umdrehen ergibt sich eine ungerade Anzahl gleicher Färbung und die veränderte Karte lässt sich eindeutig identifizieren.



- Weiter auf der nächsten Seite -

Information



ab 15 Minuten



überall



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Kartensets bereitstellen

Vorwissen

- » Zahlenraum 1 bis 7
- » Begriffe „gerade“ / „ungerade“

Material

- » schwarz-weiße Kartensets
(1 Set = 6x6)



Vorgehen

5. Wer findet heraus, wie der Trick funktioniert?
6. Die Kinder spielen den Trick in Gruppen selber durch.

Quelle: Computer Science unplugged, Bell T., 2002, <http://csunplugged.org> [Version 24.04.2015].

Variante

- » Die Kinder probieren den Trick mit anderen Objekten aus (z.B. Münzen, Spielkarten, Bleistifte [waagrecht oder senkrecht legen], ...).

Kompetenzen Lehrplan 21

K1	K2	K3
Kompetenzstufen Informatik Lehrplan 21		
Ks a	Ks a	Ks a
Mehr Informationen finden Sie unter www.minibiber.ch/lehrplan21.html		Ks b
		Ks c
		Ks d

Kommunizieren und Kooperieren	Darstellen und Interpretieren	Begründen und Bewerten	Strukturieren und Modellieren
Rollen & Perspektiven	Codieren	Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen	Codieren
Codieren	Objekte, Attribute, Funktionen	Lösungsanalyse	Objekte, Attribute, Funktionen
Logik	Formale Anleitungen	Formale Anleitungen	Logik
Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen			Formale Anleitungen
Formale Anleitungen			

