

«Wer ist es?» ein ganz besonderes Weihnachtsspiel

Digital Kidz hat das Spiel «Wer ist es?» neu interpretiert, um die Bedingungen aus der Informatik zu üben! Hier ist ein ganz besonderes Weihnachtsspiel, bei dem ihr mithilfe von Bedingungen «Den Wichtel erraten» müsst.

Bedingungen sind ein grundlegendes Element in allen Programmiersprachen! Sie sind sehr wichtig, da sie dem Computer die Informationen geben, die er benötigt, um eine Entscheidung zu treffen. Diese Code-Elemente sind entscheidend, da sie überprüfen, ob etwas WAHR oder FALSCH ist, bevor es zum nächsten Schritt weitergeht. Mithilfe von Bedingungen kann eine Wahl anhand dessen, was passiert, getroffen werden. Mit anderen Worten: «Wenn» etwas passiert, «dann» wird eine Wahl getroffen. Für den Computer wird dies in eine «wahre» oder «falsche» Aktion übertragen.

Wie kann man dies Kindern einfach erklären?

Die gute Nachricht ist, dass wir Menschen ständig Entscheidungen treffen, z. B. wenn es schneit, tragen wir eine Mütze, aber wenn es warm ist, dann ist dies nicht notwendig.

Das Spiel «Wer ist es?» ist ein perfektes Beispiel, um auf spielerische Weise die Bedingungen in den Programmiersprachen zu erklären!

Wenn eure Kinder unser «Weihnachts-wer-ist-es?» spielen, erklärt ihnen, dass die Bedingungen im Spiel den Bedingungen ähneln, die im Code eines Computerprogramms festgelegt sind, damit ein bestimmtes Ergebnis erzielt wird. Um den vom Gegner ausgewählten Wichtel zu finden, müssen wie bei richtigen «Wer ist es?» Fragen gestellt werden, um die Wichtel auszuschliessen, die nicht zu den Antworten des anderen Spielers passen. Die Spieler antworten nur mit: Ja für «WAHR» in der Programmiersprache oder Nein für «FALSCH» in der Programmiersprache.

Um unser «Weihnachts-wer-ist-es?» spielen, müsst ihr:

- Dreimal den Bogen mit den 25 Wichteln ausdrucken
- Jeden Bogen ausschneiden und den beiden Spielern je dieselben 25 Wichtel verteilen
- Die anderen 25 ausgeschnittenen Wichtel des verbleibenden Bogens aufbewahren, damit jeder Spieler einen Wichtel vom Stapel aufnehmen kann, ohne ihn seinem Gegner zu zeigen
- Beispielfragen: Trägt dein Wichtel eine Brille?

Wenn die Antwort JA (WAHR) lautet, dann kann der Spieler, der die Frage gestellt hat, alle Wichtel umdrehen, die keine Brillen tragen.

Wenn die Antwort NEIN (FALSCH) lautet, dann kann er nur die Wichtel umdrehen, die eine Brille tragen.

Um mehr zu erfahren ... Die kleinste Informationseinheit in einem Computer ist ein Bit, das für 0 oder 1 steht. Ein Boolescher Wert kann vollständig durch ein Bit dargestellt werden, da falsch durch 0 und richtig durch 1 darstellbar ist. Hier sind zwei dieser Operatoren in JavaScript:

!= gleich

== ungleich

Fröhliche Weihnachten!