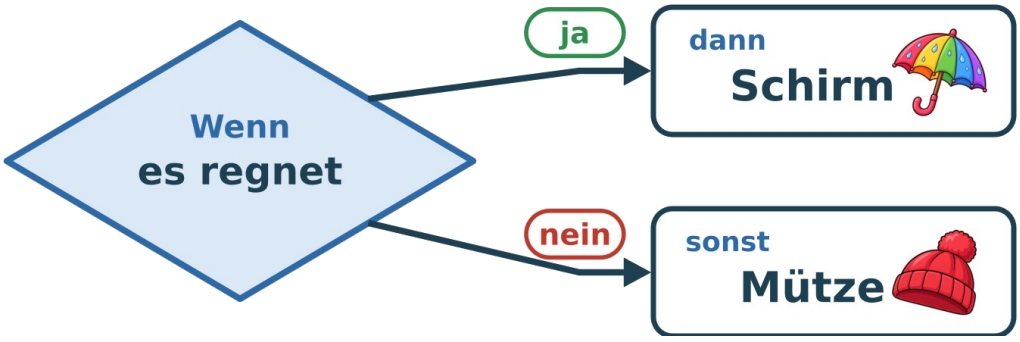
Wenn-dann-Regeln

Boo! Im Schloss gilt eine Regel: Wenn es regnet, dann nimmt Banoo den Schirm mit. Solche Wenn-dann-Regeln stecken in jedem Programm. Hier wendest du Regeln an. Du schaffst das!



Wenn - dann - sonst
Stimmt die Bedingung, passiert das Dann.
Stimmt sie nicht, passiert das Sonst.



Regel: Wenn es regnet, dann Schirm, sonst Mütze. Was nimmt Banoo? Kreise ein.

Die Sonne scheint.	Schirm	Mütze
Es ist bewölkt, aber trocken.	Schirm	Mütze
Es regnet.	Schirm	Mütze
Es nieselt ein bisschen.	Schirm	Mütze

Regel: Wenn die Zahl gerade ist, dann rot, sonst blau. Welche Farbe? Kreise ein.

7	rot	blau	13	rot	blau
4	rot	blau	10	rot	blau

Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Das Sonst passiert, wenn die Bedingung stimmt.	ja	nein

Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C3402-1

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.

Wenn-dann-Regeln

Banoo läuft jetzt allein, nur mit einer Regel: Geh nach rechts. Wenn eine Mauer kommt, geh nach oben. Lauf Banoos Weg mit dem Finger nach. Wo kommt Banoo an? Boo-per!



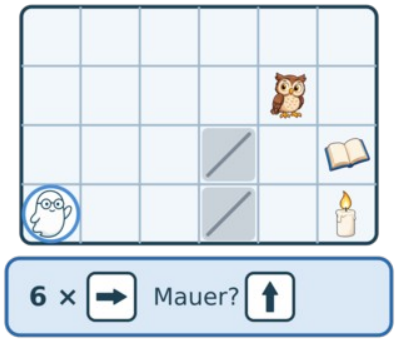
Die Regelkarte

Vor jedem Schritt prüfen: Kommt eine Mauer?
Nein: normal weiter. Ja: ausweichen.

Wo kommt Banoo an? Kreise ein.



Krone Topf Buch



Buch Kerze Eule

Bonus: Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Eine Bedingung ist wahr oder falsch. ja nein

Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C3402-2

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.

Wenn-dann-Regeln

Jetzt schreibst du die Regeln selbst zu Ende. Achte darauf, dass jede Regel eindeutig ist: Bei derselben Bedingung muss immer dasselbe passieren. Boo-tastisch!



Eine gute Regel
Die Bedingung kann man prüfen: ja oder nein.
Das Dann ist eine klare Anweisung.

Ergänze die Regel.

Wenn die Ampel rot ist, dann _____.

Wenn es dunkel wird, dann _____.

Wenn ich Durst habe, dann _____.



Meine Regel: Wenn Bruno Hunger hat, dann gibt es Fisch.
Die ist eindeutig, oder?

Ist das eine eindeutige Regel? Kreise ein.

Wenn der Ball rot ist, dann in die rote Kiste.	ja	nein
Wenn es klingelt, dann öffne ich die Tür.	ja	nein
Wenn es klingelt, dann vielleicht.	ja	nein
Wenn irgendwas ist, dann irgendwie.	ja	nein

Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C3402-3

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.

Wenn-dann-Regeln

Erfinde ein Spiel mit Wenn-dann-Regeln! Zum Beispiel: Wenn ich klatsche, dann springt ihr. So arbeiten auch Spiele auf dem Computer: Sie prüfen ständig Bedingungen. Boosa!



Wenn - dann - sonst

Sonst sagt, was passiert, wenn die Bedingung nicht stimmt.

Wenn grün, dann gehen, sonst warten.

Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Ein Spiel prüft keine Bedingungen.	ja	nein
Bei Rot heißt die Regel: warten.	ja	nein
Bei Grün heißt die Regel: gehen.	ja	nein
Sonst passiert immer.	ja	nein
Eine Regel kann ein Sonst haben.	ja	nein
Wenn - dann braucht keine Bedingung.	ja	nein

Deine Idee: Schreibe zwei Wenn-dann-Regeln für ein Spiel.

Bonus: Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Eine Regel ohne Bedingung ist eine Wenn-Regel.	ja	nein
Das Sonst gilt, wenn die Bedingung stimmt.	ja	nein

Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C3402-4

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.