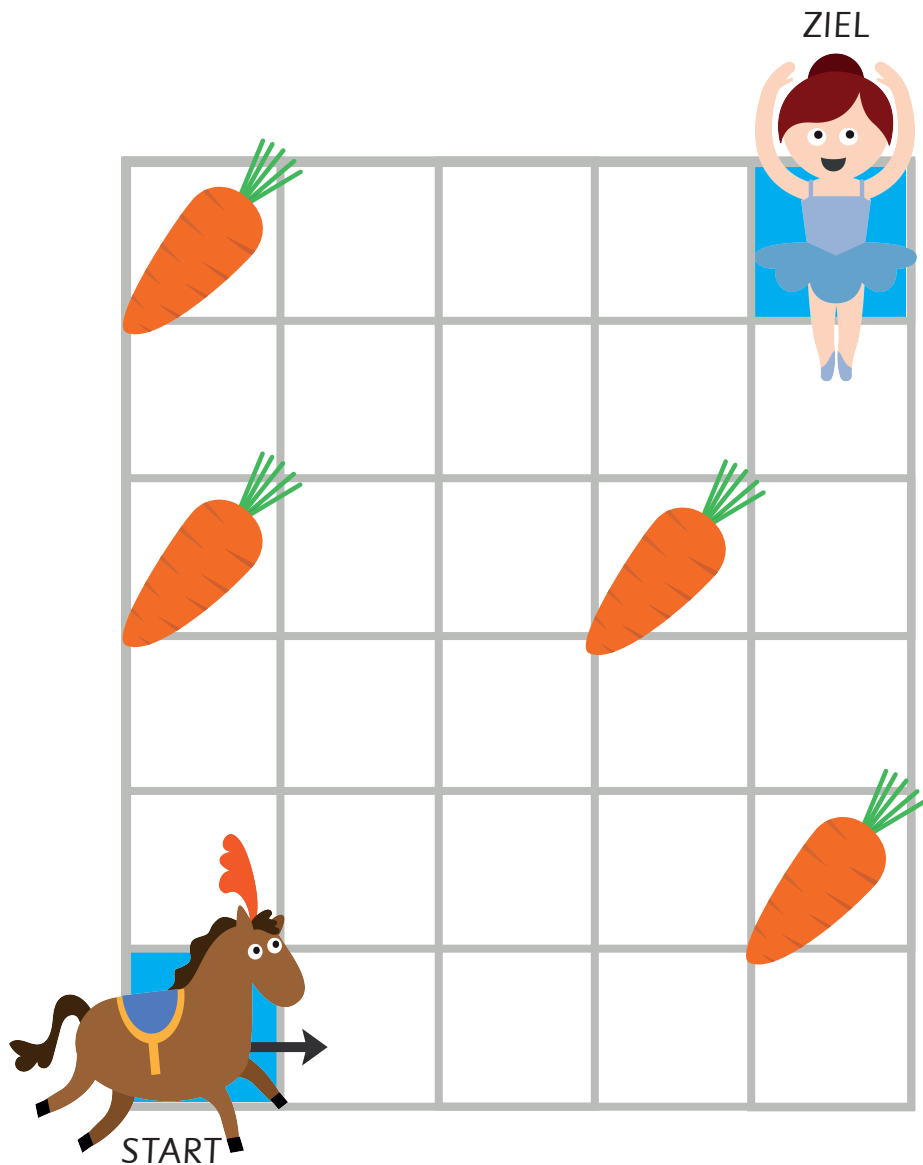


Der Elefant möchte so schnell wie möglich zu seinem besten Freund laufen.

AUFGABE

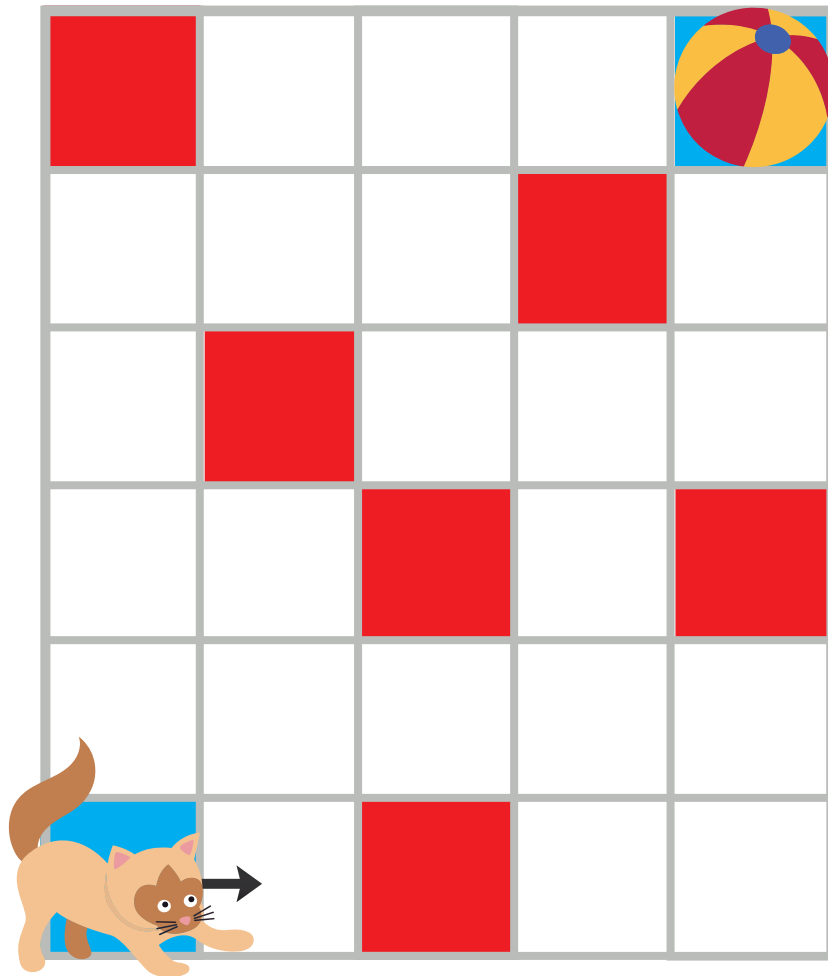
- 1 Überlegt euch gemeinsam einen möglichst kurzen Weg für den Elefanten.
- 2 Zeichnet den Weg in das Feld auf der linken Seite ein.
- 3 Programmiert den Weg mit den Befehls-Blöcken.
- 4 Bestimmt eine Person, die
 - das Programm vorliest
 - das Programm abläuft



Das Pferd soll zur Seiltänzerin galoppieren.
Es wurde noch nicht gefüttert und braucht
mindestens zwei Karotten um satt zu werden.

AUFGABE

- 1 Überlegt euch gemeinsam einen Weg für das Pferd.
- 2 Zeichnet den Weg in das Feld auf der linken Seite ein.
- 3 Programmiert den Weg mit den Befehls-Blöcken.
- 4 Bestimmt eine Person, die
 - das Programm vorliest
 - das Programm abläuft



START

Die Katze möchte sich den Ball schnappen.
Auf ihrem Weg darf sie jedoch keine roten Felder berühren.

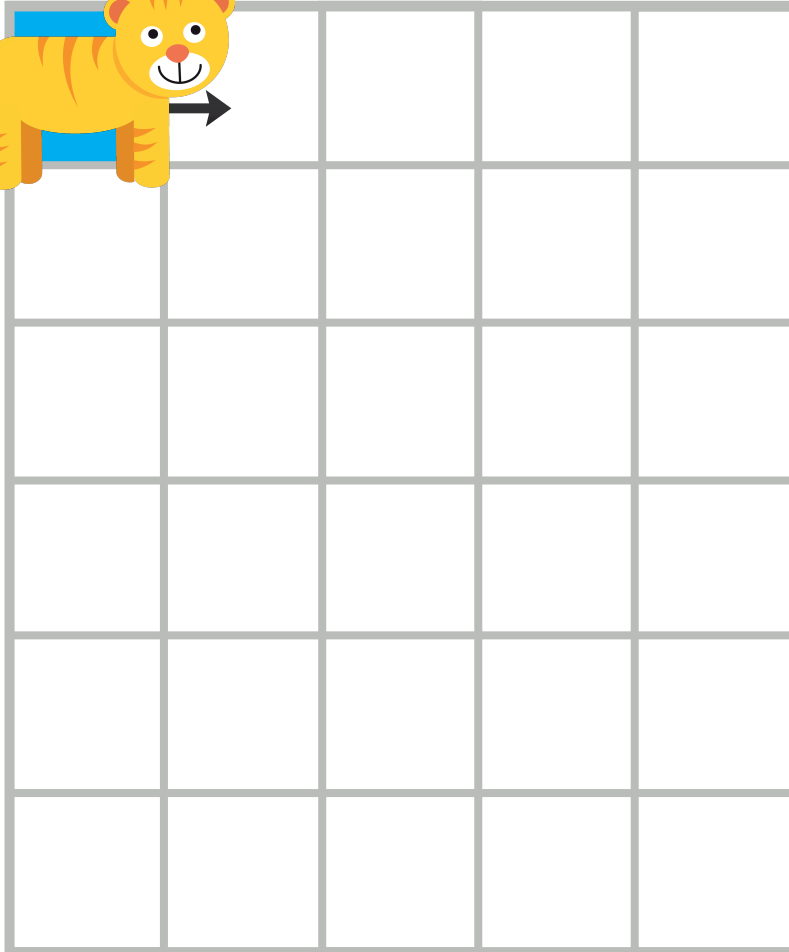
AUFGABE

- 1 Überlegt euch gemeinsam einen Weg für die Katze.
- 2 Zeichnet den Weg in das Feld auf der linken Seite ein.
- 3 Programmiert den Weg mit den Befehls-Blöcken.
- 4 Bestimmt eine Person, die
 - das Programm vorliest
 - das Programm abläuft

ZUSATZFRAGE

Wie viele mögliche Wege gibt es zum Ball?

START



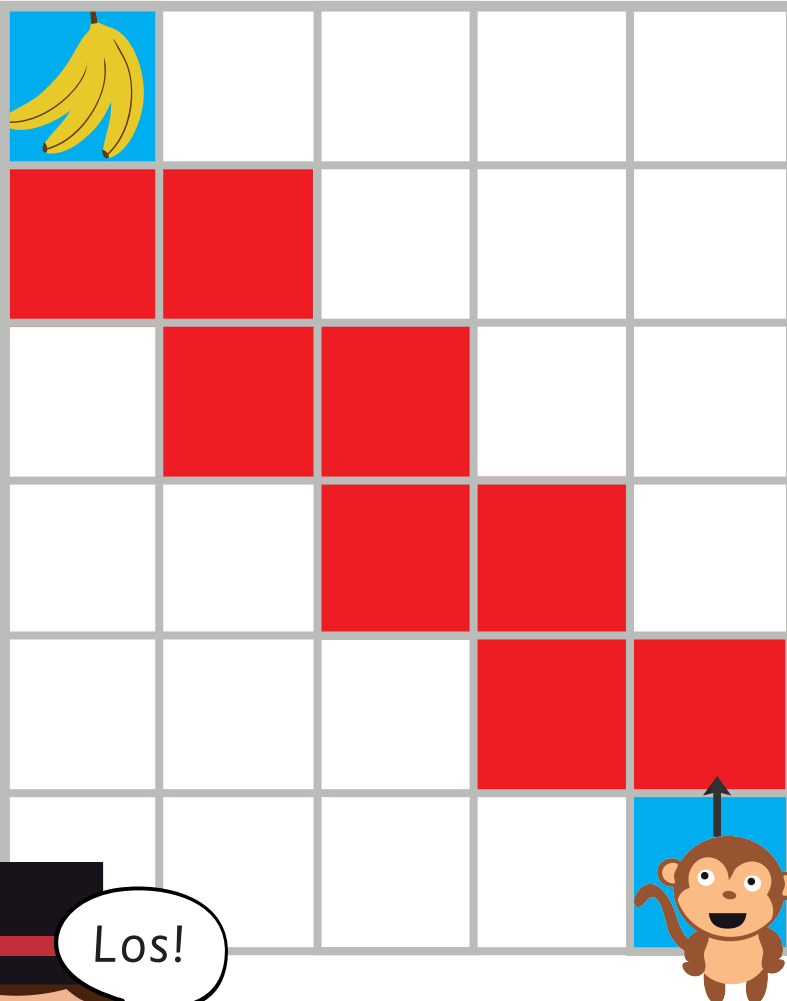
Alle
Viere!

Der Tiger ist so dressiert, dass er beim Kommando „Alle Viere!“ ein Quadrat im Feld abläuft.

AUFGABE

- 1 Überlegt euch gemeinsam ein Programm, für den Tiger.
- 2 Zeichnet den Weg in das Feld auf der linken Seite ein.
- 3 Programmiert den Weg mit den Befehls-Blöcken.
- 4 Bestimmt eine Person, die
 - das Programm vorliest
 - das Programm abläuft

ZIEL



START



Los!

Der Zirkusdirektor hat eine Aufgabe für den Affen:

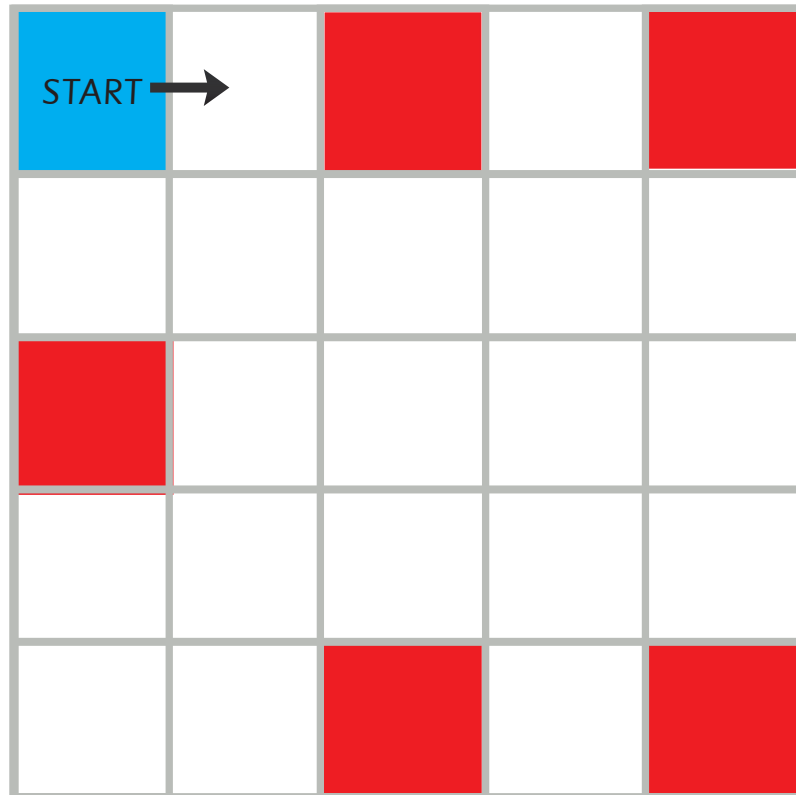
Wenn er „Los!“ ruft, soll der Affe entlang der roten Felder zur Banane laufen.

AUFGABE

- 1 Überlegt euch gemeinsam ein Programm, das den Affen an das Ziel bringt.
- 2 Programmiert den Weg mit den Befehls-Blöcken.
- 3 Bestimmt eine Person, die
 - das Programm vorliest
 - das Programm abläuft

ZUSATZFRAGE

Wie kannst du das Programm so kurz wie möglich halten?



Der Clown weiß nicht mehr, wo er seine Sachen versteckt hat. Er erinnert sich aber, dass er sie unter rote Felder gelegt hat.

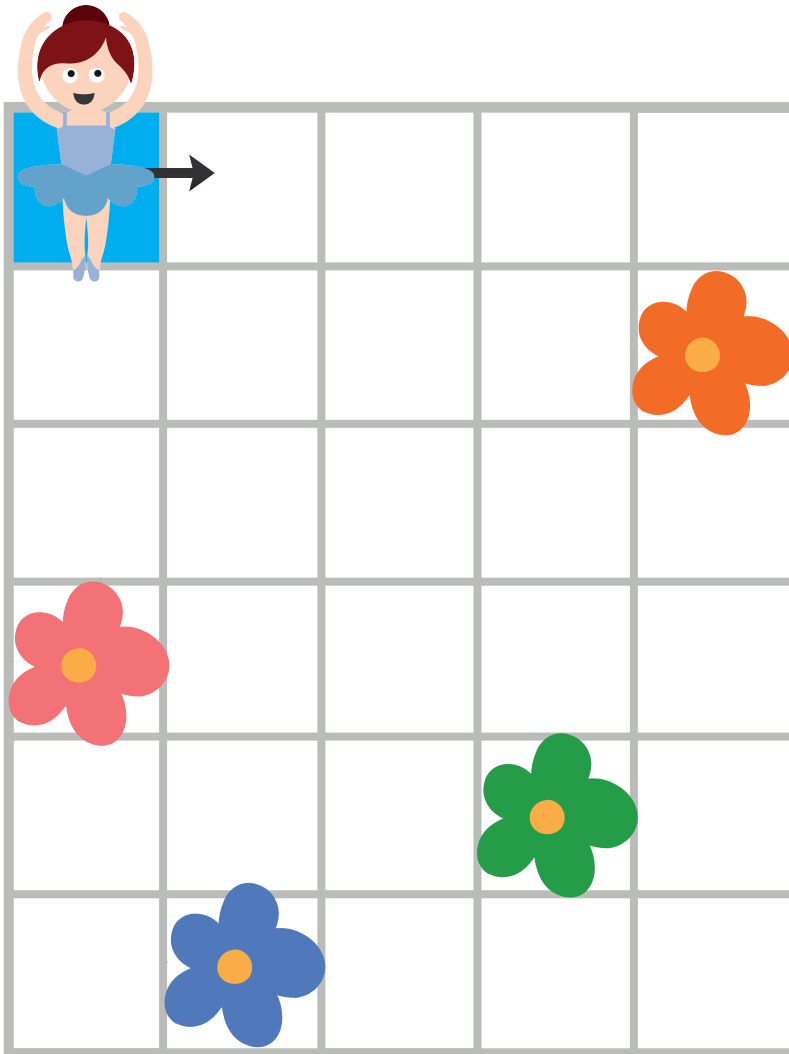
Was kann er tun, um alles zu finden?



AUFGABE

- 1 Überlegt euch gemeinsam ein Programm, mit dem der Clown seine verlorenen Sachen wiederfinden kann.
- 2 Zeichnet den Weg in das Feld auf der linken Seite ein.
- 3 Programmiert den Weg mit den Befehls-Blöcken.
Schreibt einen neuen Block: aufdecken
- 4 Bestimmt eine Person, die
 - das Programm vorliest
 - das Programm abläuft

START



Die Seiltänzerin möchte für ihre Garderobe eine Blume pflücken.

AUFGABE

- 1 Überlegt euch gemeinsam einen Weg für die Seiltänzerin zu einer Blume.
- 2 Zeichnet den Weg in das Feld auf der linken Seite ein.
- 3 Programmiert den Weg der Seiltänzerin mit den Befehls-Blöcken.

Falls sie am Ende des Programms eine Blume berührt, dann soll die Seiltänzerin sie pflücken (schreibt einen neuen Block: pflücken).

- 4 Bestimmt eine Person, die
 - das Programm vorliest
 - das Programm abläuft

ZIEL



Um alle Gegenstände zu bekommen, muss der Zauberer die roten Felder ablaufen.

Das Spielfeld ist verhext. Man bekommt die Gegenstände nur, wenn das Programm aus maximal acht Blöcken besteht.

Welches Programm kann ihm helfen?

KNOBELAUFGABE

- 1 Überlegt euch gemeinsam ein Programm, mit dem der Zauberer alle Gegenstände einsammeln kann.
- 2 Zeichnet den Weg des Zauberers in das Feld auf der linken Seite ein.
- 3 Programmiert den Weg mit den Befehls-Blöcken.
- 4 Bestimmt eine Person, die
 - das Programm vorliest
 - das Programm abläuft