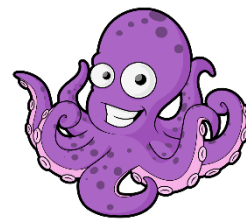
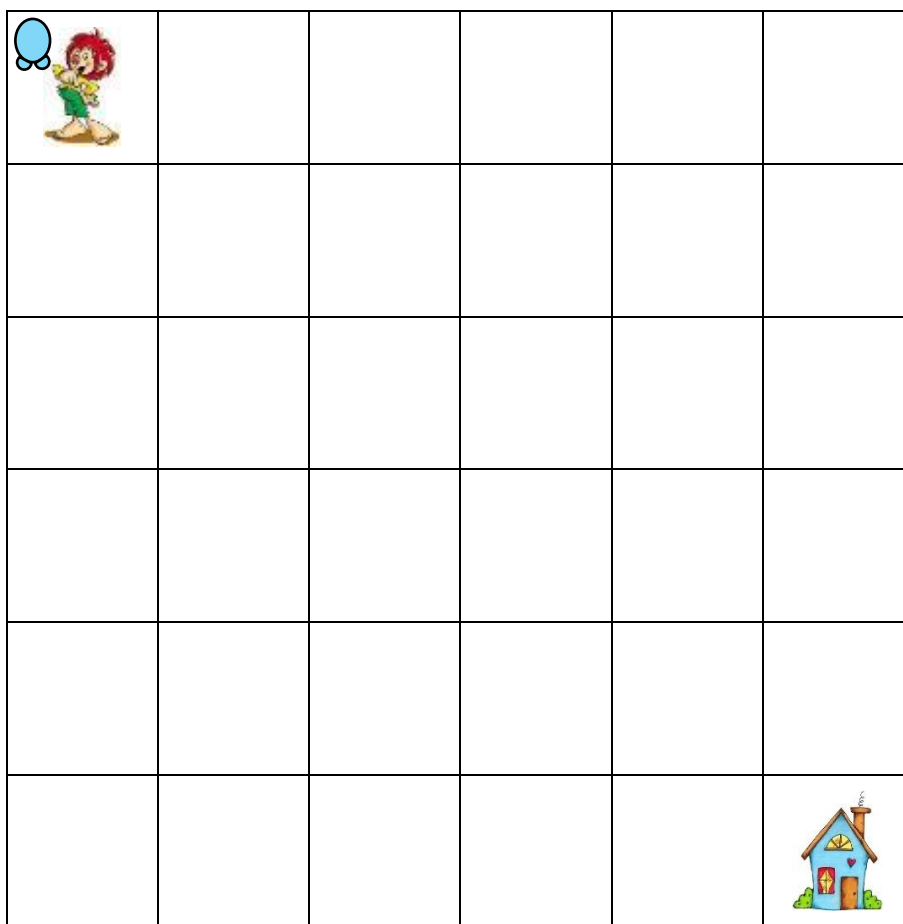


Level 1

1A) Weg nach Hause für Pumuckl



Pumuckl hat sich verlaufen und findet den Weg nach Hause nicht mehr. Hilf ihm, nach Hause zu kommen. Benutze dazu die Pfeiltasten des BlueBot.



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

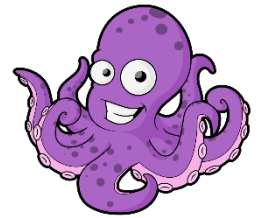
Tipps zur Umsetzung:

Wenn der Pumuckl beim Plan «nach unten» läuft, ist die Programmierung beim BlueBot nicht «↓».

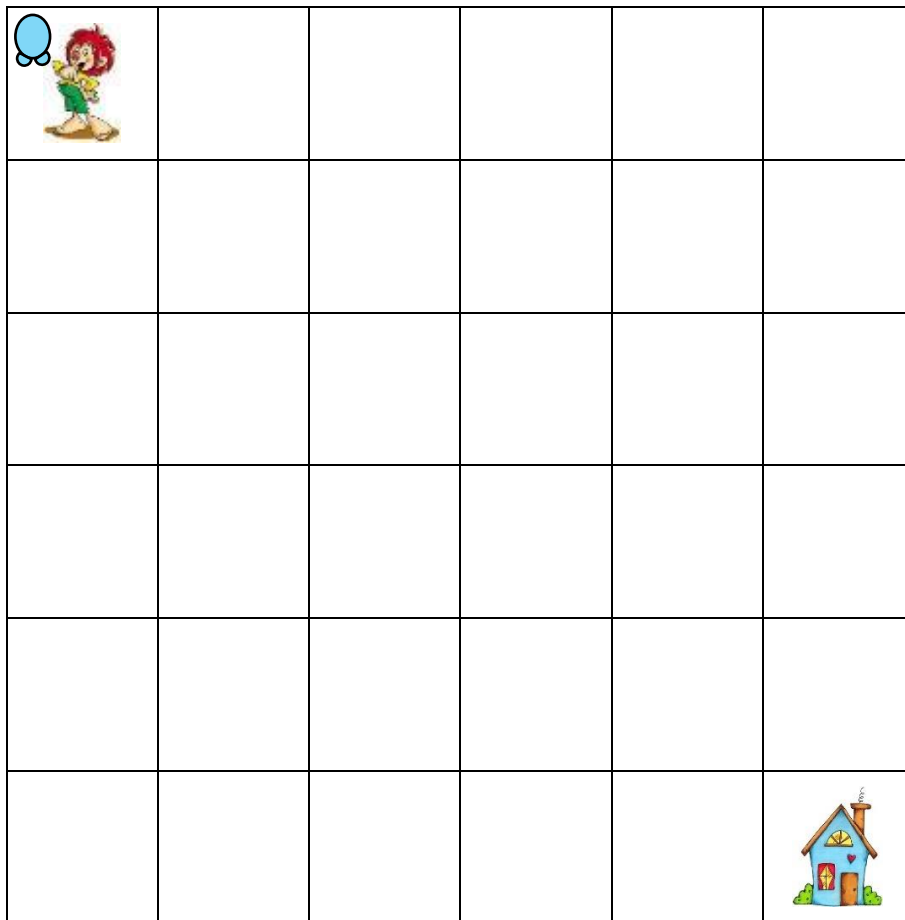


Level 1

1B) Kürzester möglicher Weg nach Hause



Pumuckl möchte so schnell wie möglich nach Hause, denn es wird bereits dunkel. Hilf ihm dabei! Benutze dazu die Pfeiltasten des BlueBot.



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

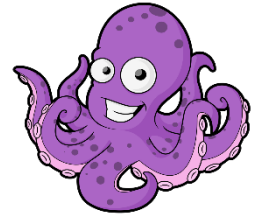
Tipps zur Umsetzung:

Wenn der Pumuckl beim Plan «nach unten» läuft, ist die Programmierung beim BlueBot nicht «↓».

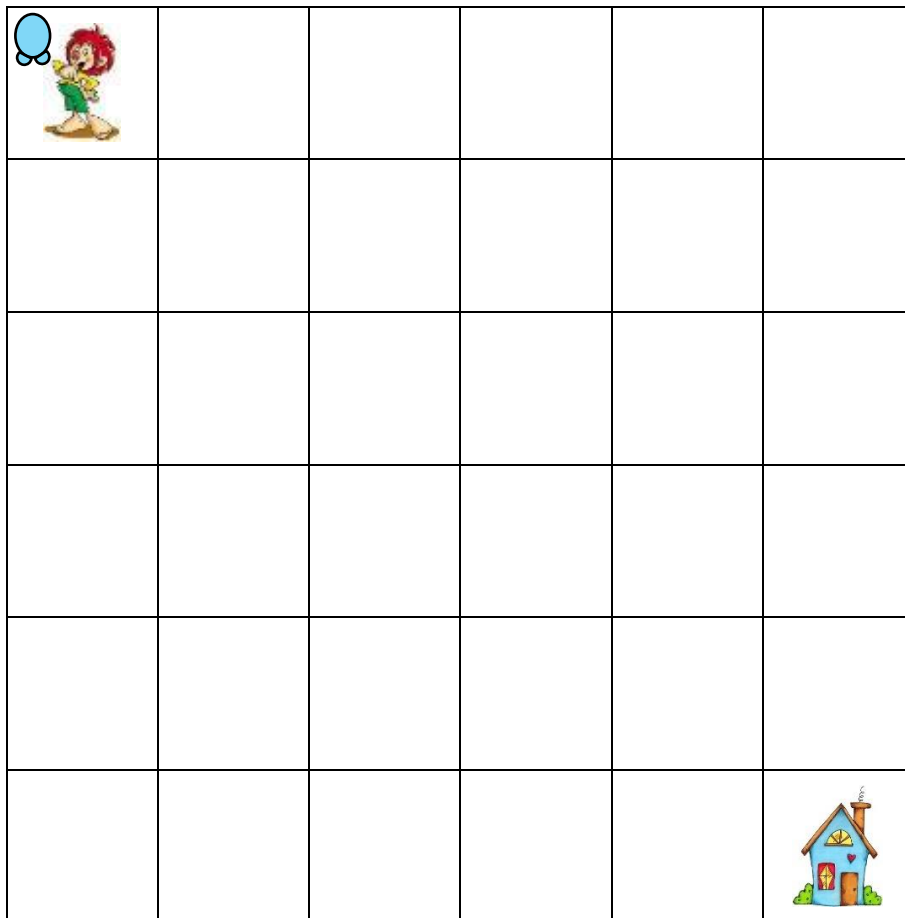


Level 1

1C) Längster möglicher Weg nach Hause



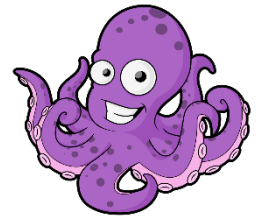
Pumuckl möchte noch nicht nach Hause, denn es gibt so viel auf seinem Weg zu sehen. Darum spaziert er etwas herum und macht einen riesigen Umweg. Wie könnte sein längster Weg aussehen, ohne auf einem Feld zweimal hindurchzulaufen?



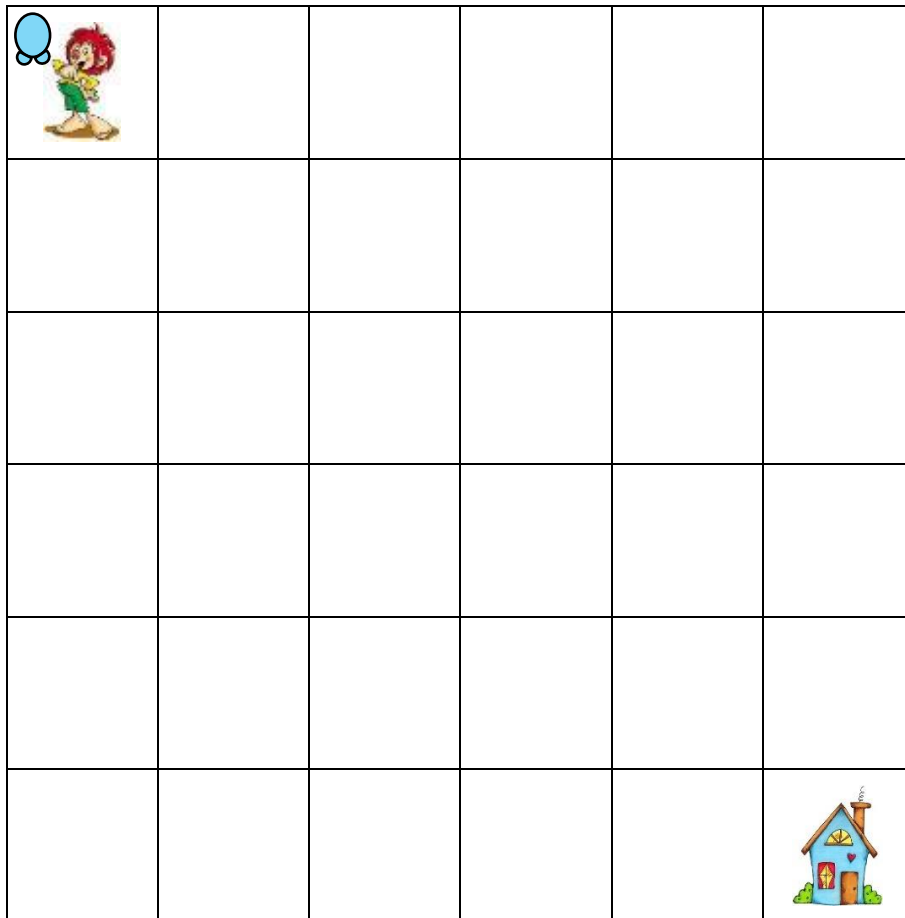
Deine Programmierung:

Level 1

1D) Gebiet nach Schlüssel absuchen



Pumuckl hat seinen unsichtbaren Schlüssel verloren und muss das ganze Gebiet absuchen. Er möchte aber kein Feld zweimal betreten. Am Schluss sucht er im Haus.



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

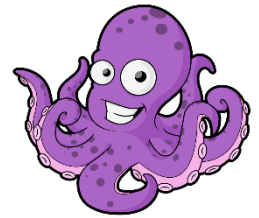
Tipps zur Umsetzung:

Es gibt mehrere Möglichkeiten. Gehe geschickt vor.

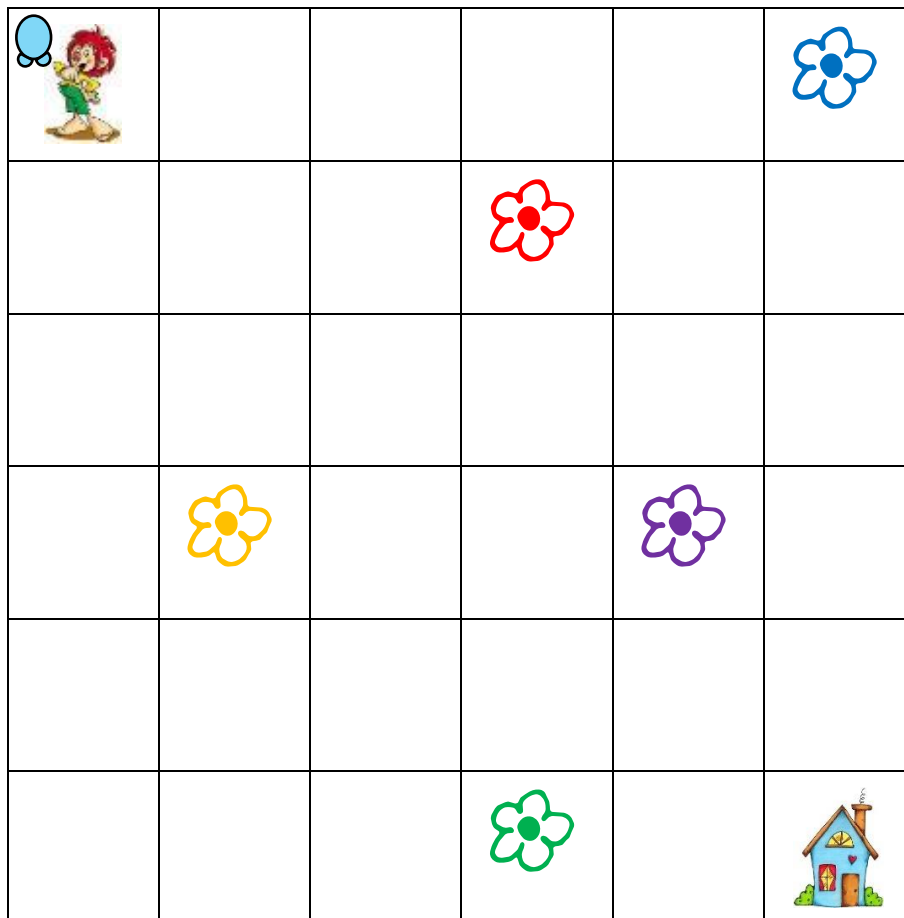


Level 1

1E) Blumen pflücken



Pumuckl möchte Blumen für einen Blumenstrauss pflücken. Bei jeder Blume hält er kurz an. Verteile ein paar Blumen auf dem Gitterfeld, die Pumuckl einsammeln kann.



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

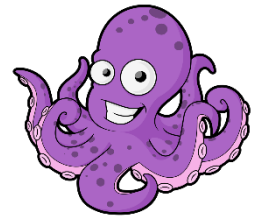
Tipps zur Umsetzung:

Die Pause-Taste «» hilft dir dabei.

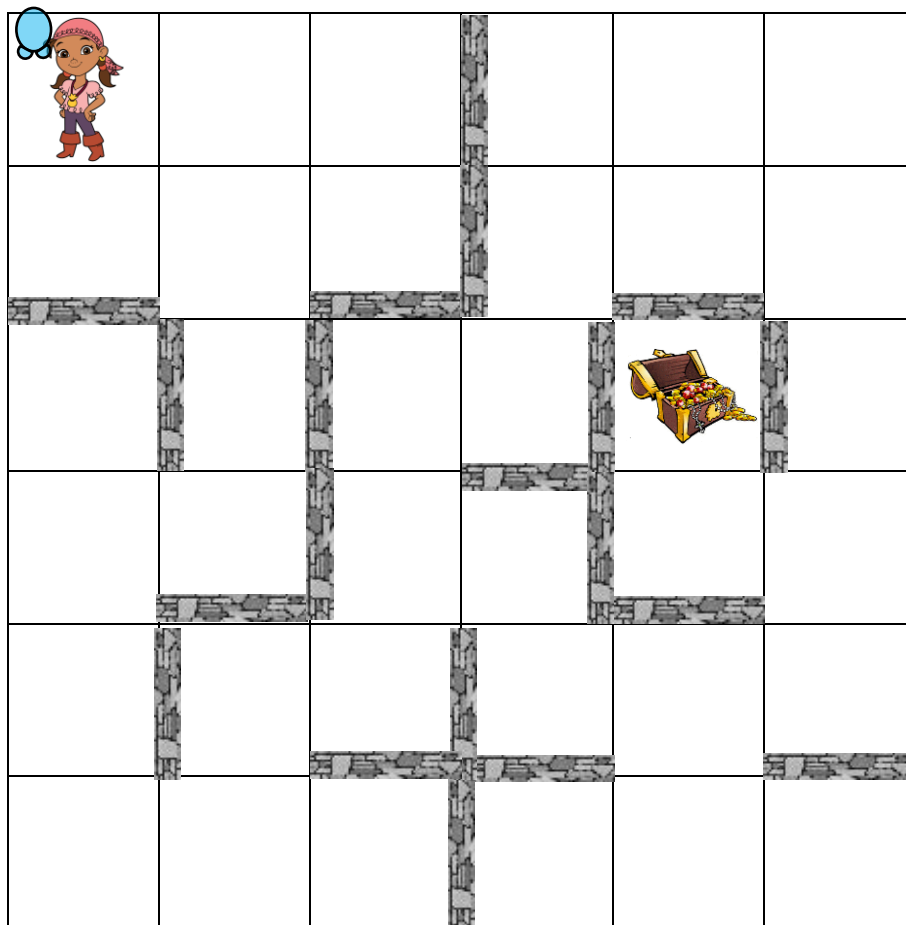


Level 1

1F) Piratenschatz



Die Piratin Leonie da Silva hat auf einer Schatzkarte eine Höhle mit einem Labyrinth entdeckt, in der ein Schatz versteckt sein soll. Kannst du ihr durch das Labyrinth zum Schatz helfen?



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

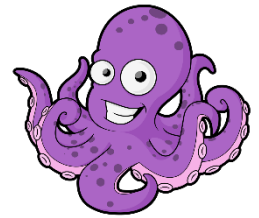
Tipps zur Umsetzung:

Durch Wände kann Leonie nicht gehen.

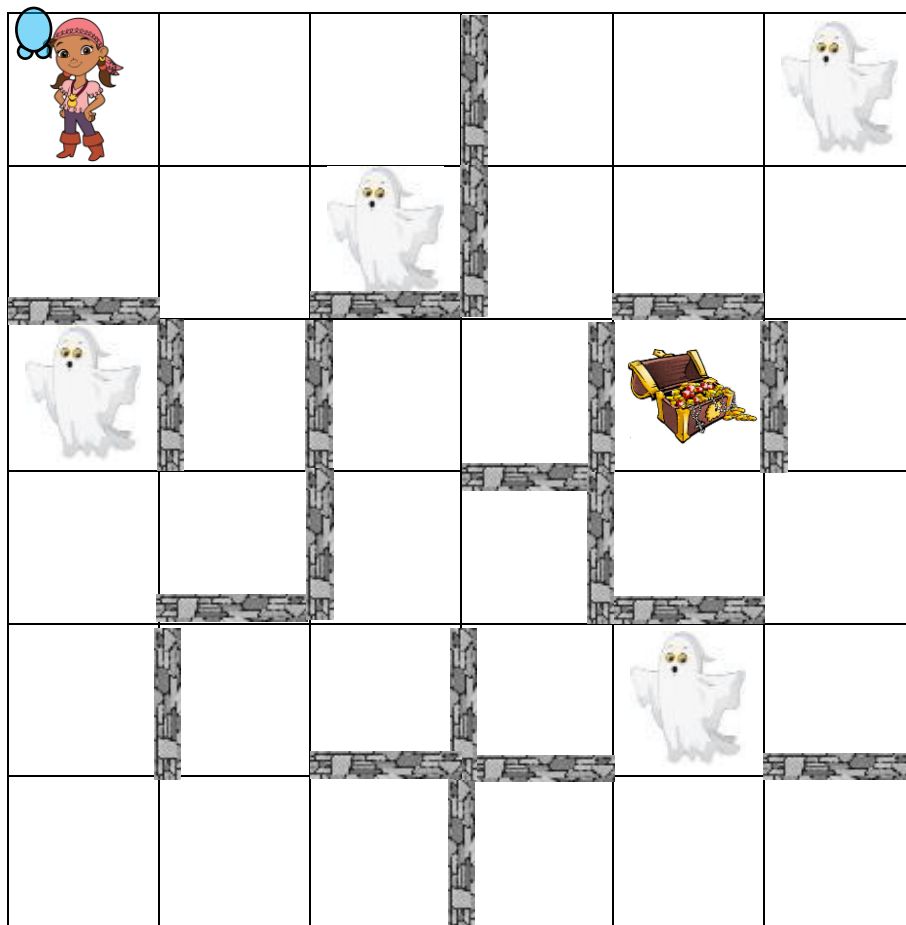


Level 1

1G) Achtung Geister!



Die Piratin Leonie da Silva hat auf einer Schatzkarte eine Geisterhöhle entdeckt, in der ein Schatz versteckt sein soll. Kannst du ihr durch das Labyrinth zum Schatz helfen? Aber vermeide die Geister!



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

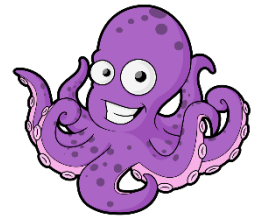
Tipps zur Umsetzung:

Durch Wände kann Leonie nicht gehen und Geister erschrecken sie.



Level 1

1H) Achtung Gefahren!



Der Pirat Leon da Silva möchte zu seiner Totenkopfinsel zurück und alle Schätze unterwegs einsammeln. Hilf ihm, an den feindlichen Piratenschiffen und Haien vorbei zu kommen.



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

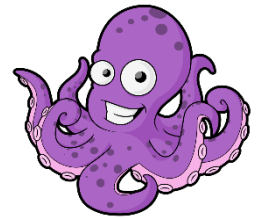
Tipps zur Umsetzung:


Die Rückwärts-Taste « » könnte dir hier vielleicht helfen.

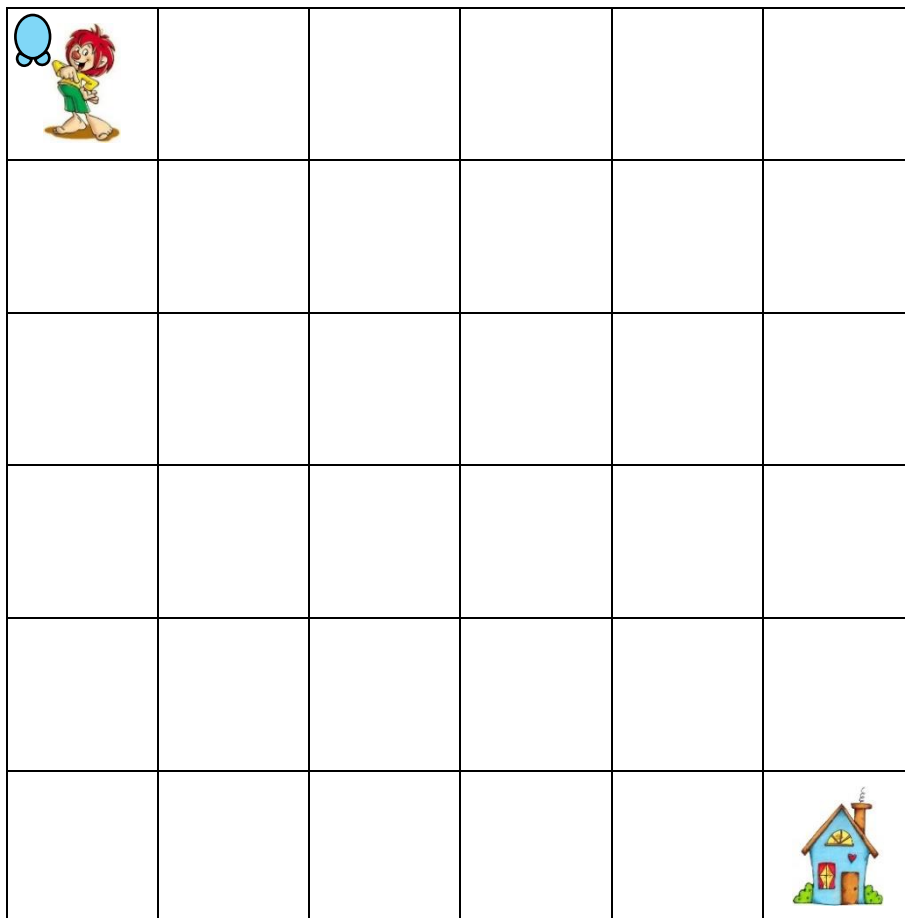


Level 2

2A) Weg nach Hause für Pumuckl



Pumuckl hat sich verlaufen und findet den Weg nach Hause nicht mehr. Hilf ihm, nach Hause zu kommen. Die Pfeiltaste nach rechts «» ist jedoch kaputt. Schaffst du es trotzdem?



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

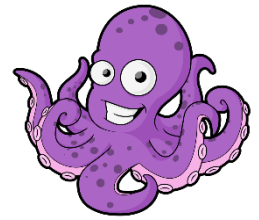
Tipps zur Umsetzung:


Benutze die anderen Tasten, vielleicht hilft dir die Rückwärts-Taste «».

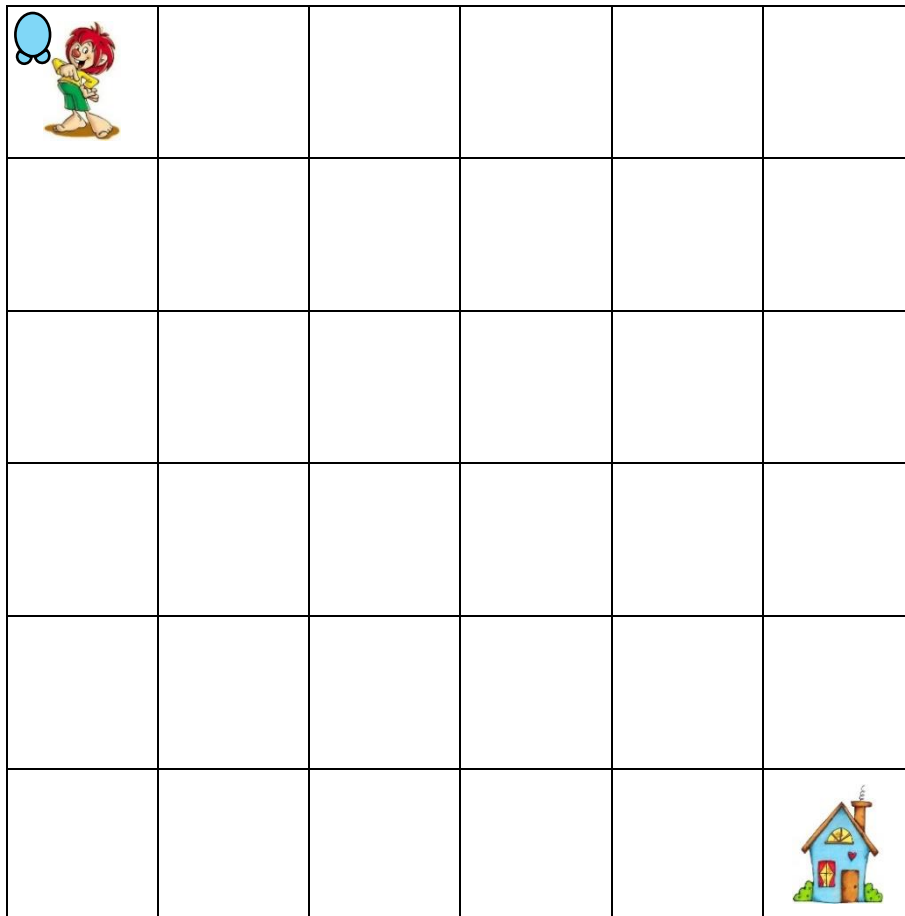


Level 2

2B) Kürzester möglicher Weg nach Hause



Pumuckl möchte so schnell wie möglich nach Hause, denn es wird bereits dunkel. Hilf ihm dabei! Die Pfeiltaste nach links «» ist jedoch kaputt. Schaffst du es trotzdem?



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

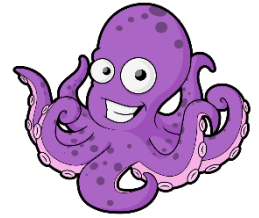
Tipps zur Umsetzung:



Benutze die anderen Tasten, vielleicht hilft dir die Rückwärts-Taste «».

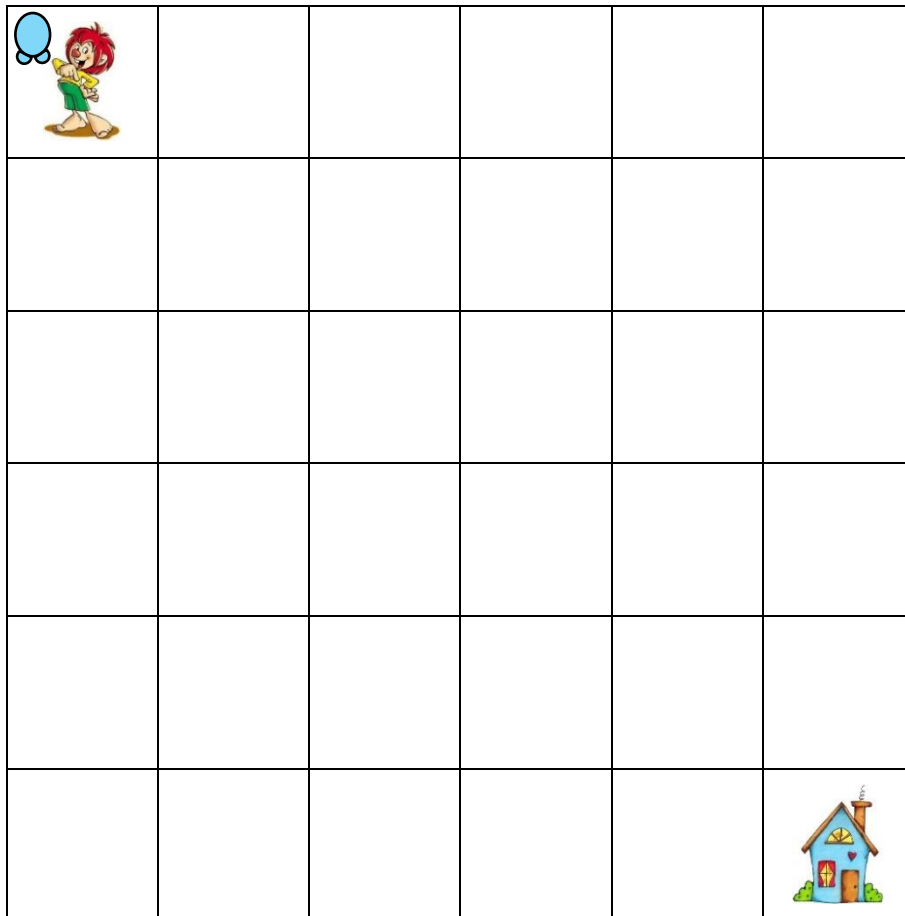


Level 2

2C) Längster möglicher Weg nach Hause



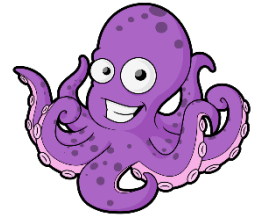
Pumuckl möchte noch nicht nach Hause, denn es gibt so viel auf seinem Weg zu sehen. Zudem ist die Vorwärts- «» und Links-Taste «» kaputt. Wie könnte sein längster Weg damit aussehen?




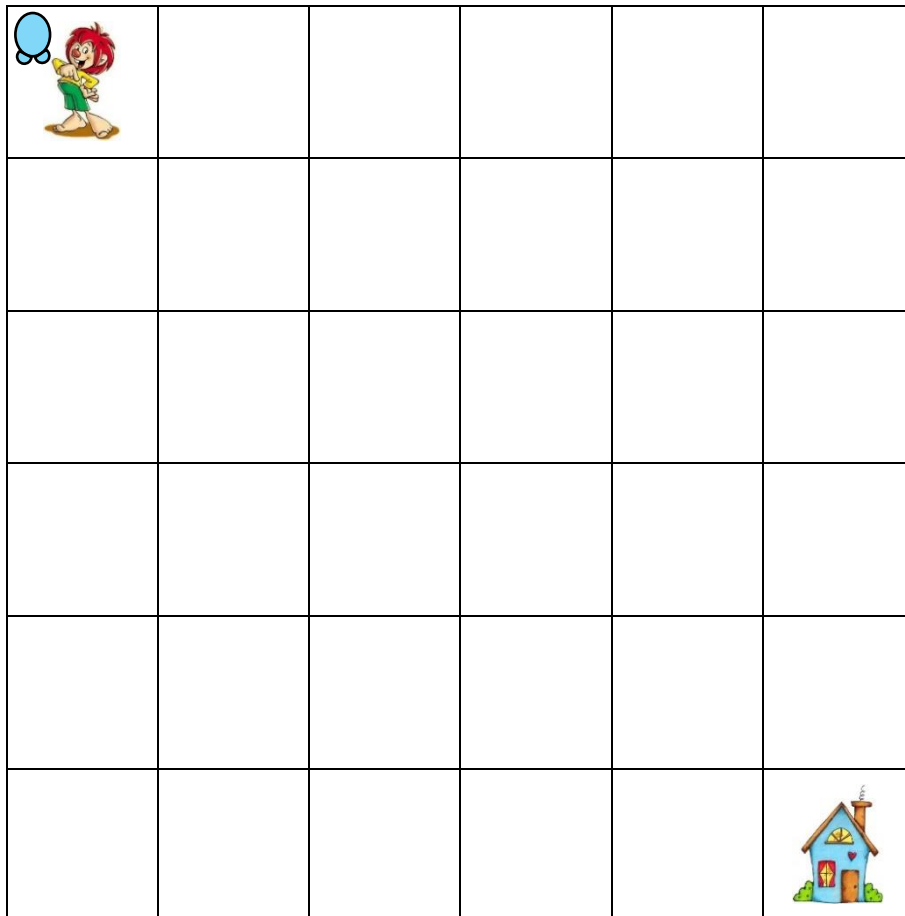
Deine Programmierung:

Level 2

2D) Gebiet nach Schlüssel absuchen



Pumuckl hat seinen unsichtbaren Schlüssel verloren und muss das ganze Gebiet absuchen. Er möchte aber kein Feld zweimal betreten. Am Schluss sucht er im Haus. Seine Links-Taste «» ist kaputt.



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

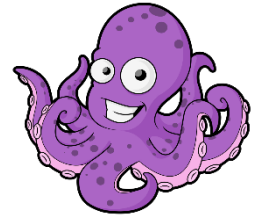
Tipps zur Umsetzung:

Es gibt mehrere Möglichkeiten. Gehe geschickt vor.

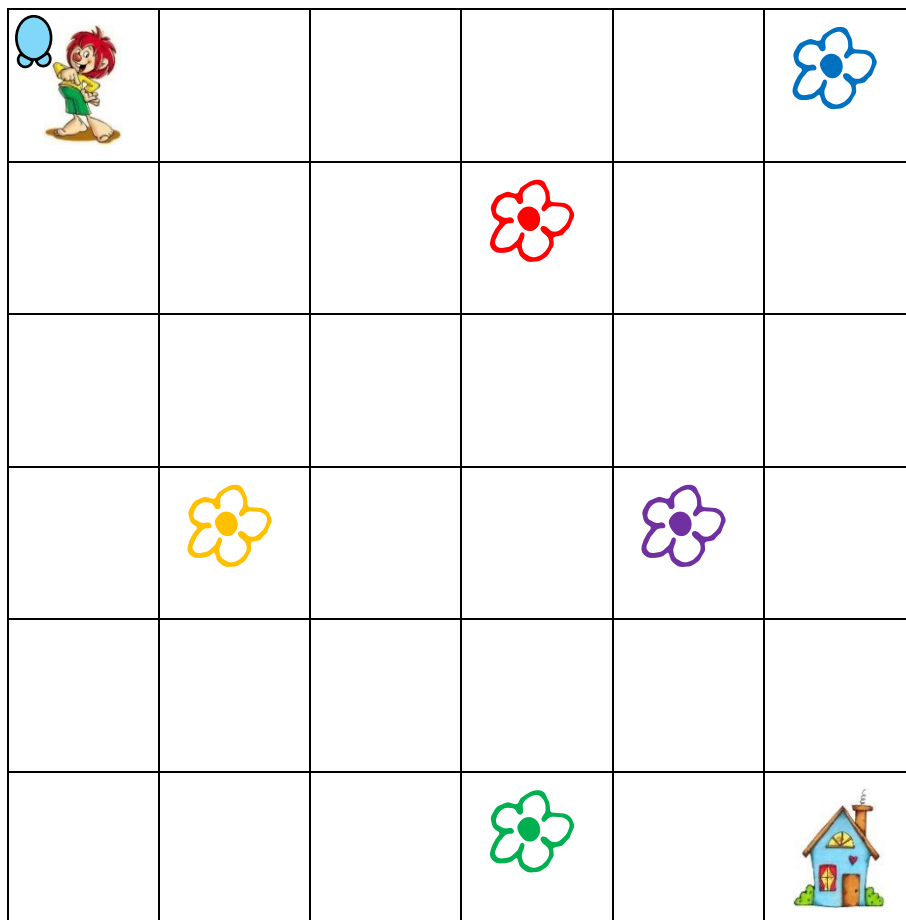


Level 2

2E) Blumen pflücken



Pumuckl möchte Blumen für einen Blumenstrauss pflücken. Bei jeder Blume hält er kurz an. Zudem ist die Vorwärts- «↑» und Rechts-Taste «→» kaputt.



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

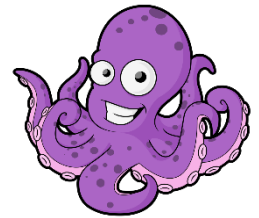
Tipps zur Umsetzung:


Die Pause-Taste «⏸» hilft dir dabei. Gehe geschickt vor.

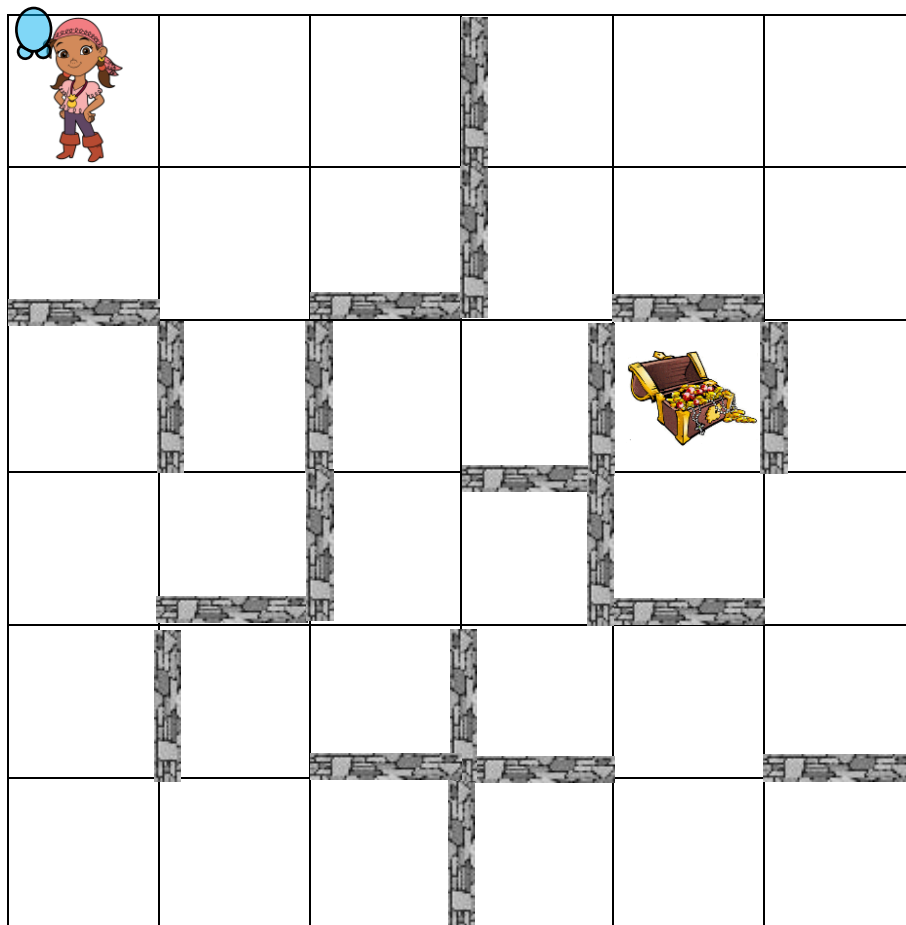


Level 2

2F) Piratenschatz



Die Piratin Leonie da Silva hat auf einer Schatzkarte eine Höhle mit einem Labyrinth entdeckt, in der ein Schatz versteckt sein soll. Kannst du ihr durch das Labyrinth zum Schatz helfen ohne Rechts-Taste «»??



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

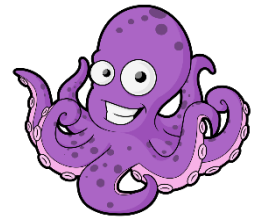
Tipps zur Umsetzung:


Durch Wände kann Leonie nicht gehen.

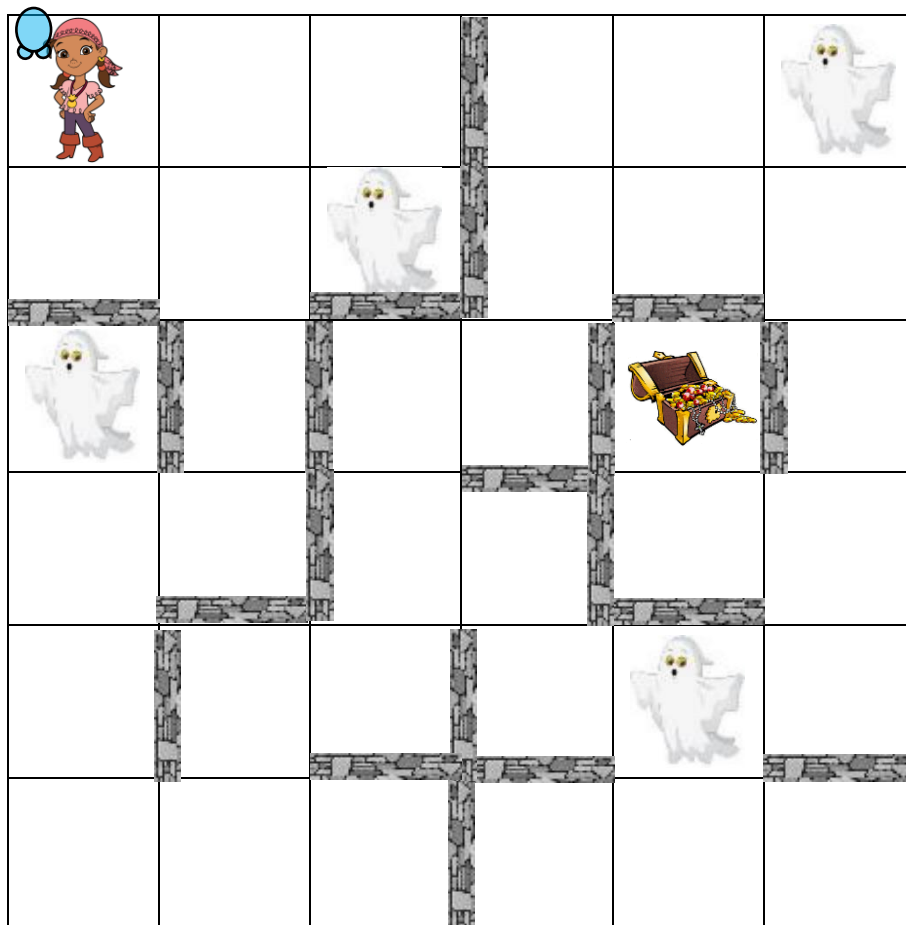


Level 2

2G) Achtung Geister!



Die Piratin Leonie da Silva hat auf einer Schatzkarte eine Geisterhöhle entdeckt. Kannst du ihr durch das Labyrinth zum Schatz helfen? Aber vermeide die Geister! Zudem ist die Links-Taste kaputt «»!



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

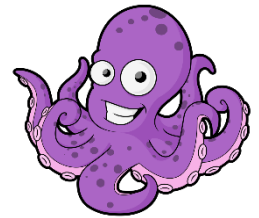
Tipps zur Umsetzung:


Durch Wände kann Leonie nicht gehen und Geister erschrecken sie.



Level 2

2H) Achtung Gefahren!



Der Pirat Leon da Silva möchte zu seiner Totenkopfinsel zurück und alle Schätze unterwegs einsammeln. Hilf ihm, an den feindlichen Piratenschiffen und Haien vorbei zu kommen ohne Rechts-Taste «»!



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

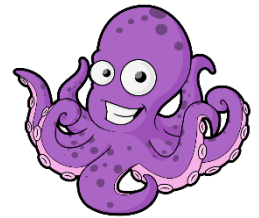
Tipps zur Umsetzung:

Die Rückwärts-Taste «» könnte dir hier vielleicht helfen.



Level 2

2I) Line Dance

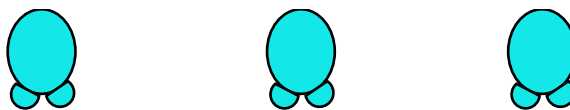


Die BlueBots möchten tanzen. Überlege dir eine Reihenfolge und Choreografie, welche zu einer dir ausgesuchten Musik passt.

Achte darauf, dass sie nicht ineinander fahren!

Startpositionen:

Beispiel A



Beispiel B



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lied: _____

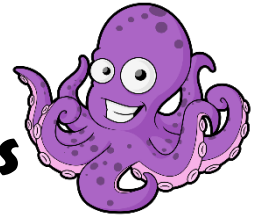
Tipps zur Umsetzung:

Wenn jedes Kind je einem BlueBot den Befehl zum Start erteilt, ist es einfacher.

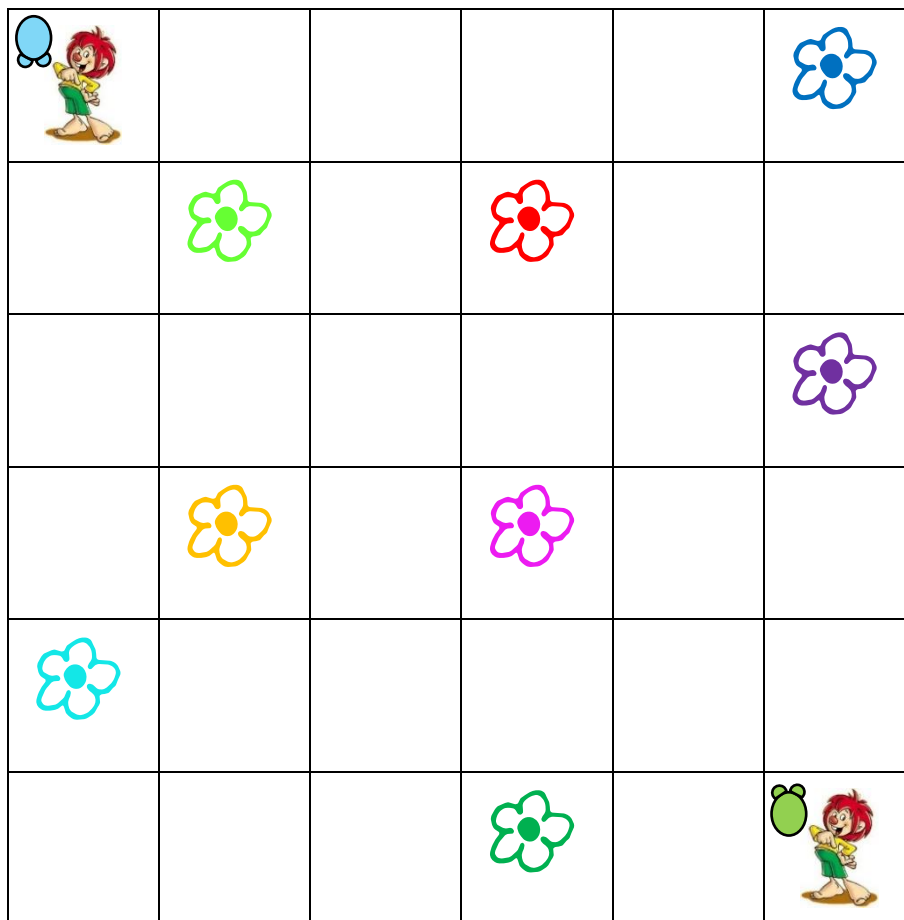


Level 3

3A) Grösster Blumenstrauss



Welcher Pumuckl schafft es, am meisten Blumen für seinen Blumenstrauss mit einmal Programmieren zu pflücken?



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

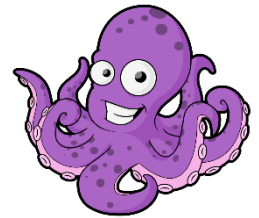
Tipps zur Umsetzung:

Programmiert den BlueBot gleichzeitig, tretet aber nacheinander an, damit es keine BlueBot-Unfälle gibt.

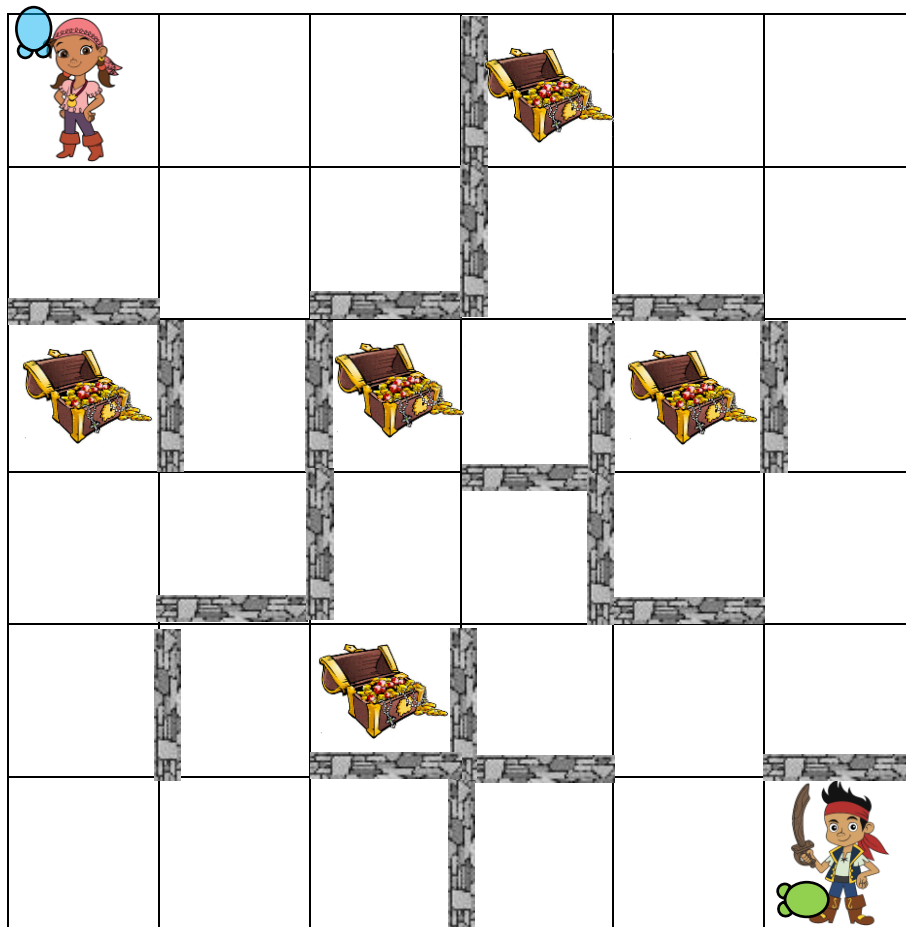


Level 3

3B) Mein Schatz!



Die Piratengeschwister Leonie und Leon da Silva möchten so viel Schätze wie möglich sammeln. Bei jedem Schatz **müssen sie kurz anhalten**, um den Schatz in ihre Taschen verstauen zu können. Wer von beiden sammelt mehr Schätze auf einmal?



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

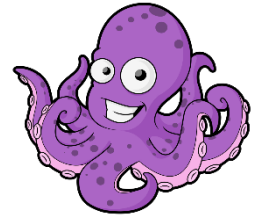
Tipps zur Umsetzung:

Programmiert den BlueBot gleichzeitig, tretet aber nacheinander an, damit es keine BlueBot-Unfälle gibt.

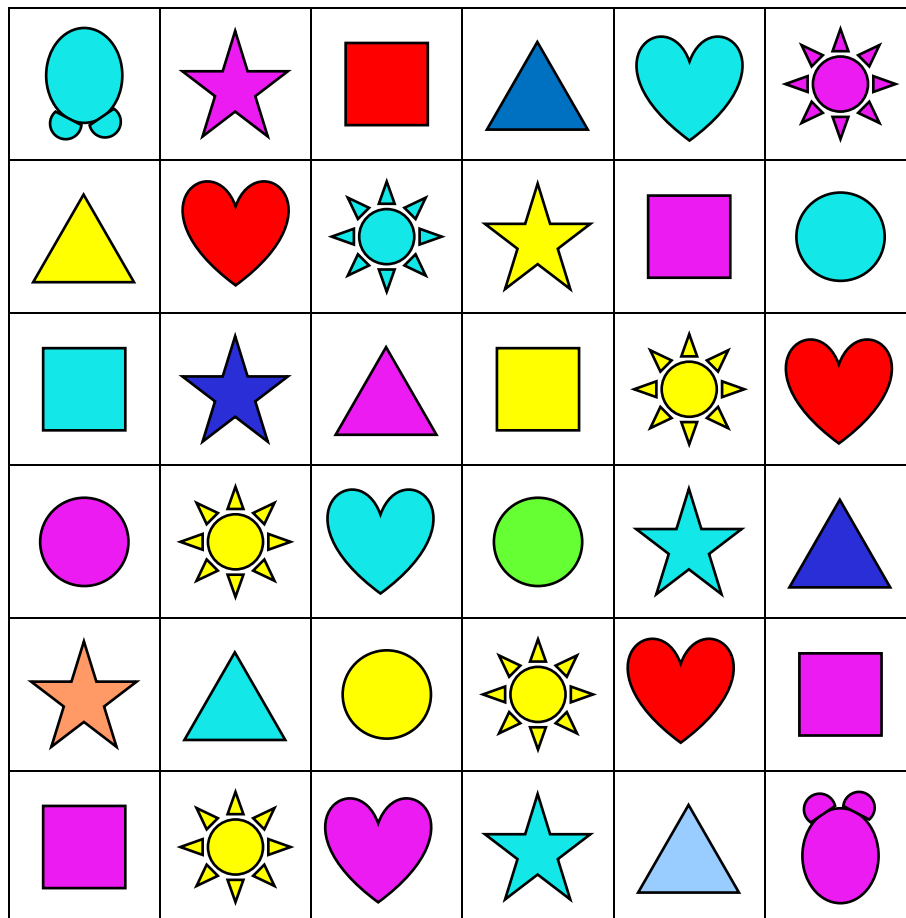


Level 3

3C) So viele Formen!



Die BlueBots Erni und Bert fressen liebend gerne Formen, aber nur diejenigen, mit ihrer Farbe. Jedes Mal nach dem Essen machen sie eine kurze Pause. Wer von beiden kann mehr auf einmal fressen?



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

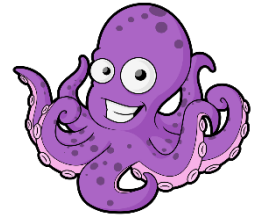
Tipps zur Umsetzung:

Programmiert den BlueBot gleichzeitig, tretet aber nacheinander an, damit es keine BlueBot-Unfälle gibt.

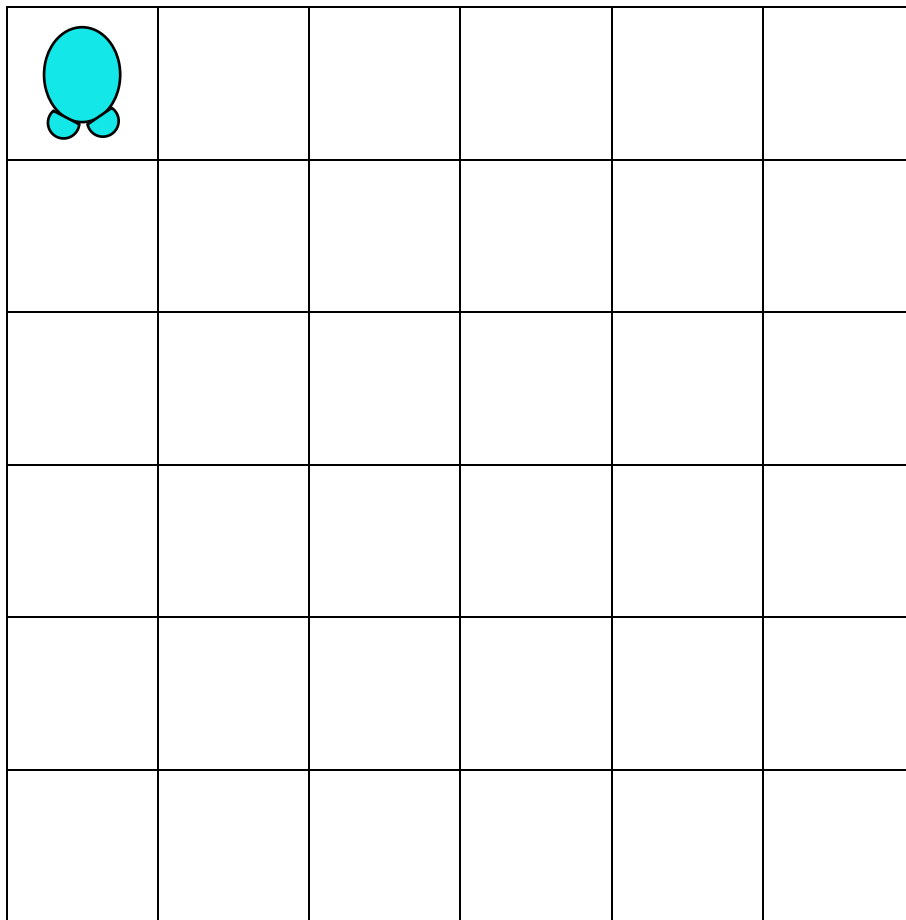


Level 3

3D) Eigenes Spiel



Erfinde eine eigene Spielvariante. Sei kreativ und lass deiner Fantasie freien Lauf!



Deine Programmierung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tipps zur Umsetzung:

Notiere dir eine kurze Spielanleitung und spiele dein Spiel mit jemandem.

