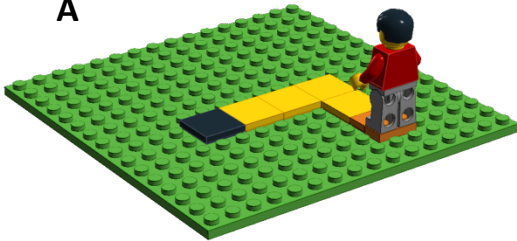


AIGo! – Programmieren mit Karten (Station 1)

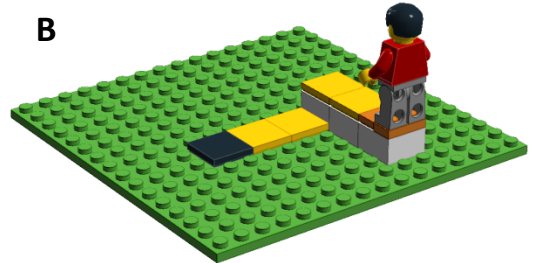
Aufgabe

Verbinde jedes Spielfeld (A-D) mit der dazu passenden Wegbeschreibung (1-4).

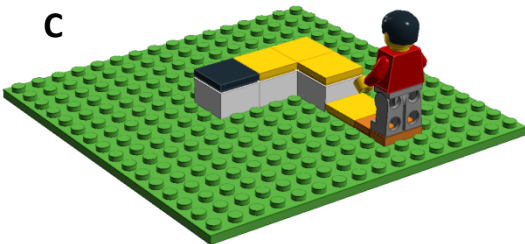
A



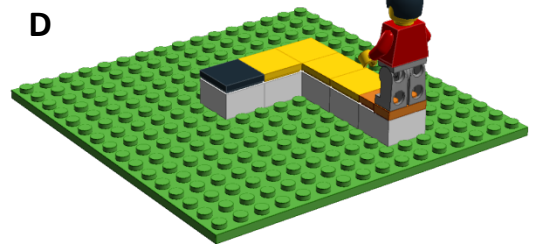
B



C



D



1

Start

↑
↑
↑
↶
↑
↑

2

Start

↑
↑
↶
↑
↑
↑

3

Start

↑
↑
↶
↑
↑
↑

4

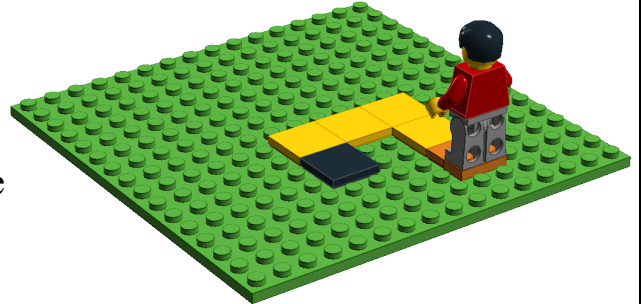
Start

↑
↑
↶
↓
↑
↑

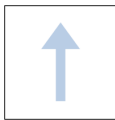
AIGo! – Programmieren mit Karten (Station 2)

Aufgabe 1

- Baue die Situation auf deinem Spielfeld nach.
- Die Spielfigur will vom Start zum Ziel kommen. Beschreibe mit den Spielkarten, wie sie sich bewegen muss. Fange so an:



Start

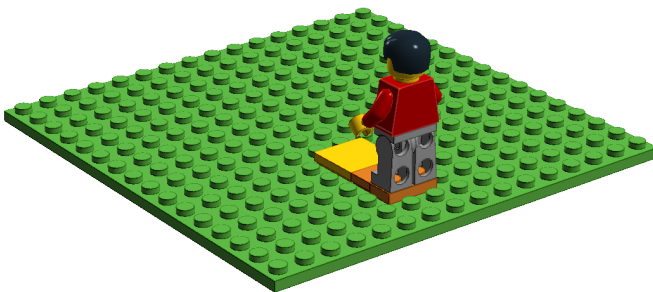


⋮

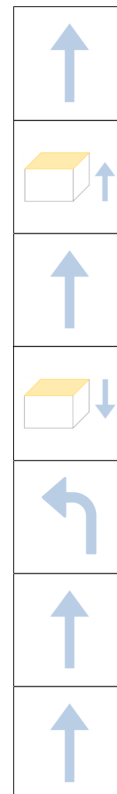
- Überprüfe, ob die Figur mit deiner Wegbeschreibung wirklich vom Start zum Ziel kommt.

Aufgabe 2

- Baue auf deinem Spielfeld einen Weg, der zu der Wegbeschreibung (*Abbildung rechts*) passt. Fange so an:



Start

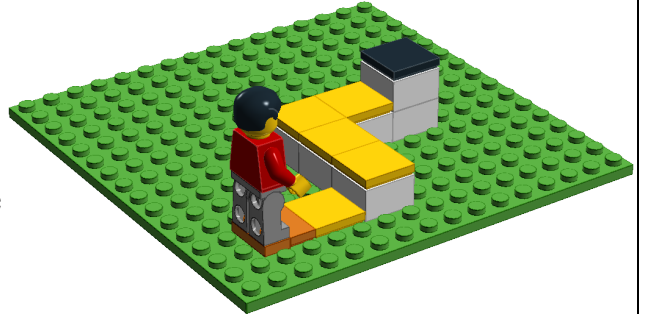


- Überprüfe, ob die Wegbeschreibung wirklich zu deinem Spielfeld passt.

AlGo! – Programmieren mit Karten (Station 2)

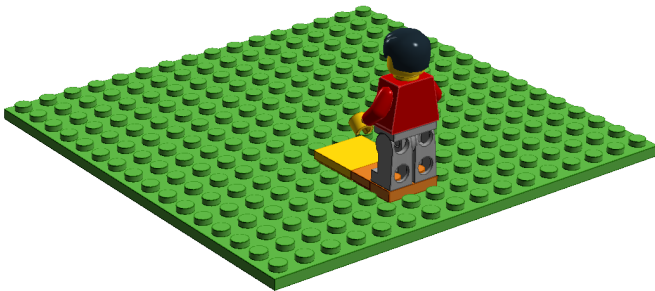
Aufgabe 3

- Baue die Situation auf deinem Spielfeld nach.
- Die Spielfigur will vom Start zum Ziel kommen. Beschreibe mit den Spielkarten, wie sie sich bewegen muss.
- Überprüfe, ob die Figur mit deiner Wegbeschreibung wirklich vom Start zum Ziel kommt.

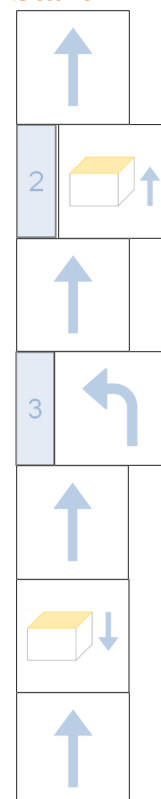


Aufgabe 4

- Baue auf deinem Spielfeld einen Weg, der zu der Wegbeschreibung (*Abbildung rechts*) passt. Fange so an:



Start



- Überprüfe, ob die Wegbeschreibung wirklich zu deinem Spielfeld passt.

