



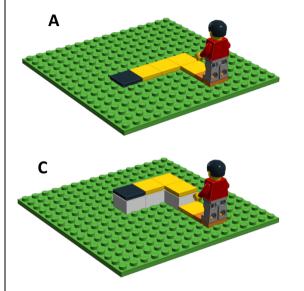


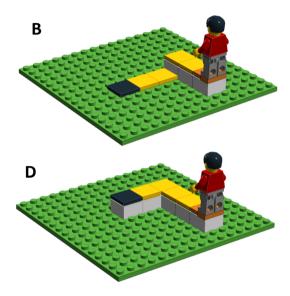


AlGo! – Programmieren mit Karten (Station 1)

<u>Aufgabe</u>

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

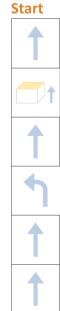




Start

1

† † † † 2



3











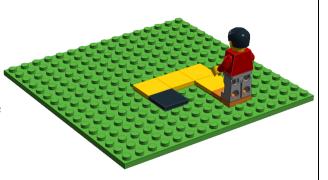


GEFÖRDERT VOM

AlGo! – Programmieren mit Karten (Station 2)

Aufgabe 1

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







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

Aufgabe 2

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



b) Überprüfe, ob die Wegbeschreibung wirklich zu deinem Spielfeld passt.







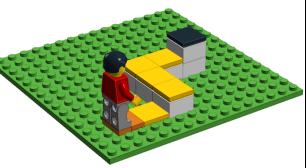




AlGo! – Programmieren mit Karten (Station 2)

Aufgabe 3

- a) Baue die Situation auf deinem Spielfeld nach.
- b) Die Spielfigur will vom Start zum Ziel kommen. Beschreibe mit den Spielkarten, wie sie sich bewegen muss.



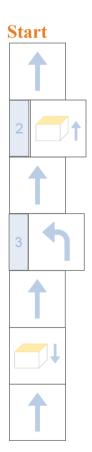
c) Überprüfe, ob die Figur mit deiner Wegbeschreibung wirklich vom Start zum Ziel kommt.

Aufgabe 4

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



b) Überprüfe, ob die Wegbeschreibung wirklich zu deinem Spielfeld passt.











AlGo! – Programmieren mit Karten (Station 3)

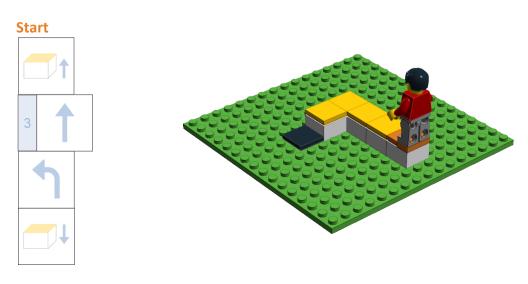
Aufgabe 1

Die Beschreibung passt an *einer* Stelle nicht zu dem Weg auf dem Spielfeld. Finde den Fehler. Ändere die Beschreibung so, dass sie zum Spielfeld passt.



Aufgabe 2

Die Beschreibung passt an *zwei* Stellen nicht zu dem Weg auf dem Spielfeld. Finde die beiden Fehler. Ändere die Beschreibung so, dass sie zum Spielfeld passt.











AlGo! – Programmieren mit Karten (Station 3)

Aufgabe 3

Die Beschreibung passt an *mehreren* Stellen nicht zu dem Weg auf dem Spielfeld. Finde alle Fehler und ändere die Beschreibung so, dass sie zum Spielfeld passt.

