



[bwinf.de/jugendwettbewerb](http://bwinf.de/jugendwettbewerb)

# JUGENDWETTBEWERB INFORMATIK

2022:  
**turtle.turn(180)**



Zum Einstieg ins Programmieren  
für Schülerinnen und Schüler  
der Jahrgangsstufen 5 bis 13.

**1. Runde:**  
**21. März bis 3. April**

**2. Runde:**  
**25. April bis 8. Mai**

Teilnehmen auf: [jwinf.de](http://jwinf.de)

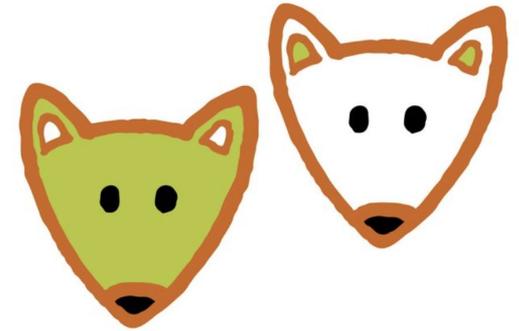
Hier kannst du dich auch auf den Wettbewerb  
vorbereiten, selbst wenn du keine Vorkenntnisse  
hast, zum Beispiel beim Probewettbewerb:  
17. Januar bis 17. März 2022

3. Runde für die Besten der beiden Online-Runden:  
1. September bis 21. November

Kontakt: [jugendwettbewerb@bwinf.de](mailto:jugendwettbewerb@bwinf.de)



Bundesweite  
Informatikwettbewerbe



- Einloggen -



# Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!



Einloggen mit dem von euch  
erstellten Logincode

Wichtiger Hinweis für **Firefox**-Nutzer: Aufgrund eines Bugs, kann es manchmal zwischen den Aufgaben dazu kommen, dass die Aufgaben nicht mehr richtig dargestellt werden. Ein Refresh des Browsers im Fall hilft es, den Wettbewerb in einem **neuen Tab** zu öffnen. [Mehr Informationen](#)

### Trainingsaufgaben

Zum Ausprobieren und Üben



→ Zu den Trainingsaufgaben ...

### Aktuelle Wettbewerbe

Jugendwettbewerb Informatik



→ Zu den Wettbewerben ...

### Informationen



Informationen zur Anmeldung und Teilnahme am Wettbewerb, Termine, Materialien und mehr ...

### Herausforderungen

Aufgaben mit und ohne Zeitbeschränkung



→ Zu den Herausforderungen ...

[↩ Login](#)[BWINF-Login / Lehrkraft-Login](#)

## Login

Kein gültiger Code. Bitte erneut versuchen.

Hinweis: Wenn du deine Zugangsdaten nicht mehr kennst, kann deine Lehrerin oder dein Lehrer sie für dich einsehen.

### Login mit Gruppencode oder Logincode

 [↩ Login](#)

Einloggen mit dem von euch  
erstellten Logincode

### Login mit anderem Account

[BWINF-Login / Lehrkraft-Login](#)

Quellcode



# Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingelogggt als Erika Mustermann

[Logout](#)

[Profil](#)



Wichtiger Hinweis für **Firefox**-Nutzer: Aufgrund eines Bugs, kann es manchmal bei schnellem Wechsel zwischen den Aufgaben dazu kommen, dass die Aufgaben nicht mehr richtig dargestellt werden. In diesem Fall hilft es, den Wettbewerb in einem **neuen Tab** zu öffnen. [Mehr Informationen](#)

## Trainingsaufgaben

Zum Ausprobieren und Üben



[→ Zu den Trainingsaufgaben ...](#)

## Aktuelle Wettbewerbe

Jugendwettbewerb Informatik



[→ Zu den Wettbewerben ...](#)

## Informationen



[Informationen zur Anmeldung und Teilnahme am Wettbewerb, Termine, Materialien und mehr ...](#)

## Herausforderungen

Aufgaben mit und ohne Zeitbeschränkung



[→ Zu den Herausforderungen ...](#)

Eingelogggt?



# Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingeloggt als Erika Mustermann

[Logout](#)



[Profil](#)

[/ Startseite](#) / Profil *Erika Mustermann*

## Mein Profil: *Erika Mustermann*

Logincode: **abc1234**

Vorname:	<input type="text" value="Erika"/>
Nachname:	<input type="text" value="Mustermann"/>
Jahrgangsstufe:	<input type="text" value="8"/>
Geschlecht:	<input type="text" value="weiblich"/>

**Stimmen die Angaben?**

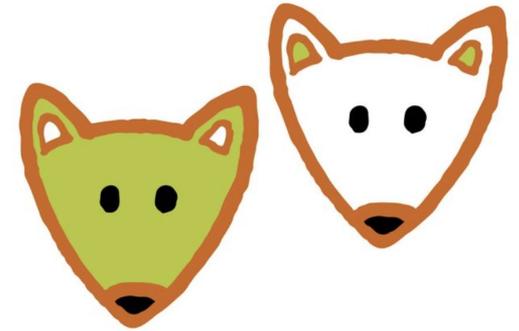
[Speichern](#)

**Daten wurden erfolgreich geändert.**

[Zurück zur Startseite!](#)

[Zum Training!](#)

[Zu den Wettbewerben!](#)



- Zum Wettbewerb -



# Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

[/ Startseite](#) / Profil *Veronika Hausler*

Eingelogg als Erika Mustermann

[× Logout](#)



[Profil](#)

## Mein Profil: *Erika Mustermann*

Logincode: **abc1234**

Vorname:

Nachname:

Jahrgangsstufe:  [⌵](#)

Geschlecht:  [⌵](#)

**Daten wurden erfolgreich geändert.**

[Zurück zur Startseite!](#)

[Zum Training!](#)

[Zu den Wettbewerben!](#)



# Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

[/ Startseite](#) / Wettbewerbsübersicht

Eingeloggt als Erika Mustermann

[× Logout](#)

[Profil](#)



## Aktuelle Wettbewerbe

Jugendwettbewerb  
Informatik 2021 Runde  
1: Jgst. 3 – 6

Jugendwettbewerb  
Informatik 2021 Runde  
1: Jgst. 7 – 8

Jugendwettbewerb  
Informatik 2021 Runde  
1: Jgst. 9 – 13

**Stopp!**  
**Vor dem Wettbewerb noch ein paar Tipps!**



## Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingelogg als Veronika Hausler

Logout

Profil

### Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2021 Runde 1: Jgst. 3 – 6

Dauer: 60 Minuten

Verbleibenden Zeit: 0:58:53

Murmeln



Sokoban



Burg malen



Qualitätsprüfung



Stufen



Labyrinth



Punktstand: 0 ★ / 24 ☆ (0 %)

**Tipp:**  
Über diese Ansicht kann  
man beliebig zwischen  
den Aufgaben springen



## Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingelogg als Veronika Hausler

Logout

Profil

### Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2021 Runde 1: Jgst. 7 – 8

Dauer: 60 Minuten

Verbleibenden Zeit: 0:59:34

Sokoban



Burg malen



Qualitätsprüfung



Labyrinth



Balkendiagramm



Maximum



Punktstand: 0 ★ / 24 ☆ (0 %)



## Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingelogg als Veronika Hausler

Logout

Profil

### Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2021 Runde 1: Jgst. 9 – 13

Dauer: 60 Minuten

Verbleibenden Zeit: 0:58:48

Burg malen



Labyrinth



Balkendiagramm



Maximum



Spiegelverkehrt



EAN



Punktstand: 0 ★ / 24 ☆ (0 %)

**Tipp:**  
An den Sternen sieht  
man den Fortschritt. Das  
kann helfen, die nächste  
Aufgabe zu wählen.



## Tipp:

Über das dunkelgrüne Feld geht es immer zurück zum Menü.

## Tipp:

Man bekommt die Punktzahl der schwierigsten Variante, die man lösen konnte. Die Zeit reicht nicht um von allen Aufgaben alle Varianten zu lösen. -> Wenn ihr es euch zutraut, lasst die einfacheren Varianten weg.

Jugendwettbewerb Informatik 2021 Runde 1: Jgst. 7 – 8 Sokoban ☆☆☆

VERSION ☆☆☆ VERSION ☆☆☆ VERSION ☆☆☆

Programmiere den Roboter:  
Der Roboter soll alle Kisten auf die markierten Felder schieben.

gehe  
schiebe Kiste  
drehe nach links  
wiederhole 10 mal:  
mache

Roboter-Programm

Noch 15 von 15 Bausteinen verfügbar.

Verbleibende Zeit 0:59

⏪ ⏩ ⏴ ⏵ ⏸



## Tipp:

Oben rechts ist immer die Zeit zu sehen. Wenn es knapp wird, macht es mehr Sinn, einfache Aufgaben zu lösen.

## Tipp:

Die Geschwindigkeit des Tests kann man einstellen. Schneller spart Zeit.

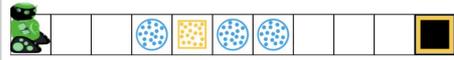


VERSION ☆☆☆

Programmiere den Roboter:  
Der Roboter mag nur runde Kekse. Alle anderen sortiert er aus. Der Roboter soll den eckigen Keks im Behälter am Ende der Reihe ablegen.

Der Roboter muss 10 Felder gehen, um ans Ende zu kommen.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.



gehe vorwärts

Keks aufheben

Keks ablegen

auf einem eckigen Keks

wiederhole 10 mal:  
mache

falls  
mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

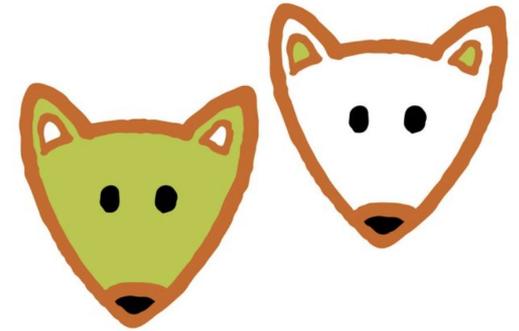
TEST 1 TEST 2 TEST 3

⏪ ⏩ ⏴ ⏵ 🔊

TEST 1 TEST 2 TEST 3

TEST 1 TEST 2 TEST 3

**Tipp:**  
Einige Aufgaben haben mehrer Testfälle. Euer Programm muss alle Testfälle lösen. Ihr könnt alle Testfälle ansehen.



- Wettbewerb starten -



# Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

[/ Startseite](#) / Wettbewerbsübersicht

Eingeloggt als Erika Mustermann

[× Logout](#)

[Profil](#)



## Aktuelle Wettbewerbe

Jugendwettbewerb  
Informatik 2021 Runde  
1: Jgst. 3 – 6

Jugendwettbewerb  
Informatik 2021 Runde  
1: Jgst. 7 – 8

Jugendwettbewerb  
Informatik 2021 Runde  
1: Jgst. 9 – 13



# Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingeloggt als Erika Mustermann

× Logout

 Profil

## Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2021 Runde 1: Jgst. 7 – 8

Dauer: 60 Minuten



**Jetzt starten! (60 min)**

**Ab Knopfdruck läuft die Zeit!**

Der Wettbewerb läuft nach dem Starten für 60 Minuten. Der Wettbewerb kann nach dem Starten nicht mehr pausiert werden!

Der Wettbewerb kann noch gestartet werden: 10 Tage, 0 Stunden, 45 Minuten.