

# Wege programmieren in der Grundschule

eXperiBot



## Aufgabenkarten

Mit Einstern, Jo-Jo & Co den Lernroboter  
eXperiBot programmieren

**Cornelsen**

## Programmieren in der Grundschule

Neben dem Lesen, Schreiben und Rechnen gehört mittlerweile auch das „computational thinking“ zu den wesentlichen Kompetenzen, welche die Lernenden in der Grundschule erwerben sollen. Gemeint ist hiermit die Fähigkeit, komplexe Probleme unter Verwendung von digitalen Werkzeugen zu lösen.

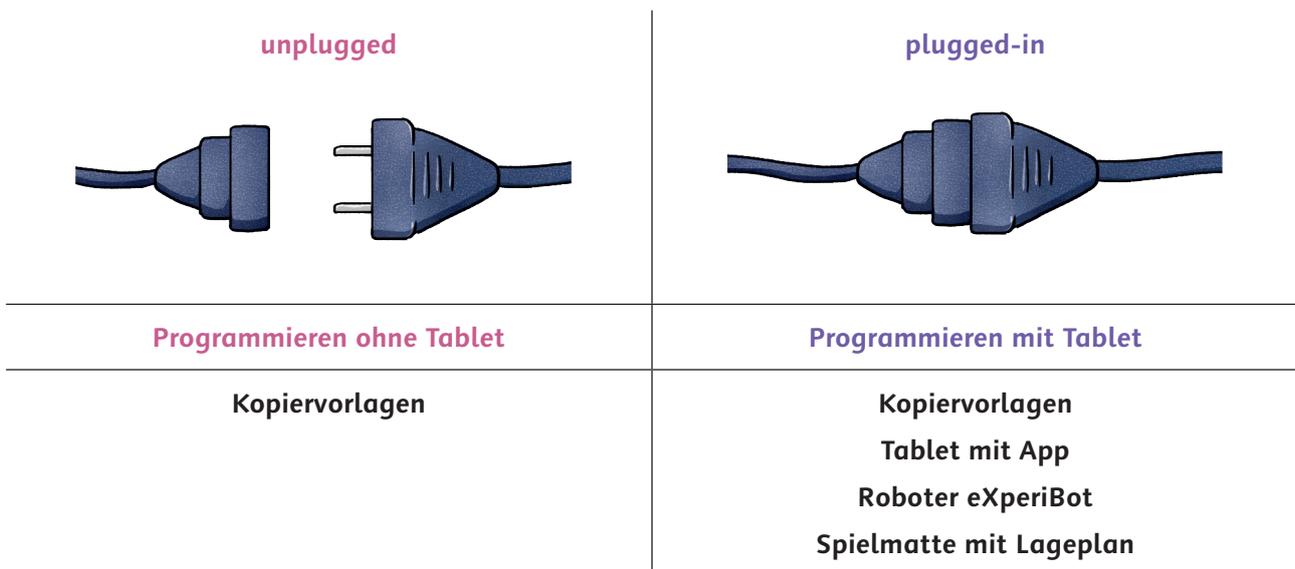
Wer die Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt versteht, algorithmische Strukturen und Muster erkennt sowie Problemlösestrategien durch Modellieren und Programmieren entwickeln kann, hat sehr gute Chancen, ein selbstbestimmtes Leben in unserer heutigen Gesellschaft zu führen.

*„Die digitale Bildung vermittelt Schlüsselkompetenzen [...] und schafft die Voraussetzungen für gesellschaftliche Teilhabe.“<sup>1</sup>*

### Programmieren mit dem eXperiBot

Beim Programmieren mit dem eXperiBot soll ein technisches Grundverständnis vermittelt werden, das über die Bedienung eines elektronischen Gerätes hinausgeht. Gleichzeitig sind die Grundlagen einfach verständlich, sodass sowohl Lehrpersonen als auch Lernende ohne Vorkenntnisse schnell, unkompliziert und ohne Angst in das Thema „Programmieren“ einsteigen können.

Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Formen, das Programmieren zu erlernen:



Die grundlegende Idee hierbei ist, einen Roboter auf einer Spielmatte von verschiedenen Start- zu unterschiedlichen Zielorten zu führen. Das Gehen und Finden von Wegen kann gedanklich umgesetzt und auf den Kopiervorlagen eingezeichnet, also unplugged geübt werden. Oder es wird handlungsorientiert anhand eines echten Roboters, einer Programmier-App am Tablet und einer Matte mit abgedrucktem Lageplan geübt, also plugged-in.

In beiden Formen der Aneignung, unplugged und plugged-in, werden grundlegende Konzepte der Informatik vermittelt.

<b>Problem</b>	Wie kann ich den Roboter von dem Startort „Schule“ zu dem Zielort „Schwimmbad“ bewegen?
<b>Anweisung</b>	Ich beschreibe den Weg eindeutig und schrittweise.
<b>Programm</b>	Ich übersetze die Anweisung in eine Programmiersprache (Code).
<b>Lösung</b>	Mithilfe der Anweisung/Programmierung findet der Roboter das Ziel.

<sup>1</sup> Bundesministeriums für Bildung und Forschung (2008): [Bildungsoffensive für die digitale Gesellschaft](#), S.8.

## Förderung von Raumorientierung und -vorstellung nach dem Lehrplan

Sowohl im Sachunterricht als auch im Fach Mathematik sind Raumorientierung und -vorstellung lehrplanrelevante Themen, die mit dem eXperiBot gefördert werden. Die Lerneinheiten auf den Kopiervorlagen beziehen sich auf folgende Themen:

1. Erstellung eines Lageplans
2. Orientierung auf dem Plan
3. Ziel/Start finden
4. Wege finden
5. Wege programmieren
6. Programmierung entschlüsseln

## Förderung digitaler und technologischer Kompetenzen nach dem Lehrplan

1. Roboter zusammenbauen
2. App herunterladen
3. Programmieren

## Umgang mit den Kopiervorlagen

### Feldkarten

---

Die Kopiervorlagen KV 2–7 bestehen aus 12 Feldkarten, die möglichst in Farbe ausgedruckt und auf die Planquadrate des Lageplans gelegt werden sollen. Sie müssen so platziert werden, dass sich **immer rechts unten** das schwarz-weiße Symbol befindet. **Der schwarze Pfeil** zeigt den Eingang an, also von welcher Seite der Ort mit dem eXperiBot angesteuert werden soll.

**Wichtig:** Der eXperiBot muss **am Startort** auf den **senkrechten Straßen immer nach oben** und auf den **waagerechten Straßen immer nach rechts** ausgerichtet werden. Am Zielort ist die Ausrichtung des eXperiBot nicht relevant, solange er am Eingang steht.

### Lageplan A und B

---

Die Aufgaben auf den Kopiervorlagen beziehen sich auf zwei mögliche Lagepläne: A und B. Um welchen Lageplan es sich jeweils handelt, lässt sich in der Überschrift auf jeder KV entnehmen. Ab KV 9 wird Lageplan A und ab KV 43 Lageplan B behandelt. Natürlich lassen sich noch weitere Variationen von Lageplänen finden, wobei die Aufgaben auf den Kopiervorlagen dann nicht mehr passgenau sind und selbstständig weiterentwickelt werden müssen.

### Differenzierung: Lernstufe 1 und 2

---

Die Kopiervorlagen enthalten Aufgaben auf zwei Lernstufen, jeweils für beide Lagepläne. Die Lernstufe ist in der Überschrift der Kopiervorlagen mit L1 oder L2 abgekürzt. Lernstufe 1 hat ein niedrigeres Anforderungsniveau als Lernstufe 2. Welche Aufgaben die Lernenden bearbeiten, muss individuell entschieden werden.

### Laminierte DIN-A5-Karten

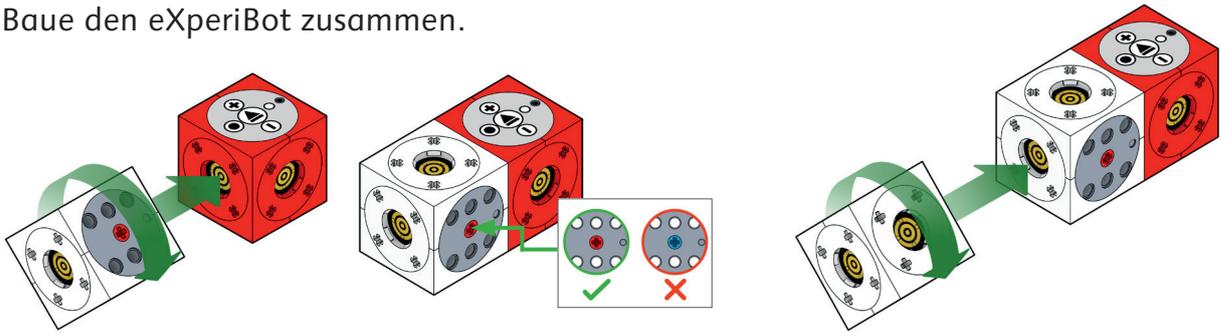
---

Es bietet sich an, die Kopiervorlagen ab KV9 in der Mitte zu zerschneiden und zu laminieren, sodass Aufgabenkarten im DIN-A5-Format entstehen. Diese können von den Lernenden mit Folienstiften bearbeitet und mehrmals wiederverwendet werden.

## Übersicht Themen auf den Kopiervorlagen

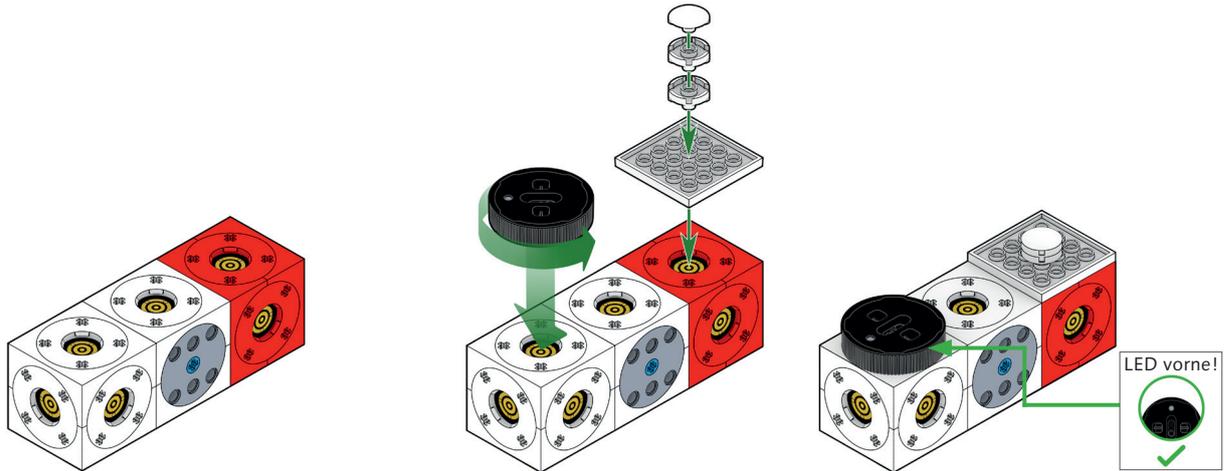
Thema	Lageplan A	Lageplan B	Lernstufe
<b>Erstellung eines Lageplans</b>			
Start- und Zielorte werden auf dem Lageplan unter Verwendung der Begriffe links/rechts, oben/unten, neben/über/unter platziert.	KV 9	KV 43	1
Start- und Zielorte werden unter Verwendung von Planquadraten (A1 bis D6) auf dem Lageplan platziert.	KV 10	KV 44	2
<b>Orientierung auf dem Plan</b>			
Position von Zielorten werden identifiziert.	KV 12	KV 46	1
<b>Ziel/Start finden</b>			
Start und Weg sind vorgegeben. Ziel finden.	KV 13	KV 47	1
Weg und Ziel sind vorgegeben. Start finden.	KV 14	KV 48	2
Start, Ziel und Weg sind vorgegeben. Auf Richtigkeit prüfen und ggfs. korrigieren.	KV 15	KV 49	1
	KV 16	KV 50	2
Start und Anzahl der Befehle sind vorgegeben. Alle möglichen Ziele finden.	KV 20	KV 54	2
<b>Wege finden</b>			
Start und Ziel sind vorgegeben. Weg finden.	KV 17	KV 51	1
Start und Ziel sind vorgegeben. Kürzester Weg finden.	KV 18	KV 52	1
Start und Ziel sind vorgegeben. Verschiedene Wege finden.	KV 19	KV 53	2
Start, Stopps und Ziel sind vorgegeben. Wege finden.	KV 21	KV 55	1
	KV 22	KV 56	1
	KV 23	KV 57	2
	KV 24	KV 58	2
<b>Wege programmieren</b>			
Start, Weg und Ziel sind auf dem Lageplan eingezeichnet. Weg programmieren.	KV 25	KV 59	1
	KV 26	KV 60	1
	KV 27	KV 61	2
Start (und Stopp) und Ziel sind vorgegeben. Kürzesten Code programmieren.	KV 38	KV 72	1
	KV 39	KV 73	2
Befehle in Textform sind vorgegeben. In einen Code übersetzen.	KV 40	KV 74	1
	KV 41	KV 75	1
	KV 42	KV 76	2
<b>Programmierung entschlüsseln</b>			
Start und Programmierung sind vorgegeben. Weg auf Lageplan einzeichnen.	KV 28	KV 62	1
	KV 29	KV 63	1
	KV 30	KV 64	1
	KV 31	KV 65	2
	KV 32	KV 66	2
Eine Programmierung und mehrere Wege sind vorgegeben. Passenden Weg zur Programmierung finden.	KV 33	KV 67	1
	KV 34	KV 68	1
	KV 35	KV 69	1
	KV 36	KV 70	2
	KV 37	KV 71	2

1 Baue den eXperiBot zusammen.



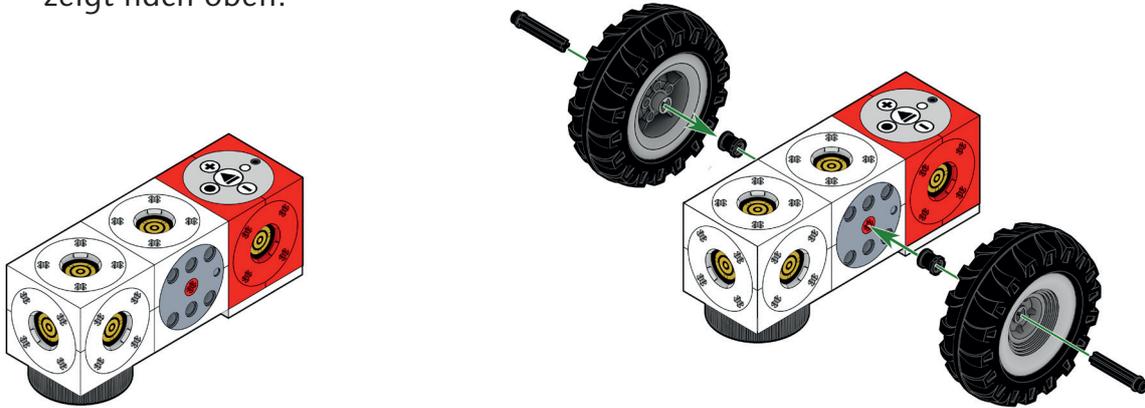
1. Drehe den weißen Motor an das rote Steuermodul.

2. Drehe das weiße Modul an den Motor.



3. Drehe den Roboter um. Die Unterseite zeigt nach oben.

4. Bringe den schwarzen Sensor und die weiße Platte mit den weißen Noppen an.



5. Drehe den Roboter wieder um.

6. Stecke Achse, Rad und Abstandshalter zusammen. Bringe die Räder an den Seiten des Motors an.



### Roboter personalisieren

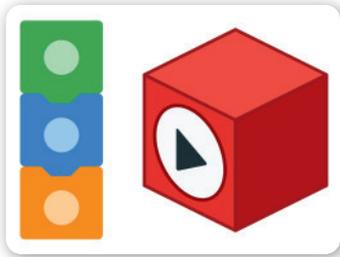


Eine Leitfigur ausschneiden und zwischen dem weißen Modul und den Motor stecken. Wenn es möglich ist, kann die Karte mit der Leitfigur auch laminiert werden.

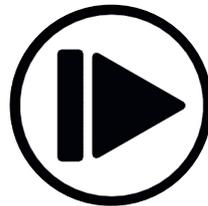
Redakteurin: Simone Micek

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin. Alle Rechte vorbehalten.

### App runterladen



### Roboter starten

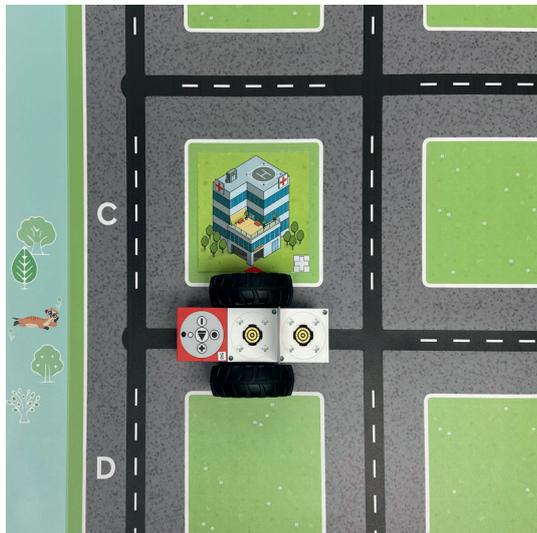


### Roboter verbinden



### Roboter auf der Matte am Start ausrichten

Beim Start muss der Roboter richtig auf der Matte ausgerichtet sein. Für den Stopp und das Ziel ist die Ausrichtung unwichtig.



Waagerechter Start: Roboter guckt immer nach rechts (Osten).



Senkrechter Start: Roboter guckt immer nach oben (Norden).

Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.



### Roboter bewegen mit den Befehlen

Damit der Roboter sich bewegt, muss du ihm Anweisungen geben. Diese Anweisungen bestehen aus Blöcken mit unterschiedlichen Funktionen:



geradeaus



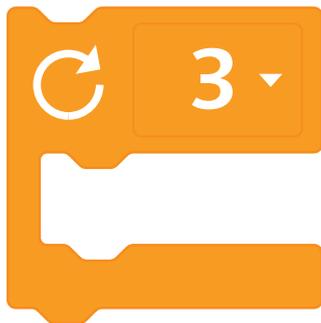
rechts abbiegen



links abbiegen



umdrehen



Die Anweisung befindet sich in einer Schleife. Sie wird so oft wiederholt, wie du es angibst.



Der Roboter kann in 3 unterschiedlichen Geschwindigkeitsstufen fahren.



Der Roboter stoppt für eine Dauer von \_\_\_ Sekunden. Du kannst die Dauer und die Warte-Melodie auswählen.

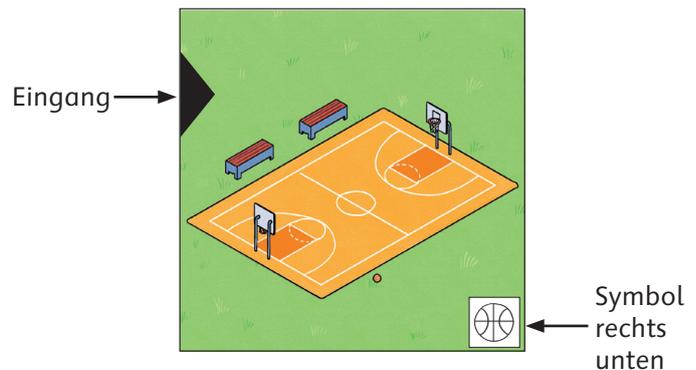


Am Ende deiner Programmierung fügst du den Ziel-Block ein. Du kannst die Ziel-Melodie auswählen.

### Feldkarten auf der Matte

Lege die Start- und Zielorte so auf die Matte, dass das schwarz-weiße Symbol immer unten rechts ist.

Der schwarze Pfeil zeigt dir, wo der Eingang von deinem Start/Ziel ist.



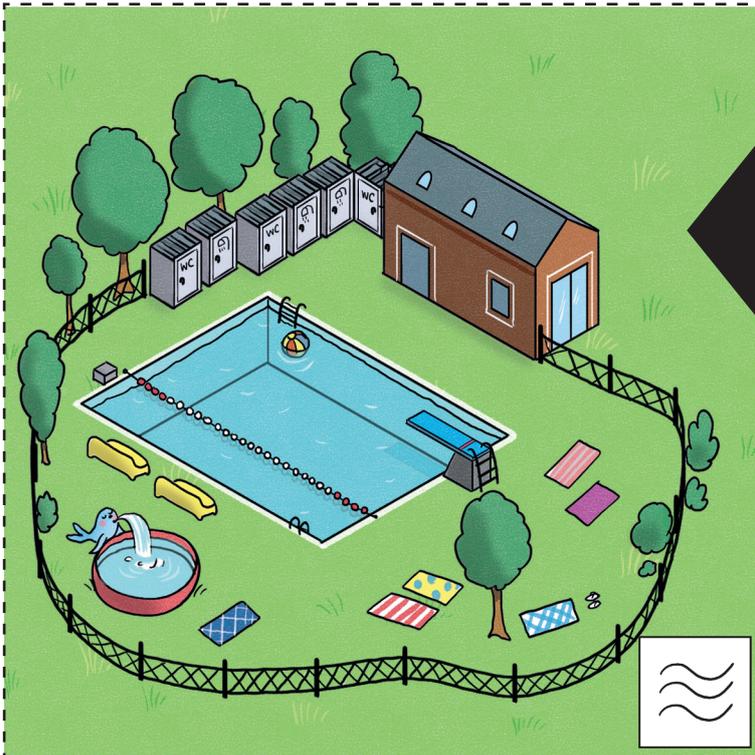
### Arbeitsanweisungen auf den Aufgabenkarten

Wenn du Start oder Ziel angeben sollst, zeichne jeweils das Symbol in die Felder. Wenn du den Weg angeben sollst, zeichne die Pfeile in die Felder.

Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
Illustration: Antje Hagemann

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
Alle Rechte vorbehalten.

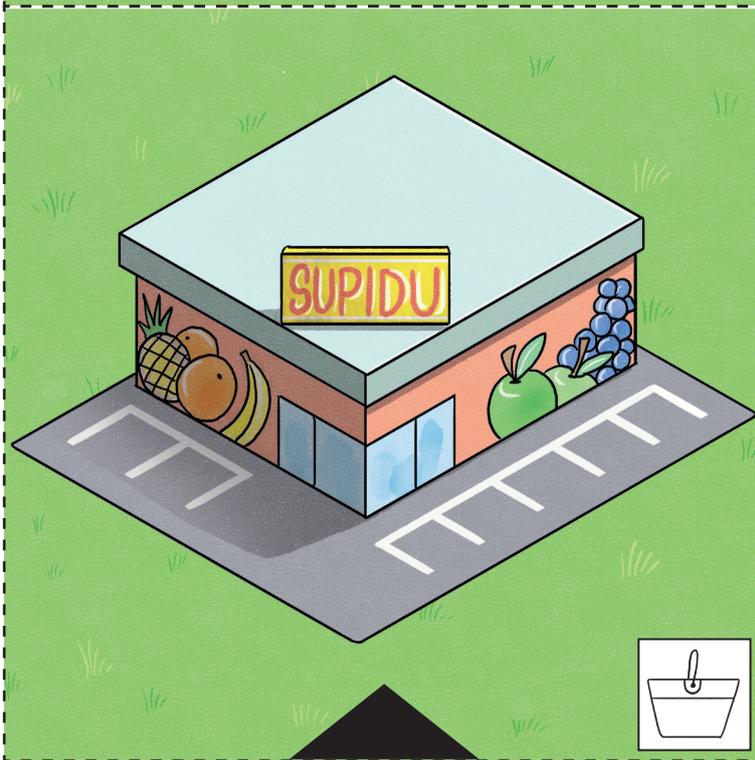
Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.



Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
Illustration: Antje Hagemann

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
Alle Rechte vorbehalten.

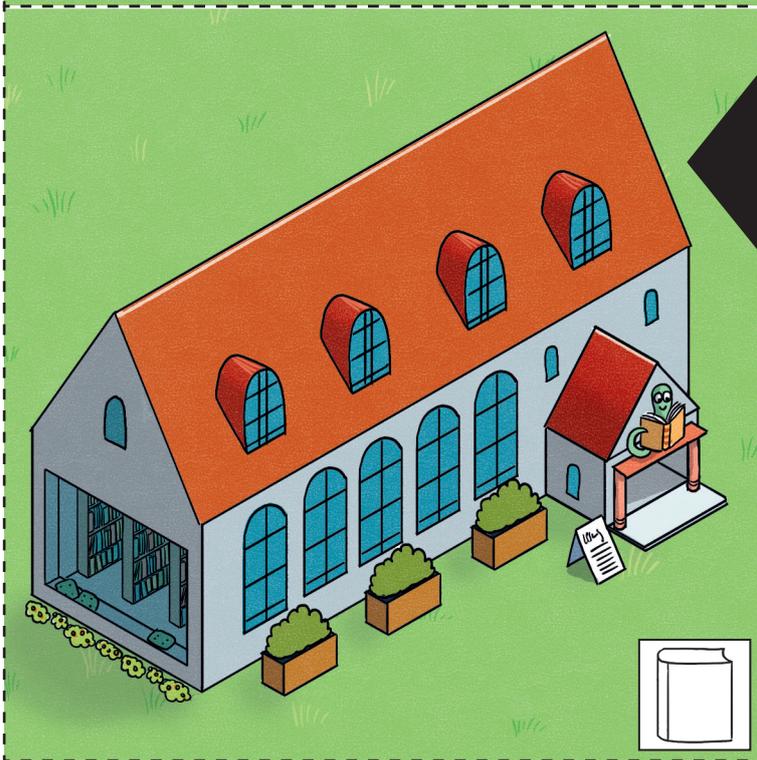
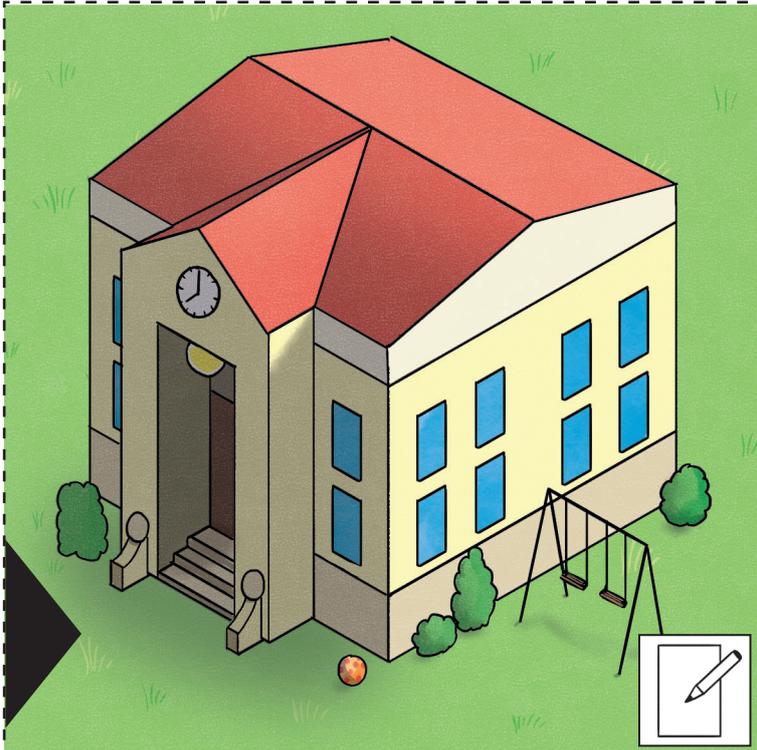
Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.



Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
Illustration: Antje Hagemann

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
Alle Rechte vorbehalten.

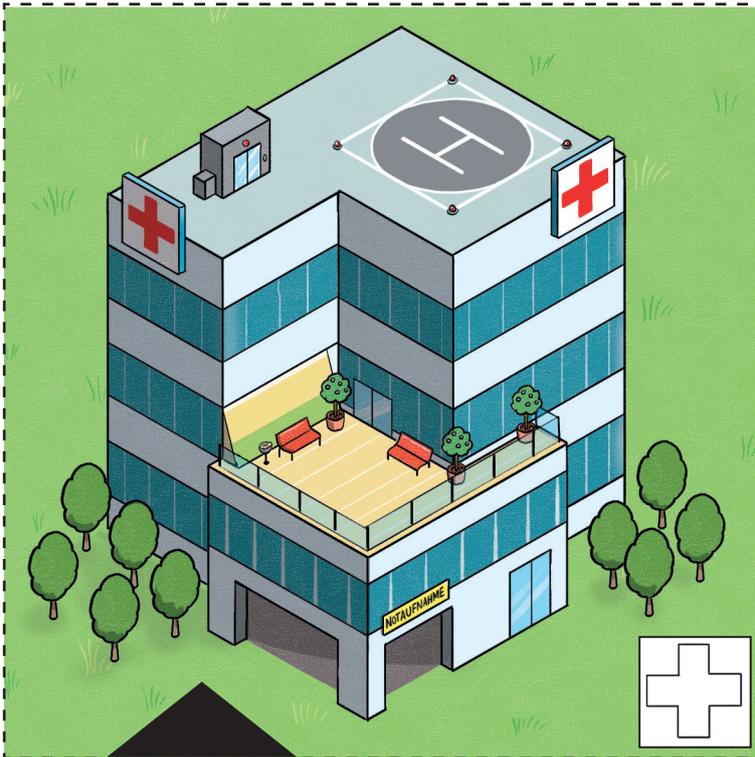
Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.



Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
Illustration: Antje Hagemann

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
Alle Rechte vorbehalten.

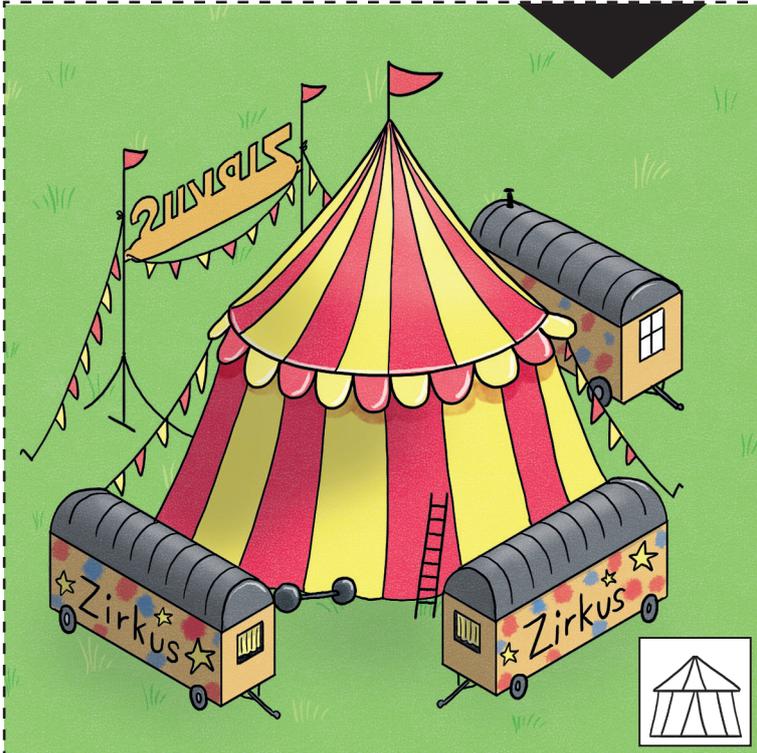
Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.



Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
Illustration: Antje Hagemann

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
Alle Rechte vorbehalten.

Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.



Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
Illustration: Antje Hagemann

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
Alle Rechte vorbehalten.

Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.

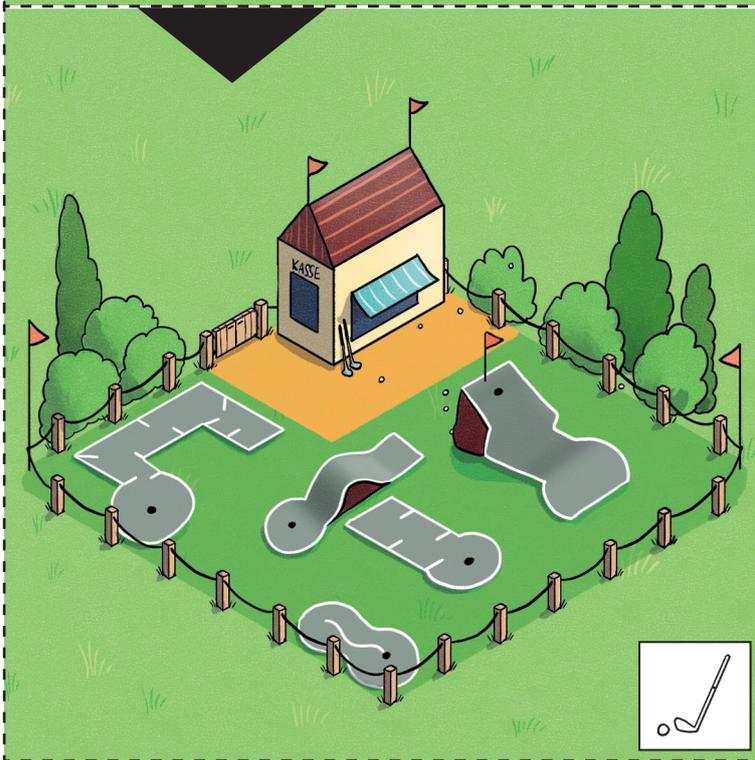
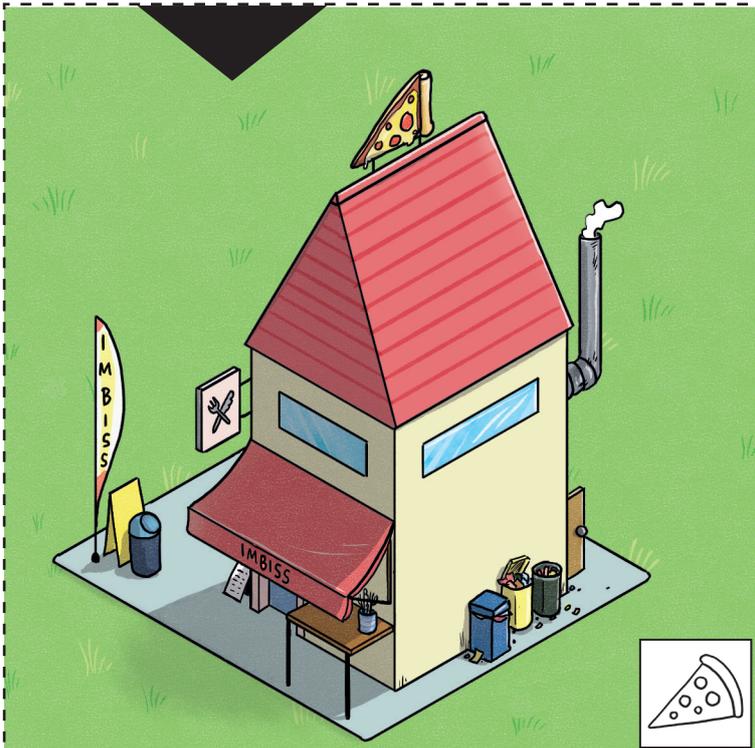


Illustration: Christian Bartz, Uta Bettzieche, Yo Rühmer, Imke Sönnichsen-Kerres, Martina Theisen, Irina Zimmer, Josephine Wolff

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
Alle Rechte vorbehalten.

Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.



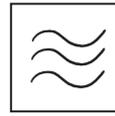
## Lageplan A erstellen

L1

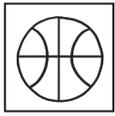
KV 9



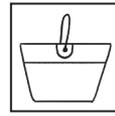
1. Lege den **Zirkus** in das Feld ganz oben links.



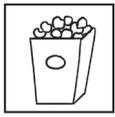
7. Lege das **Freibad** 3 Felder rechts vom Minigolfplatz.



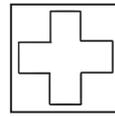
2. Lege das **Basketballfeld** 3 Felder unter den Zirkus.



8. Lege den **Supermarkt** 2 Felder links vom Freibad.



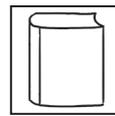
3. Lege das **Kino** 2 Felder über das Basketballfeld.



9. Lege das **Krankenhaus** 3 Felder über das Freibad.



4. Lege den **Imbiss** 4 Felder rechts vom Kino



10. Lege die **Bücherei** 3 Felder links vom Krankenhaus.



5. Lege die **Schule** 2 Felder links vom Imbiss.



11. Lege die **Bäckerei** ein Feld unter den Imbiss.



6. Lege den **Minigolfplatz** 2 Felder unter die Schule.



12. Lege die **Zahnarztpraxis** 3 Felder links von der Bäckerei.

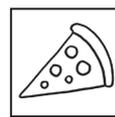
## Lageplan A erstellen

L2

KV 10



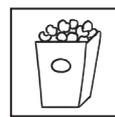
1. Lege den **Zirkus** in das Feld A1.



7. Lege den **Imbiss** in das Feld B5.



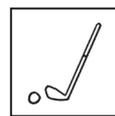
2. Lege die **Bäckerei** in das Feld C5.



8. Lege das **Kino** in das Feld B1.



3. Lege den **Supermarkt** in das Feld D4.



9. Lege den **Minigolfplatz** in das Feld D3.



4. Lege die **Schule** in das Feld B3.



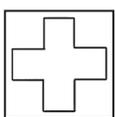
10. Lege die **Zahnarztpraxis** in das Feld C2.



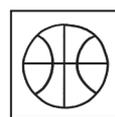
5. Lege das **Freibad** in das Feld D6.



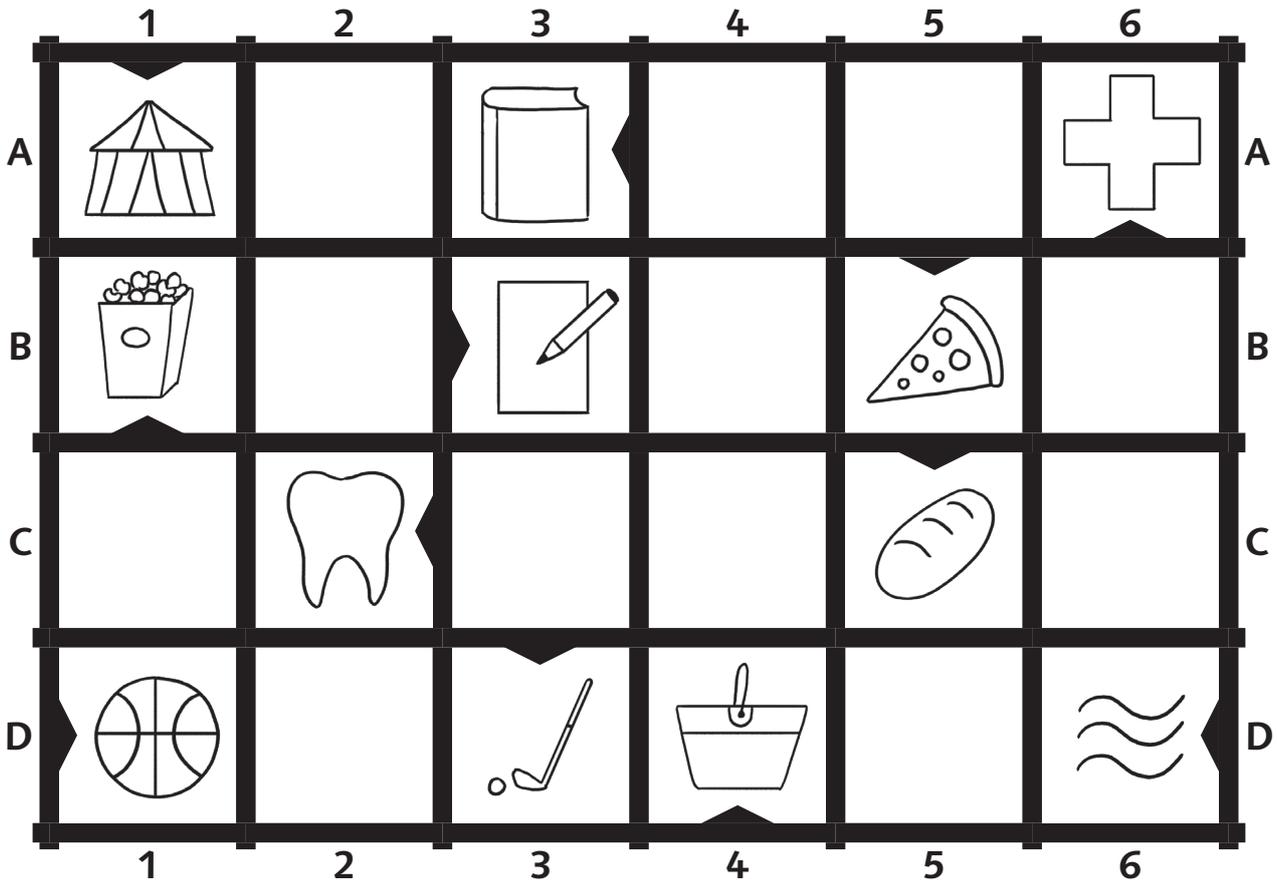
11. Lege die **Bücherei** in das Feld A3.



6. Lege das **Krankenhaus** in das Feld A6.



12. Lege den **Basketballplatz** in das Feld D1.



Orientierung auf dem Plan A

1 

Zirkus	Krankenhaus	Minigolfplatz	Bäckerei
--------	-------------	---------------	----------

3 Felder über	2 Felder links von	3 Felder rechts von	2 Felder unter
---------------	--------------------	---------------------	----------------

Zahnarztpraxis	Freibad	Bücherei	Schule
----------------	---------	----------	--------

2 

Basketballplatz	Imbiss	Zirkus	Schule
-----------------	--------	--------	--------

4 Felder rechts von	3 Felder über	5 Felder links von	1 Feld unter
---------------------	---------------	--------------------	--------------

Freibad	Kino	Bücherei	Basketballplatz
---------	------	----------	-----------------

# Ziel finden A

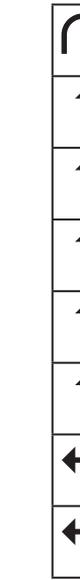
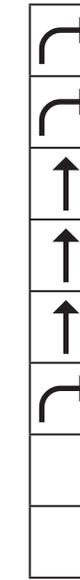
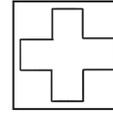
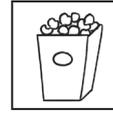
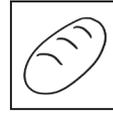
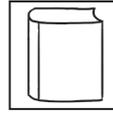
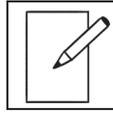
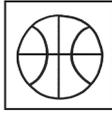
L1

KV 13

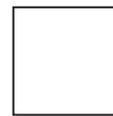
1 Finde das Ziel.



Start



Ziel



# Start finden A

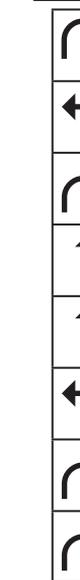
L2

KV 14

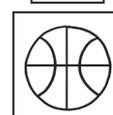
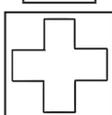
1 Finde den Start.



Start



Ziel



# Richtig oder falsch? A

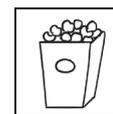
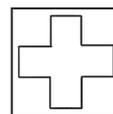
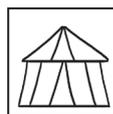
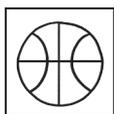
L1

KV 15

1 Richtig  oder falsch  ? Korrigiere.



Start



↶	
↶	
→	
→	
↶	
→	

↑	
↑	
↶	
↑	
↑	
↑	
↷	

↑	
↶	
↑	
↑	
↑	
↑	
↷	
↑	

↶	
↑	
↑	
↶	
↑	
↑	
↶	
↑	
↑	

↶	
↑	
↷	
↑	
↑	
↑	
↑	
↑	
↶	

Ziel



# Richtig oder falsch? A

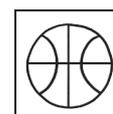
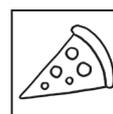
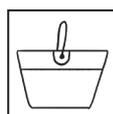
L2

KV 16

1 Richtig  oder falsch  ? Korrigiere.



Start



↑	
↑	
↷	
↑	
↑	
↑	
↷	
↑	

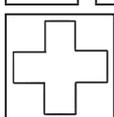
↶	
↷	
↑	
↷	
↑	
↑	
↑	
↑	
↑	

↷	
↷	
↶	
↑	
↷	
↷	
↑	
↷	
↑	

↶	
↑	
↷	
↑	
↑	
↑	
↑	
↶	
↷	

↷	
↑	
↑	
↑	
↑	
↑	
↷	

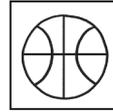
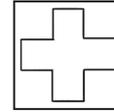
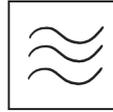
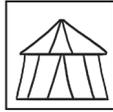
Ziel



1 Finde einen Weg.

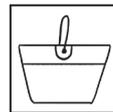
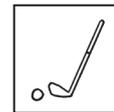


Start



Vertical path grid with 10 empty squares

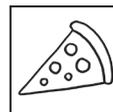
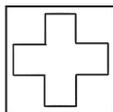
Ziel



1 Finde den kürzesten Weg.

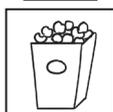


Start



Vertical path grid with 10 empty squares

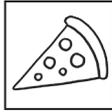
Ziel

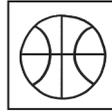


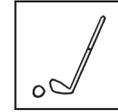
1 Finde verschiedene Wege.



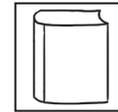
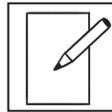
Start




Ziel



1 Welche Ziele erreichst du mit genau 3 Befehlen?



Start



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

Ziele

2 Welche Ziele erreichst du mit genau 4 Befehlen?



Start



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

Ziele

Start



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

Ziele

1 Finde einen Weg.



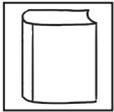
Start



Stopp



Ziel



Vertical path grid with 10 empty cells.

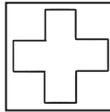
Start



Stopp



Ziel

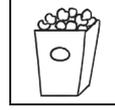


Vertical path grid with 10 empty cells.

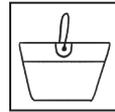
Start



Stopp



Ziel



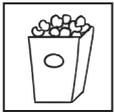
Vertical path grid with 10 empty cells.



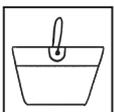
1 Finde einen Weg.



Start



Stopps



Ziel

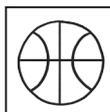
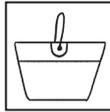


Vertical path grid with 10 empty cells.

Start



Stopps

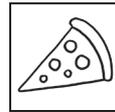


Ziel

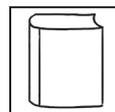
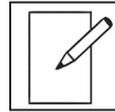


Vertical path grid with 10 empty cells.

Start



Stopps



Ziel

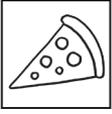


Vertical path grid with 10 empty cells.

1 Finde einen Weg.



Start



Stopps

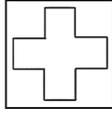


Ziel

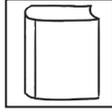


Vertical path grid with 10 empty cells

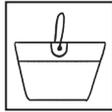
Start



Stopps



Ziel

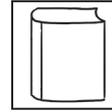
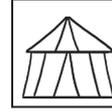


Vertical path grid with 10 empty cells

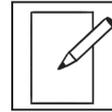
Start



Stopps



Ziel



Vertical path grid with 10 empty cells



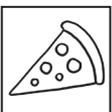
1 Finde einen Weg.



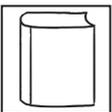
Start



Stopps

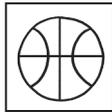


Ziel

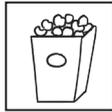


Vertical path grid with 10 empty cells

Start



Stopps



Ziel

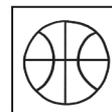
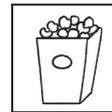


Vertical path grid with 10 empty cells

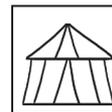
Start



Stopps

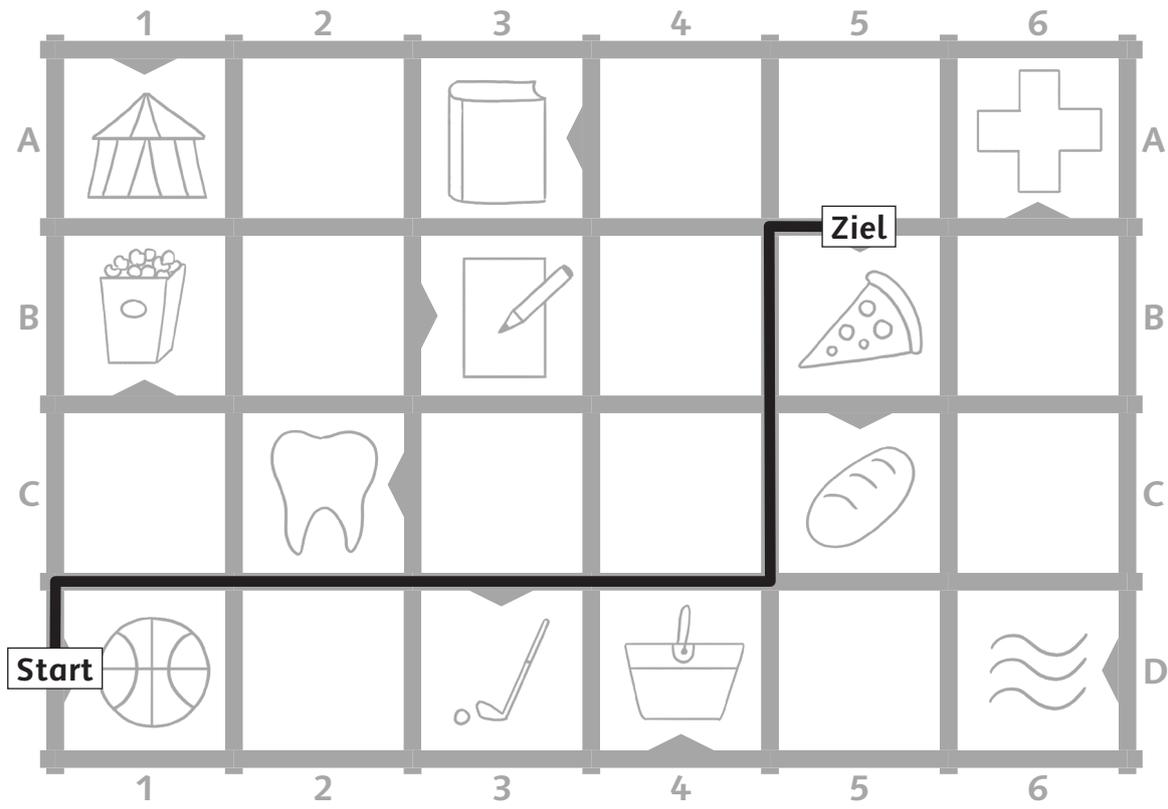


Ziel

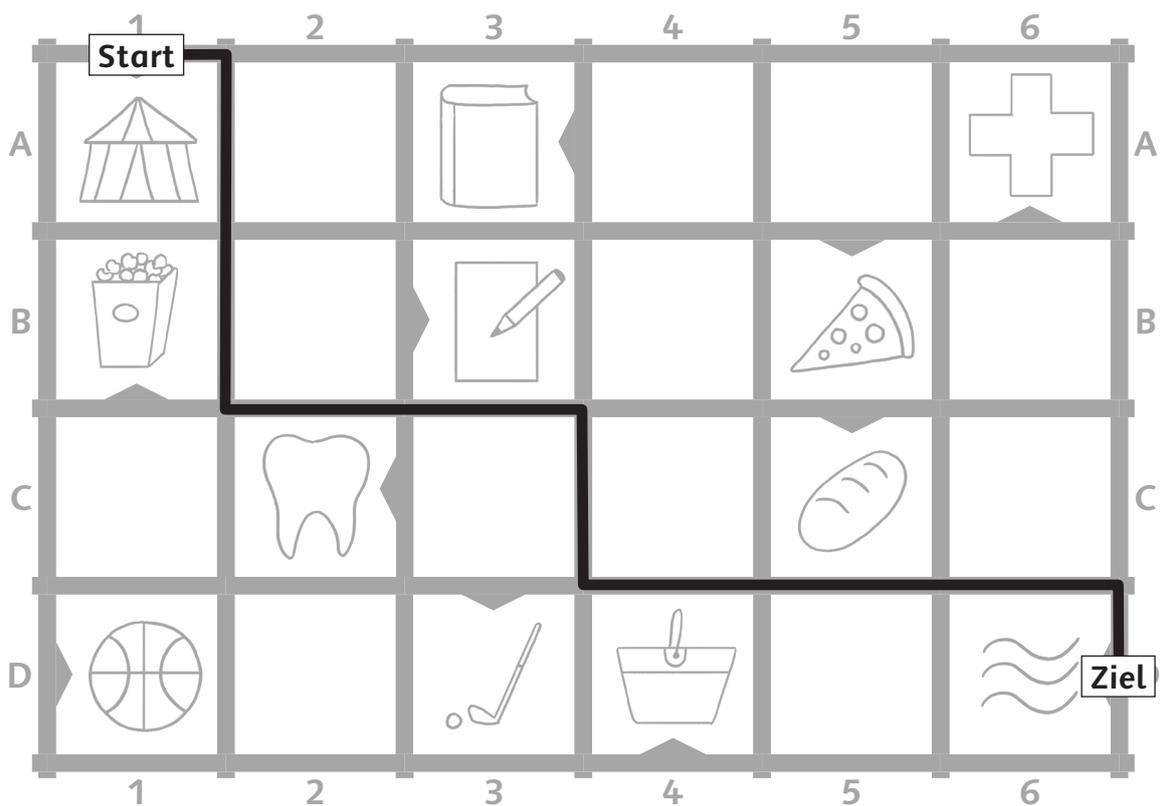


Vertical path grid with 10 empty cells

1  Programmiere den Weg. Mache einen Screenshot.



1  Programmiere den Weg. Mache einen Screenshot.

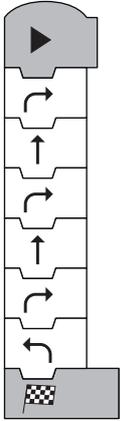




1 Zeichne den Weg im Plan ein.



Start

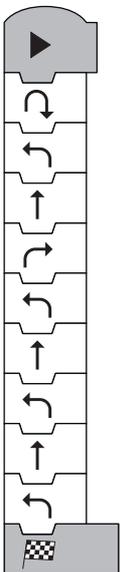


	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

1 Zeichne den Weg im Plan ein.



Start

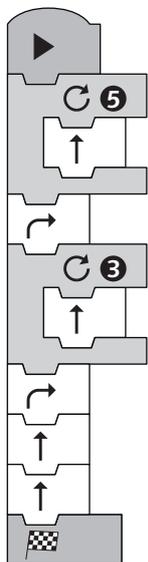


	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

1 Zeichne den Weg im Plan ein.



Start

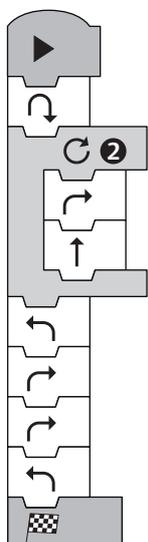


	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

1 Zeichne den Weg im Plan ein.

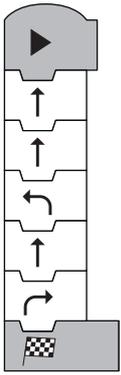


Start



	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.

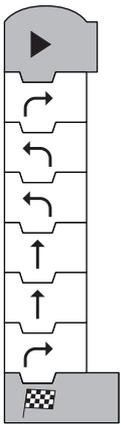


	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

    
  
     
  
     
 Start

Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
 Illustration: Antje Hagemann  
 © 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
 Alle Rechte vorbehalten.

1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.



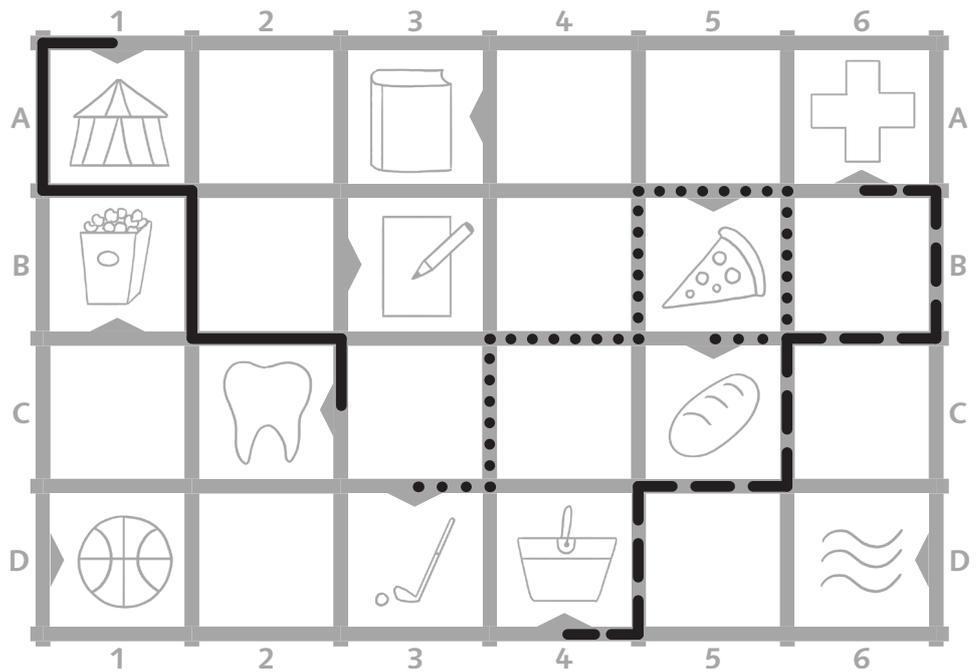
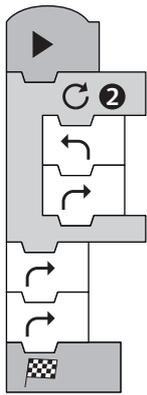
	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

    
  
     
  
     
 Start

Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
 Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.



1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.



Start



Kürzesten Code programmieren A

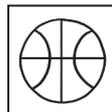
1 Programmiere den kürzesten Code. Mache einen Screenshot.



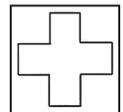
a) Start



b) Start



c) Start



Ziel



Ziel



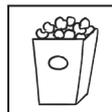
Ziel



d) Start



e) Start



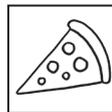
f) Start



Ziel



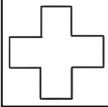
Ziel

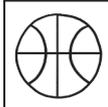
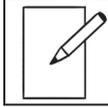


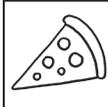
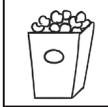
Ziel

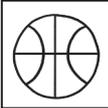


1  Programmiere den kürzesten Code. Mache einen Screenshot.

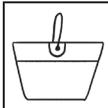
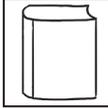
a) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

b) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

c) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

d) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

e) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

f) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

1   Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?

Starte beim Kino. Fahre geradeaus.  
 Biege nach links ab. Biege nach rechts ab.  
 Fahre geradeaus. Biege nach links ab.  
 Biege nach rechts ab. Fahre geradeaus.  
 Biege nach rechts ab. Biege nach rechts ab.

**Ziel**

Starte beim Supermarkt. Biege nach links ab.  
 Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab.  
 Biege nach rechts ab. Fahre geradeaus.  
 Biege nach links ab. Biege nach links ab.

**Ziel**

**1** Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?

Starte beim Zahnarzt. Drehe dich um.  
Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab.  
Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab.  
Fahre dreimal geradeaus. Biege nach rechts ab.

**Ziel**

Starte beim Imbiss. Fahre geradeaus.  
Biege nach rechts ab. Fahre geradeaus.  
Biege nach rechts ab. Fahre fünfmal geradeaus. Biege nach links ab. Biege nach links ab. Fahre dreimal geradeaus.

**Ziel****1** Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?

Starte bei der Bücherei. Drehe dich um. Fahre geradeaus und biege nach rechts ab. Biege noch einmal nach rechts ab und mache einen Stopp an der Schule. Drehe dich um. Biege nach rechts ab. Fahre geradeaus. Biege nach links ab. Fahre geradeaus. Biege nach links ab und fahre dann dreimal geradeaus.

**Ziel**

Starte beim Zirkus. Fahre geradeaus und anschließend nach rechts. Wiederhole das. Biege zweimal nach links ab. Fahre viermal geradeaus. Biege nach rechts ab und mache einen Stopp beim Freibad. Biege nach rechts ab und fahre anschließend fünfmal geradeaus. Biege nach rechts ab.

**Ziel**

## Lageplan B erstellen

L1

KV 43



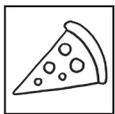
1. Lege das **Freibad** in das Feld ganz oben links.



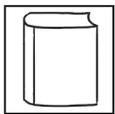
2. Lege den **Minigolfplatz** 2 Felder unter das Freibad.



3. Lege die **Bäckerei** 2 Felder rechts vom Minigolfplatz.



4. Lege den **Imbiss** 2 Felder über die Bäckerei.



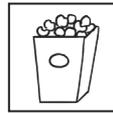
5. Lege die **Bücherei** 3 Felder rechts vom Imbiss.



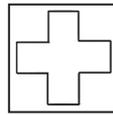
6. Lege den **Supermarkt** 3 Felder unter die Bücherei.



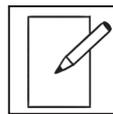
7. Lege den **Zirkus** 2 Felder links vom Supermarkt.



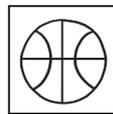
8. Lege das **Kino** 3 Felder über den Zirkus.



9. Lege das **Krankenhaus** 1 Feld unter das Kino.



10. Lege die **Schule** 2 Felder links vom Krankenhaus.



11. Lege den **Basketballplatz** 5 Felder rechts vom Minigolfplatz.



12. Lege die **Zahnarztpraxis** 3 Felder links vom Zirkus.

## Lageplan B erstellen

L2

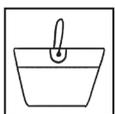
KV 44



1. Lege das **Freibad** in das Feld A1.



2. Lege die **Bäckerei** in das Feld C3.



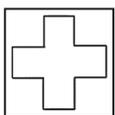
3. Lege den **Supermarkt** in das Feld D6.



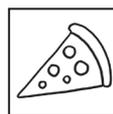
4. Lege die **Schule** in das Feld B2.



5. Lege den **Zirkus** in das Feld D4.



6. Lege das **Krankenhaus** in das Feld B4.



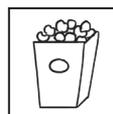
7. Lege den **Imbiss** in das Feld A3.



8. Lege die **Zahnarztpraxis** in das Feld D1.



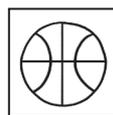
9. Lege den **Minigolfplatz** in das Feld C1.



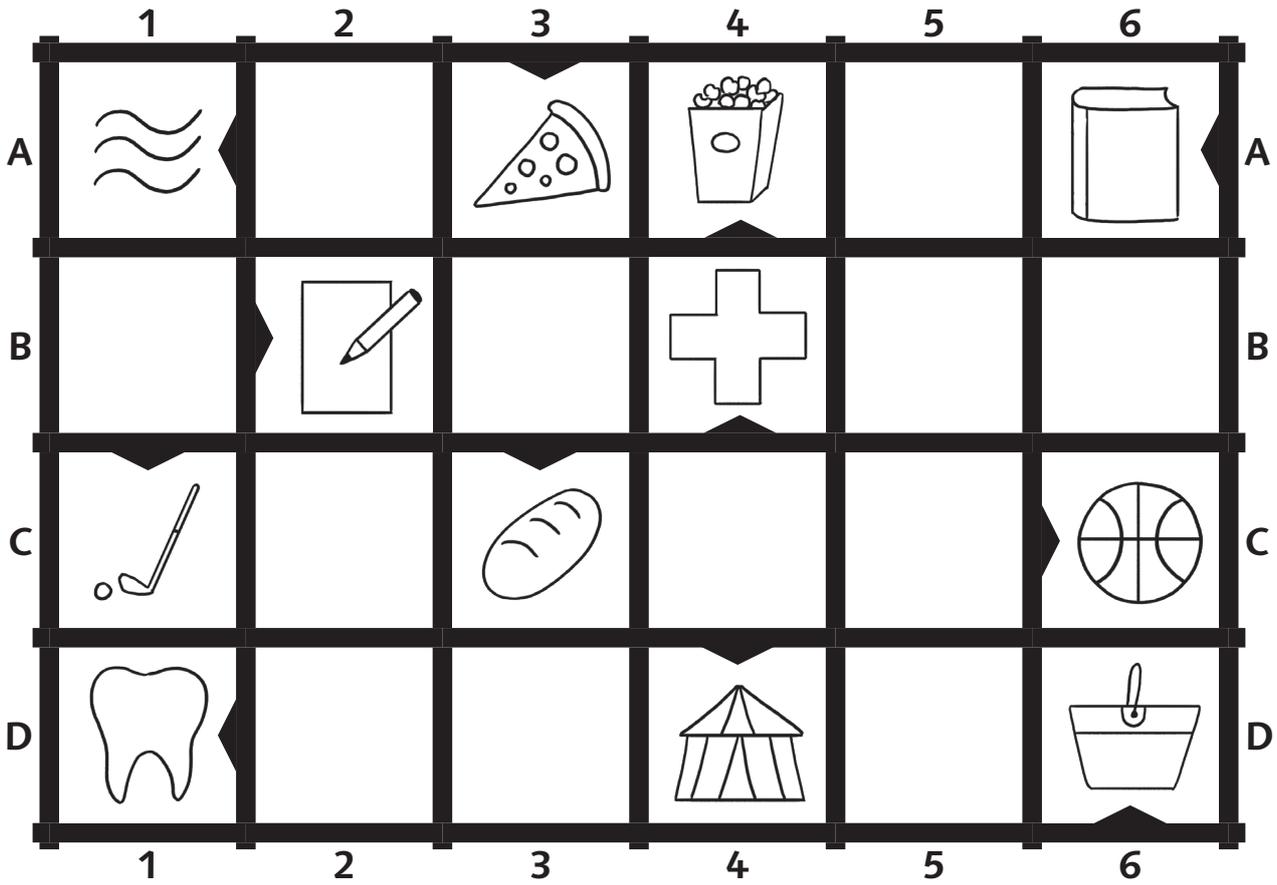
10. Lege das **Kino** in das Feld A4.



11. Lege die **Bücherei** in das Feld A6.



12. Lege den **Basketballplatz** in das Feld C6.



Orientierung auf dem Plan B

**1**

Bäckerei	Bücherei	Zirkus	Imbiss
2 Felder unter	3 Felder links von	3 Felder über	2 Felder rechts von
Supermarkt	Krankenhaus	Freibad	Basketballplatz

**2**

Krankenhaus	Supermarkt	Freibad	Basketballplatz
5 Felder links von	1 Feld über	1 Feld unter	5 Felder rechts von
Bücherei	Kino	Supermarkt	Zahnarztpraxis

# Ziel finden B

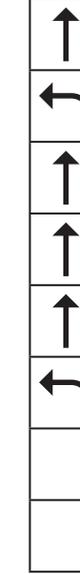
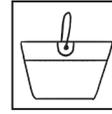
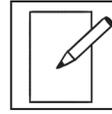
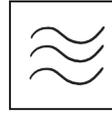
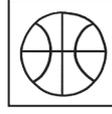
L1

KV 47

1 Finde das Ziel.



Start



Ziel



© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
Alle Rechte vorbehalten.

Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
Illustration: Antje Hagemann

# Start finden B

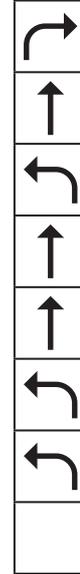
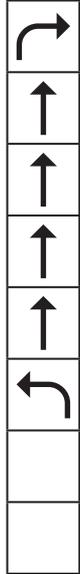
L2

KV 48

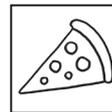
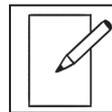
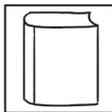
1 Finde den Start.



Start



Ziel



Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.

# Richtig oder falsch? B

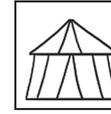
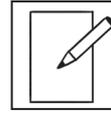
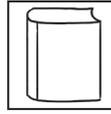
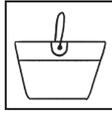
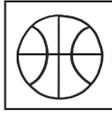
L1

KV 49

1 Richtig  oder falsch  ? Korrigiere.



Start



↶	
↷	
↶	
→	
↷	
↷	

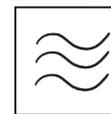
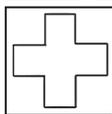
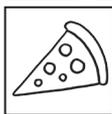
↶	
↷	
↷	
↶	
→	
→	

↶	
→	
↶	
↷	
↶	
↷	
→	
→	

↷	
→	
↷	
→	
↷	
→	
↷	
↶	

→	
↶	
→	
↶	
→	
→	
→	
↶	

Ziel



# Richtig oder falsch? B

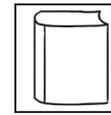
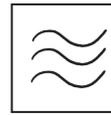
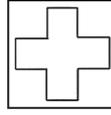
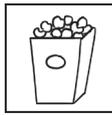
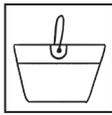
L2

KV 50

1 Richtig  oder falsch  ? Korrigiere.



Start



↶	
↶	
→	
→	
→	
↷	
↶	
↷	

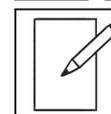
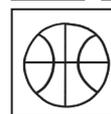
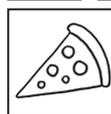
→	
↷	
→	
↷	
→	
→	
→	
→	
↶	

→	
↷	
↷	
→	
↷	
→	
→	
→	
↶	

↷	
→	
↷	
↶	
→	
→	
↷	
→	
→	

→	
↶	
↷	
→	
→	
→	
↶	

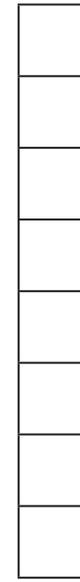
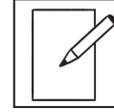
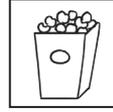
Ziel



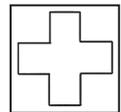
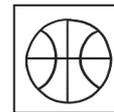
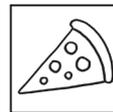
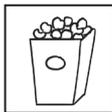
1 Finde einen Weg.



Start



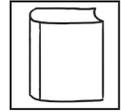
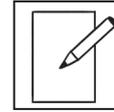
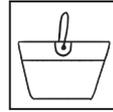
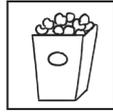
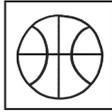
Ziel



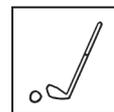
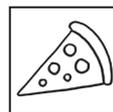
1 Finde den kürzesten Weg.



Start



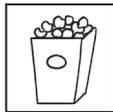
Ziel



1 Finde verschiedene Wege.

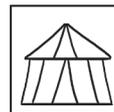


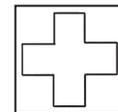
Start




Ziel



1 Welche Ziele erreichst du mit genau 3 Befehlen?



Start



Ziele

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

2 Welche Ziele erreichst du mit genau 4 Befehlen?



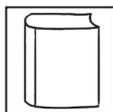
Start



Ziele

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

Start



Ziele

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

1 Finde einen Weg.



Start



Stopp



Ziel



Vertical path grid with 10 empty cells

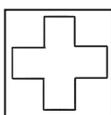
Start



Stopp

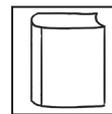


Ziel

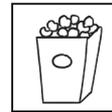


Vertical path grid with 10 empty cells

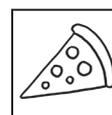
Start



Stopp



Ziel



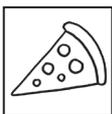
Vertical path grid with 10 empty cells



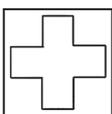
1 Finde einen Weg.



Start



Stopps

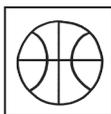


Ziel



Vertical path grid with 10 empty cells

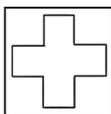
Start



Stopps

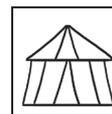


Ziel

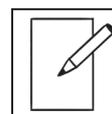
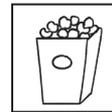


Vertical path grid with 10 empty cells

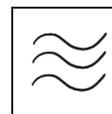
Start



Stopps



Ziel

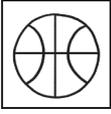


Vertical path grid with 10 empty cells

1 Finde einen Weg.



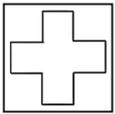
Start



Stopps

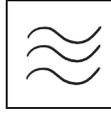


Ziel



Vertical path grid with 10 empty cells.

Start



Stopps

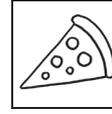


Ziel

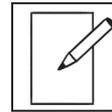
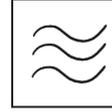


Vertical path grid with 10 empty cells.

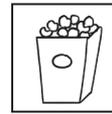
Start



Stopps



Ziel



Vertical path grid with 10 empty cells.

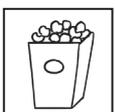
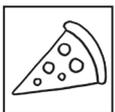
1 Finde einen Weg.



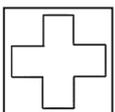
Start



Stopps

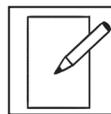


Ziel

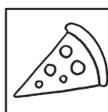


Vertical path grid with 10 empty cells.

Start



Stopps

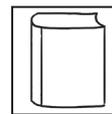


Ziel

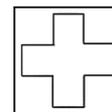
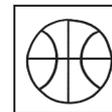


Vertical path grid with 10 empty cells.

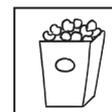
Start



Stopps

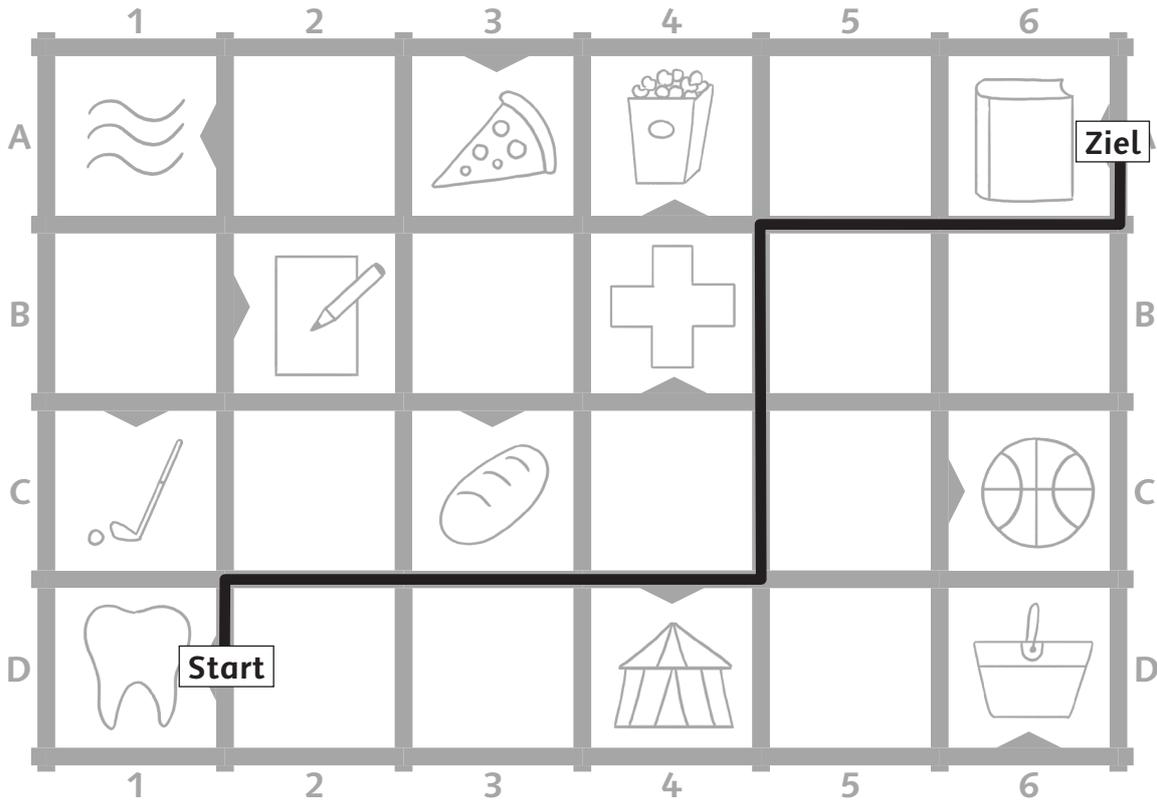


Ziel

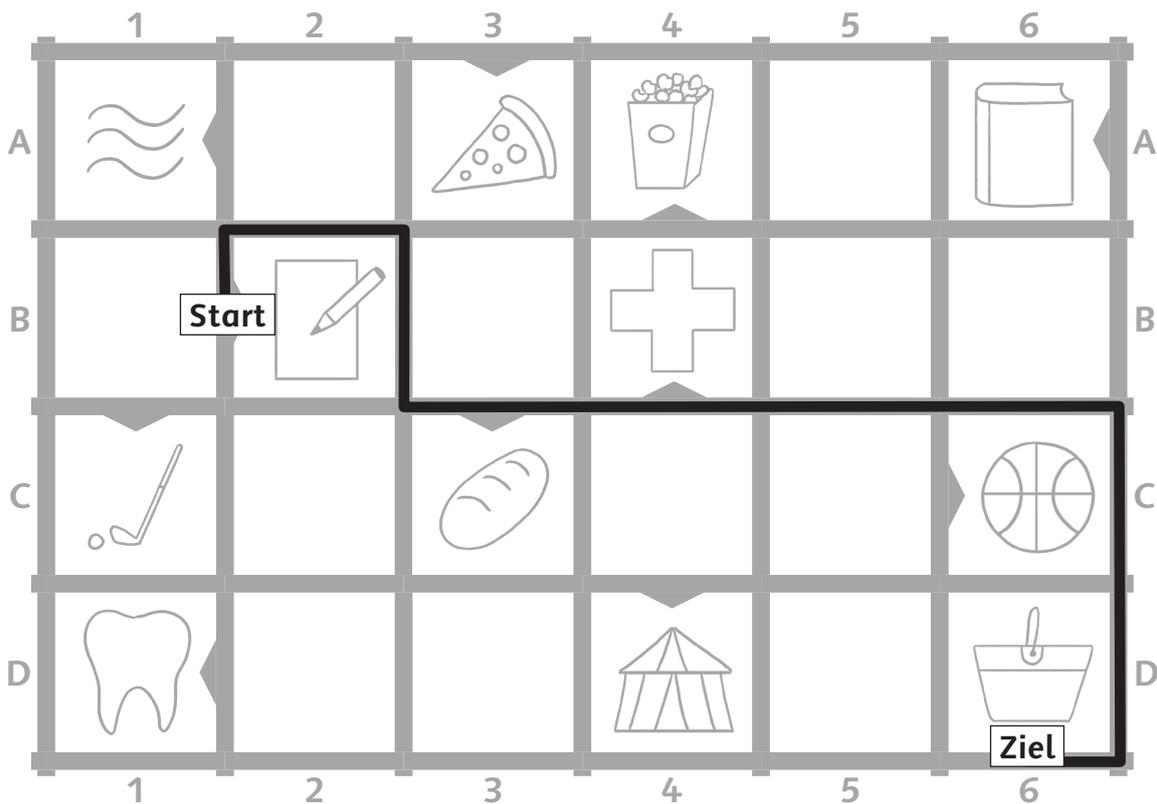


Vertical path grid with 10 empty cells.

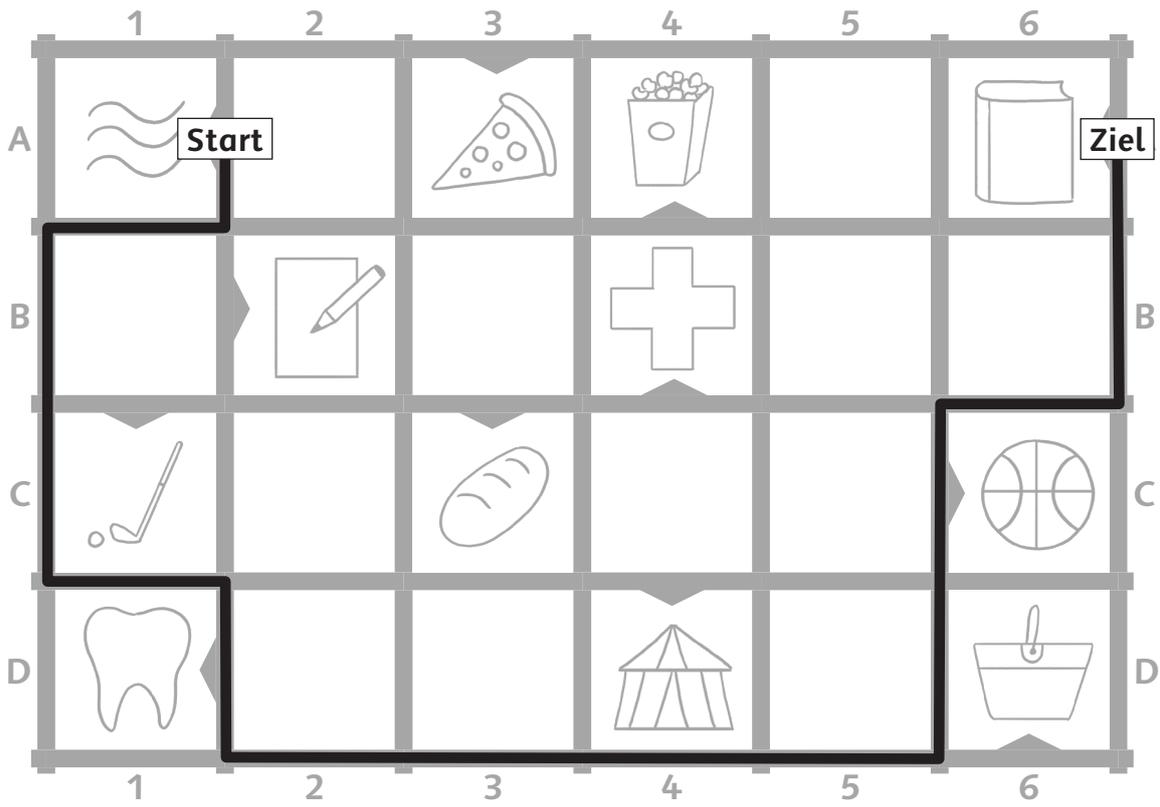
1  Programmiere den Weg. Mache einen Screenshot.



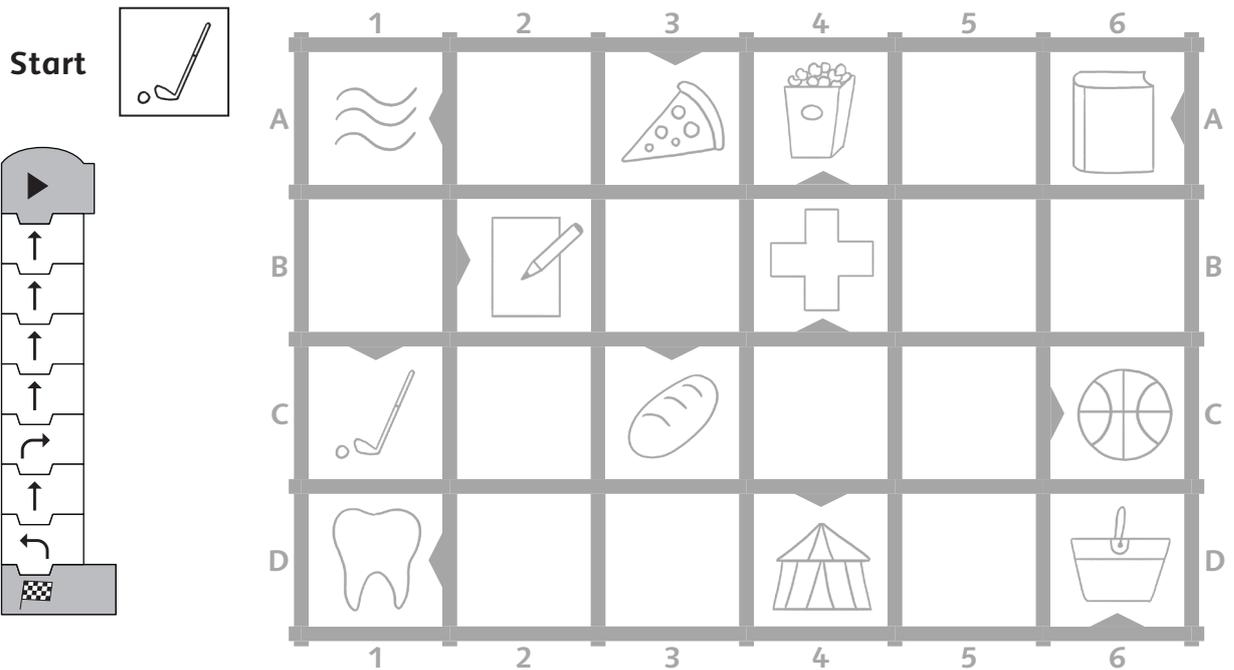
1  Programmiere den Weg. Mache einen Screenshot.



1 **Programmiere den Weg. Mache einen Screenshot.**



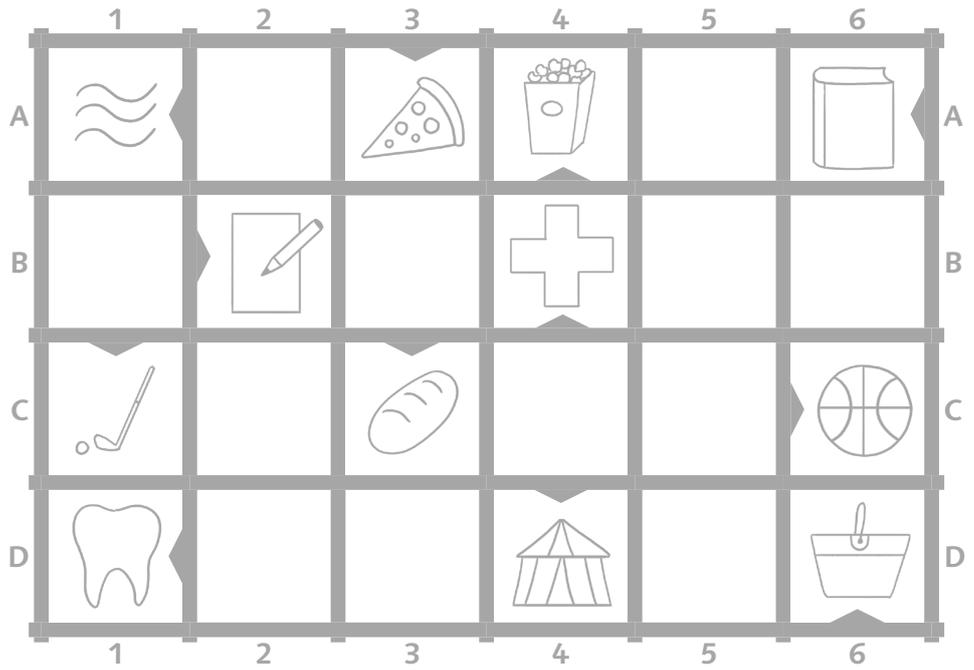
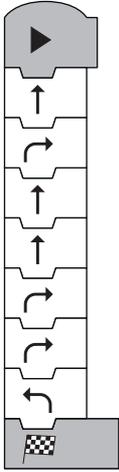
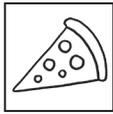
1 **Zeichne den Weg im Plan ein.**



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



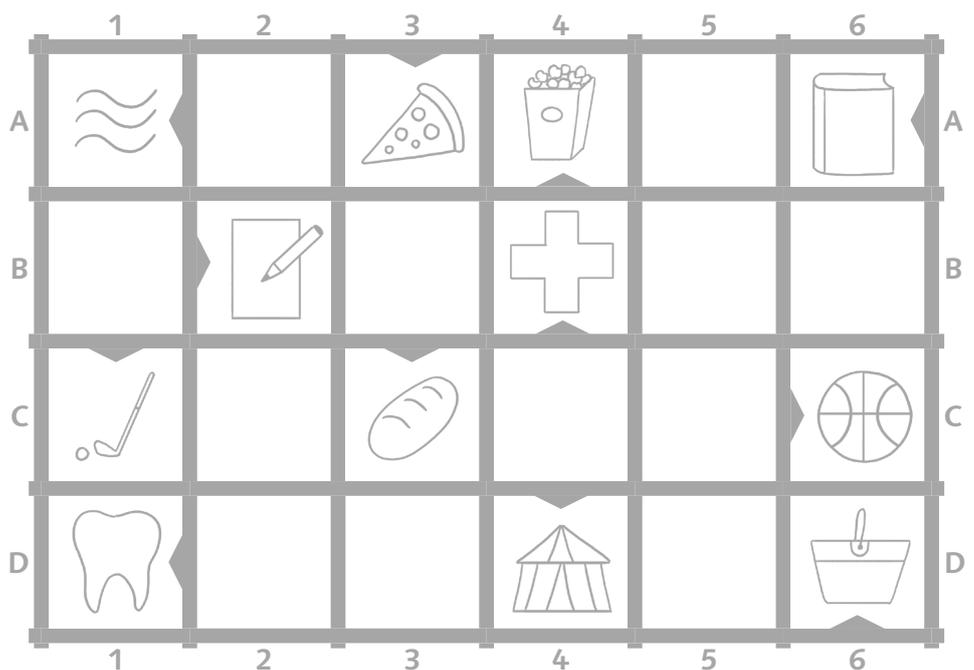
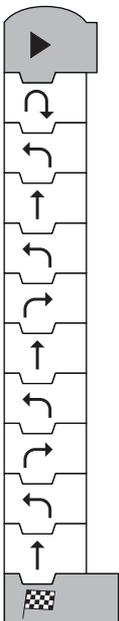
Start



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



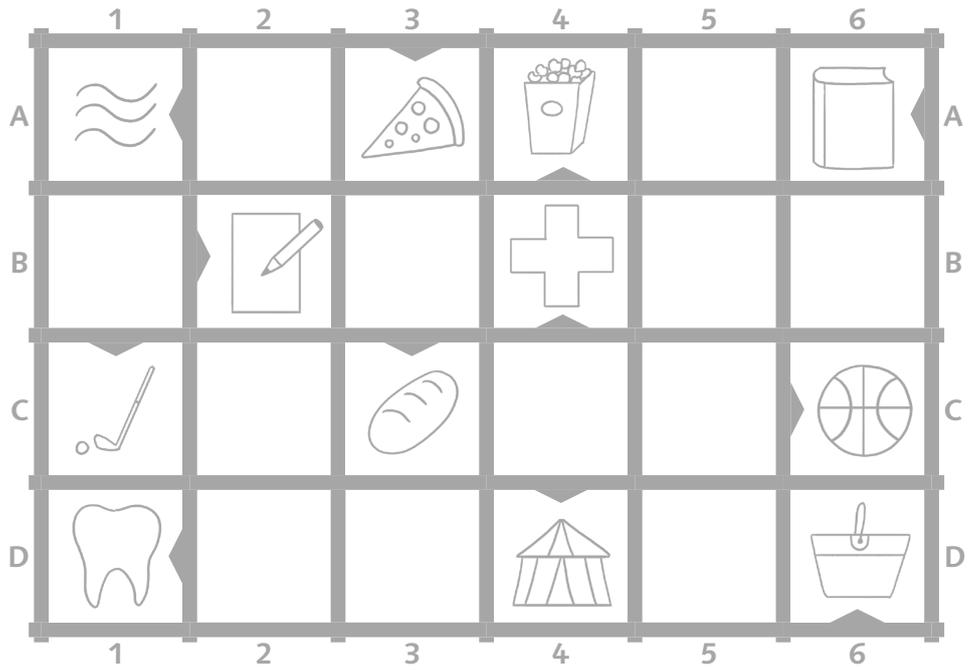
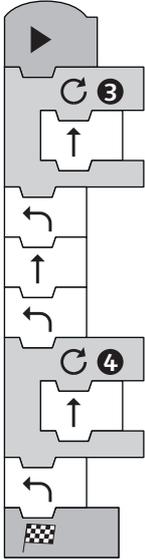
Start



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



Start



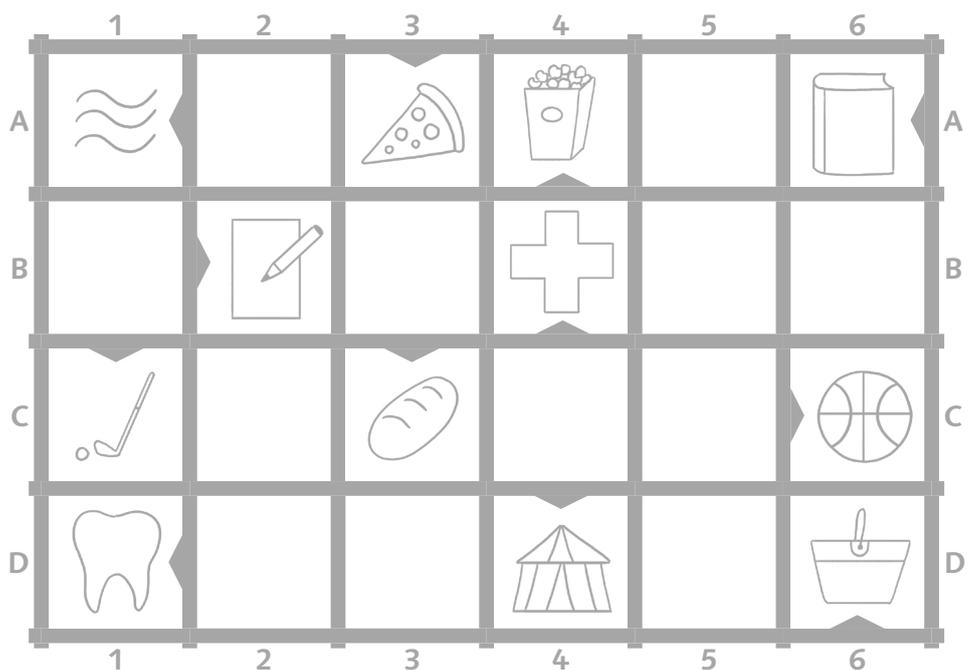
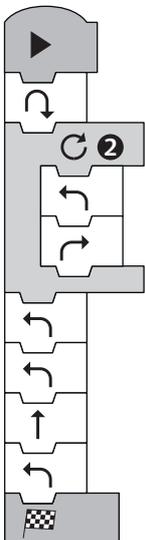
Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
Illustration: Antje Hagemann

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
Alle Rechte vorbehalten.

1 Zeichne den Weg im Plan ein.



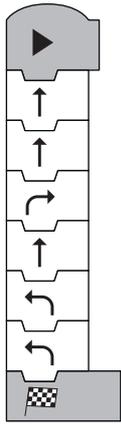
Start



Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.

Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
Illustration: Antje Hagemann

1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.



	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

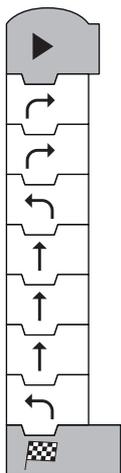


Start



Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.

1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.



	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

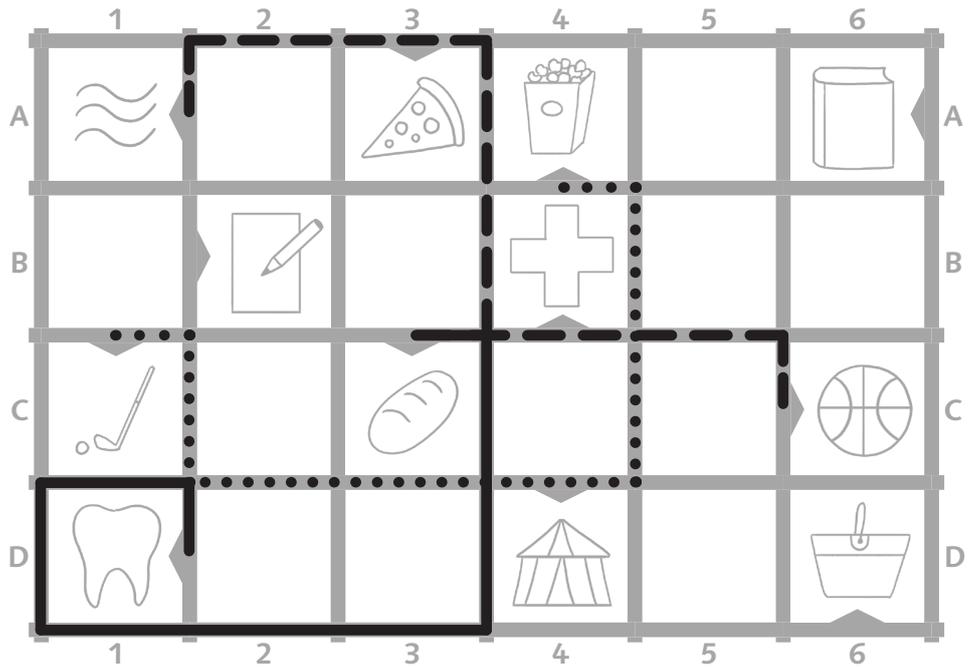
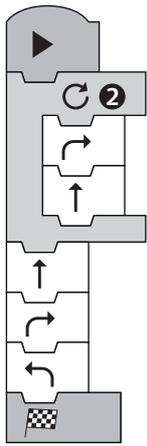


Start





1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.



Start



Kürzesten Code programmieren B

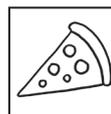
1 Programmiere den kürzesten Code. Mache einen Screenshot.



a) Start



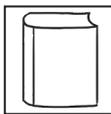
b) Start



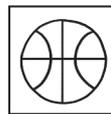
c) Start



Ziel



Ziel



Ziel



d) Start



e) Start



f) Start



Ziel



Ziel

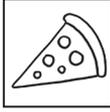


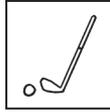
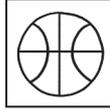
Ziel

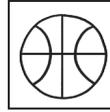


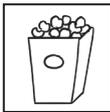
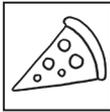
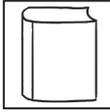
1 **1** Programmiere den kürzesten Code. Mache einen Screenshot.

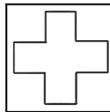
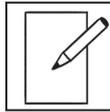
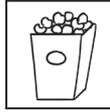


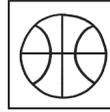
a) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

b) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

c) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

d) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

e) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

f) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

1 **1** Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?



Starte beim Basketballplatz. Fahre geradeaus. Biege nach links ab. Fahre geradeaus. Fahre geradeaus. Biege nach links ab. Biege nach rechts ab. Biege nach links ab. Fahre geradeaus.

**Ziel**

Starte bei der Schule. Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab. Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab. Biege nach links ab. Biege nach rechts ab. Biege nach rechts ab.

**Ziel**

**1** Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?

Starte beim Imbiss. Drehe dich um.  
Fahre geradeaus. Biege nach links ab. Fahre  
geradeaus. Biege nach links ab. Fahre viermal  
geradeaus. Biege nach links ab. Fahre  
geradeaus.

Ziel

Starte beim Minigolfplatz. Biege nach links ab.  
Biege nach rechts ab. Fahre viermal geradeaus.  
Biege nach rechts ab. Fahre zweimal  
geradeaus. Biege nach rechts ab. Fahre dreimal  
geradeaus. Biege nach rechts ab. Fahre  
geradeaus. Biege nach rechts ab.

Ziel

**1** Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?

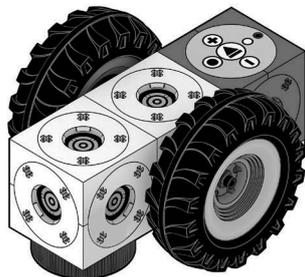
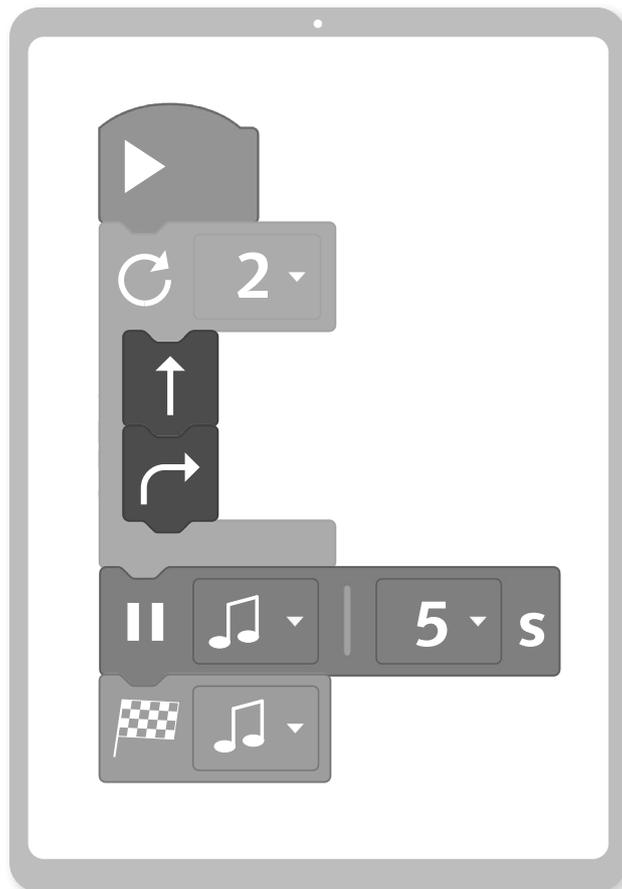
Starte beim Zirkus. Drehe dich um. Fahre  
geradeaus und biege nach rechts ab. Biege  
noch einmal nach rechts ab. Fahre geradeaus  
und mache einen Stopp beim Krankenhaus.  
Drehe dich um. Biege nach rechts ab und fahre  
dann noch einmal rechts. Fahre geradeaus.  
Biege nach links ab. Biege noch einmal nach  
links ab. Fahre dreimal geradeaus. Biege nach  
links ab.

Ziel

Starte beim Zahnarzt. Fahre geradeaus und  
anschließend nach rechts. Wiederhole das.  
Biege nach links ab. Fahre zweimal geradeaus  
und biege anschließend nach links ab. Fahre  
zweimal geradeaus und mache einen Stopp bei  
der Bücherei. Biege nach links ab und fahre  
danach viermal geradeaus. Biege nach links ab.

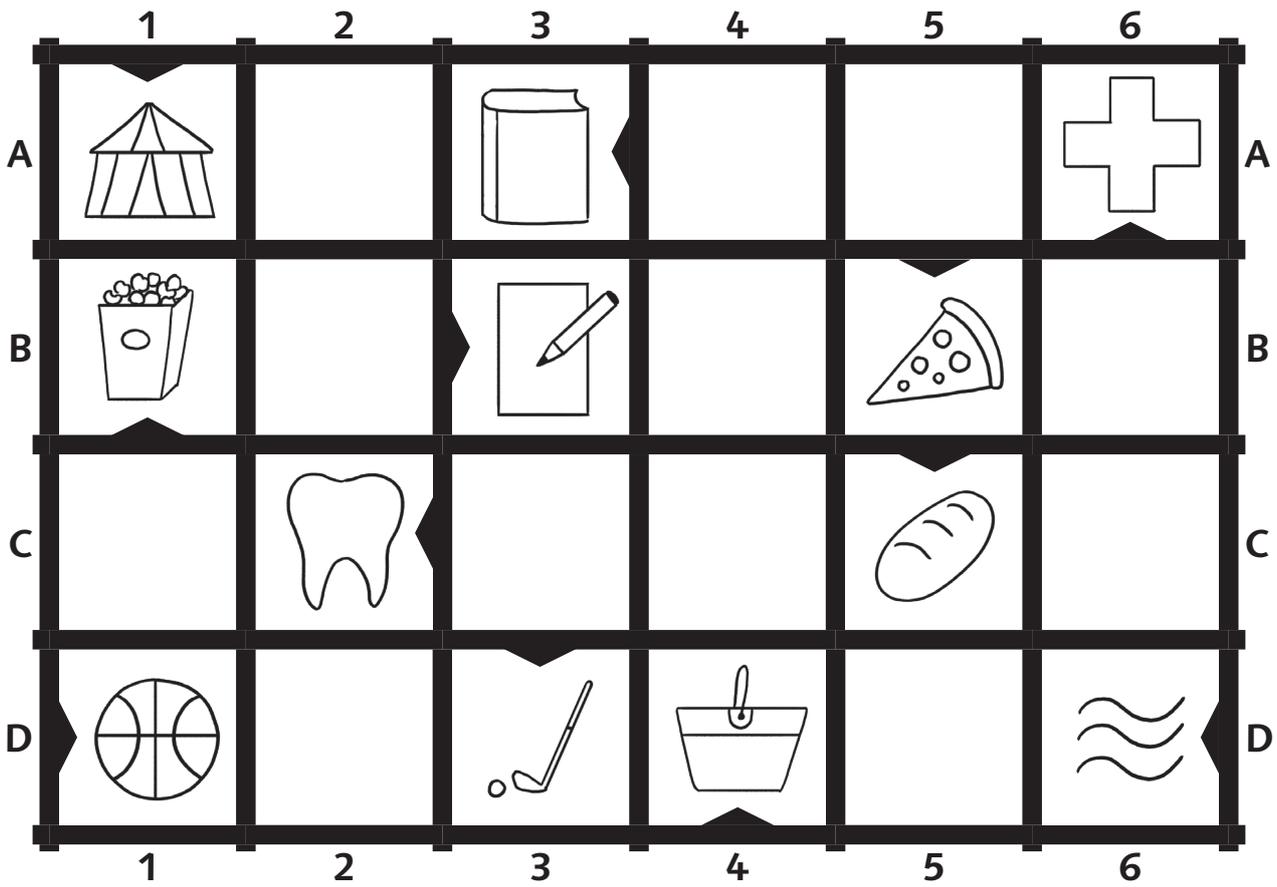
Ziel

## Lösungen



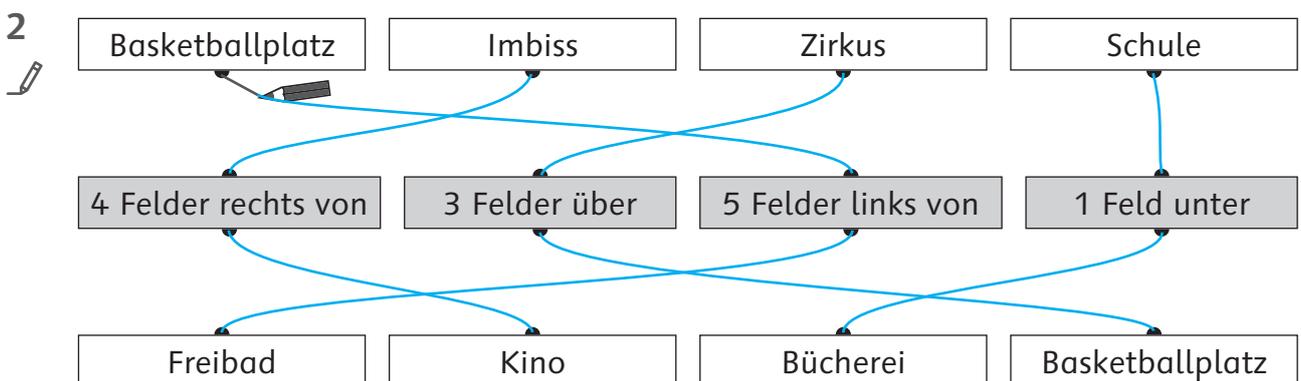
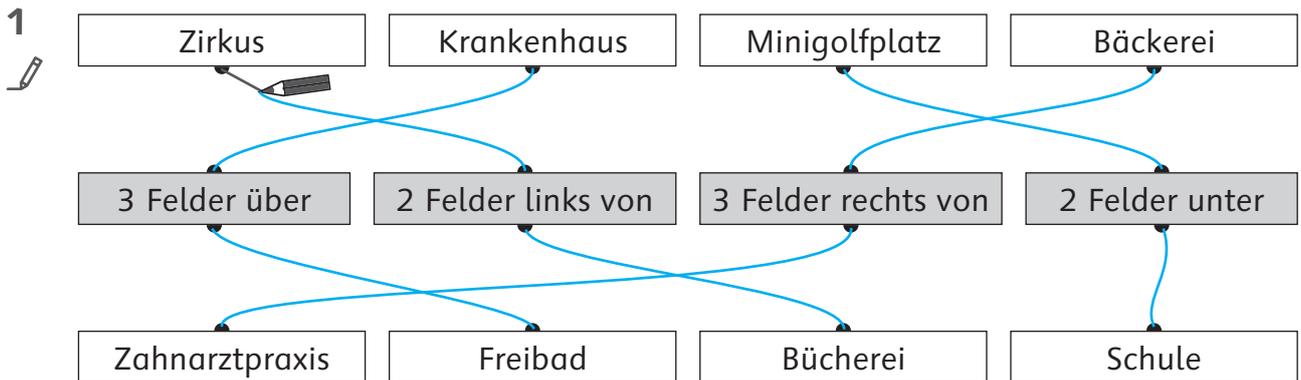
## Aufgabenkarten

Mit Einstern, Jo-Jo & Co den Lernroboter  
eXperiBot programmieren



Orientierung auf dem Plan A

Lösungen





## Richtig oder falsch? A

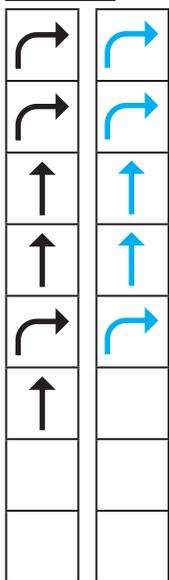
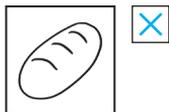
Lösungen L1

KV 15

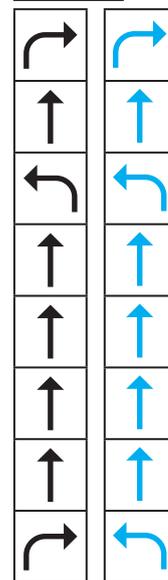
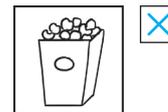
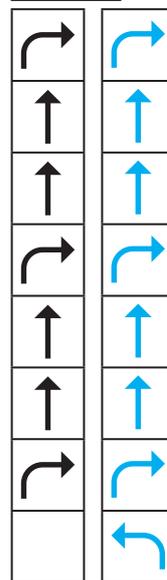
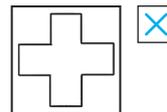
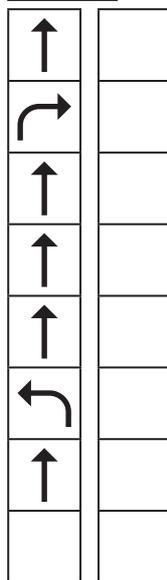
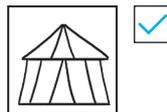
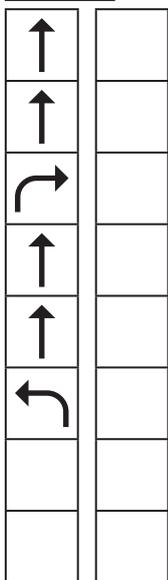
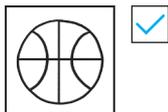
1 Richtig  oder falsch  ? Korrigiere.



Start



Ziel



## Richtig oder falsch? A

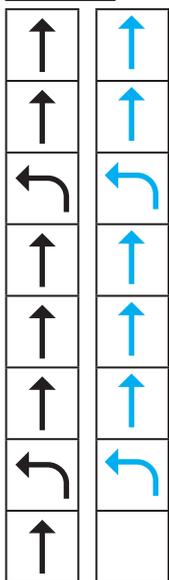
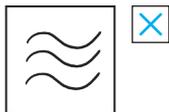
Lösungen L2

KV 16

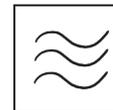
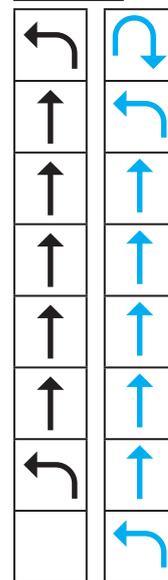
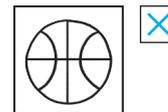
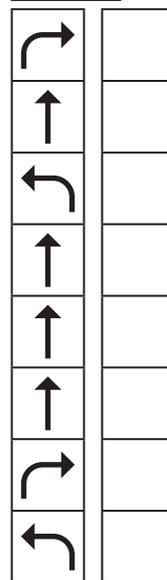
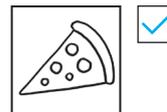
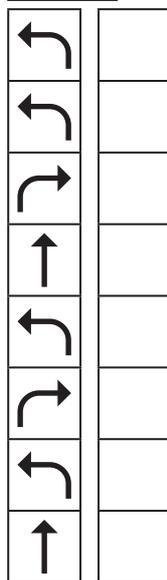
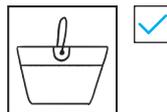
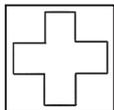
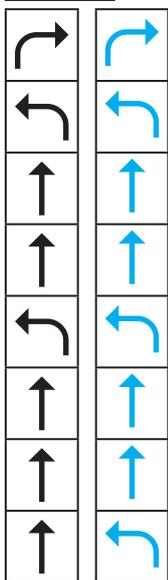
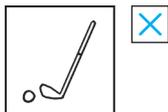
1 Richtig  oder falsch  ? Korrigiere.



Start



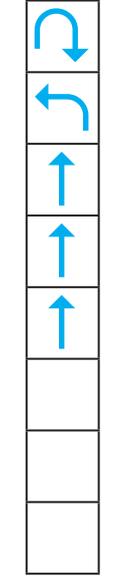
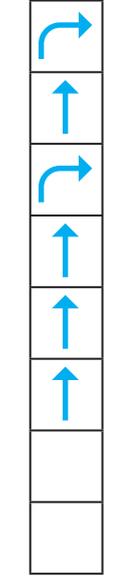
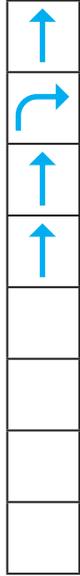
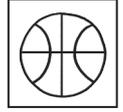
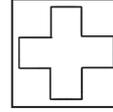
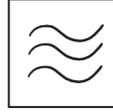
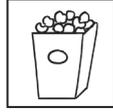
Ziel



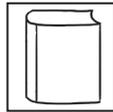
1 Finde einen Weg. Verschiedene Lösungen möglich.



Start



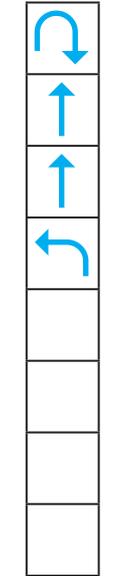
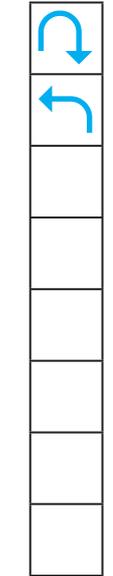
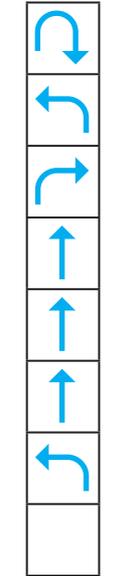
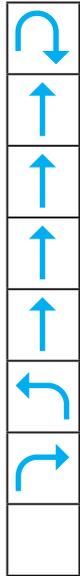
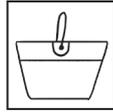
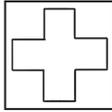
Ziel



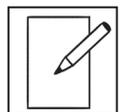
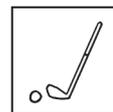
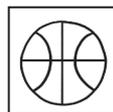
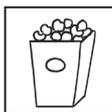
1 Finde den kürzesten Weg. Verschiedene Lösungen möglich.



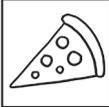
Start

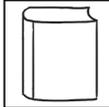


Ziel



1 Finde verschiedene Wege. *Verschiedene Lösungen möglich.*

**Start**   

**Ziel**   

Three paths of 10 steps each are shown, starting from the icons and ending at the target icons. The paths are defined by blue arrows in a grid of 10x3 cells.



1 Welche Ziele erreichst du mit genau 3 Befehlen?

**Start** 

**Ziele**      

2 Welche Ziele erreichst du mit genau 4 Befehlen?

**Start** 

**Ziele**      

**Start** 

**Ziele**      



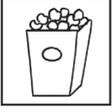
1 Finde einen Weg. **Verschiedene Lösungen möglich.**

 **Start**

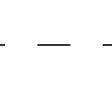
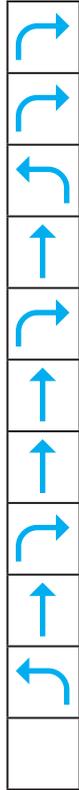




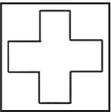
**Stopps**



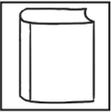
**Ziel**

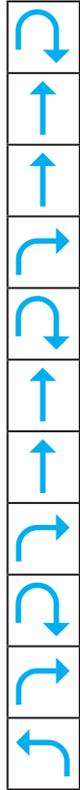
**Start**



**Stopps**




**Ziel**

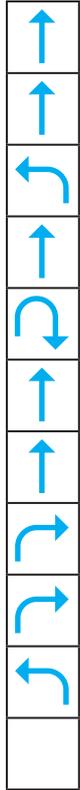
**Start**



**Stopps**




**Ziel**

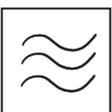




1 Finde einen Weg. **Verschiedene Lösungen möglich.**

 **Start**

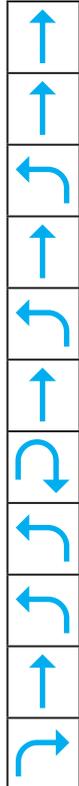


**Stopps**





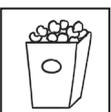
**Ziel**

**Start**

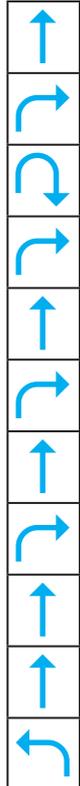


**Stopps**





**Ziel**

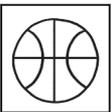



**Start**

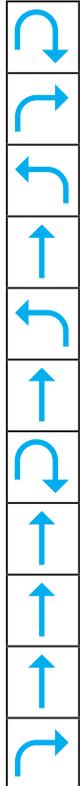


**Stopps**

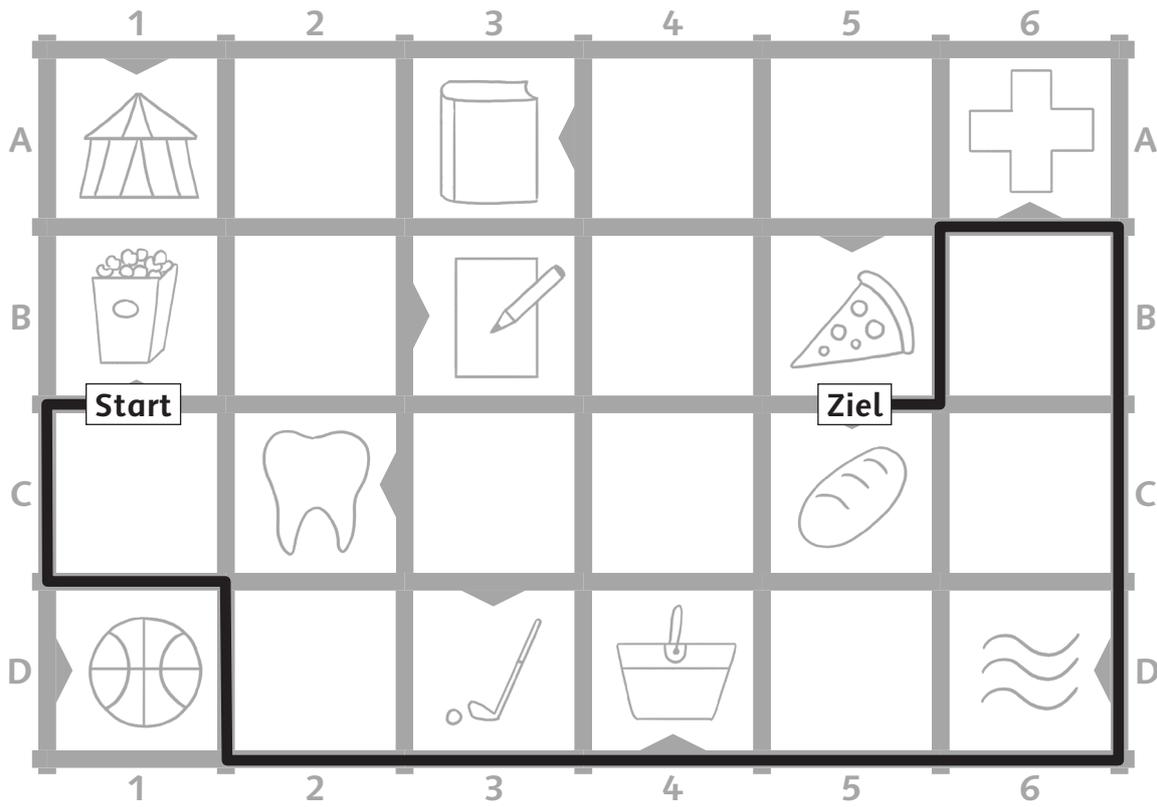




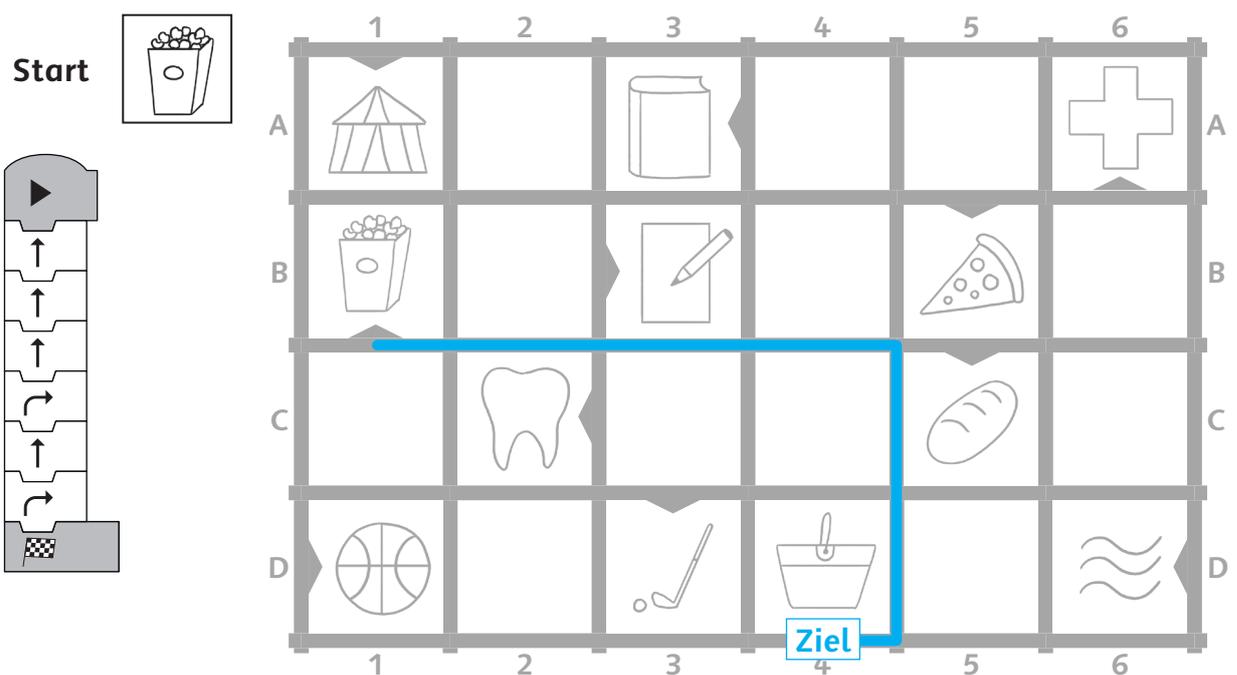
**Ziel**

1 **Programmiere den Weg. Mache einen Screenshot.**



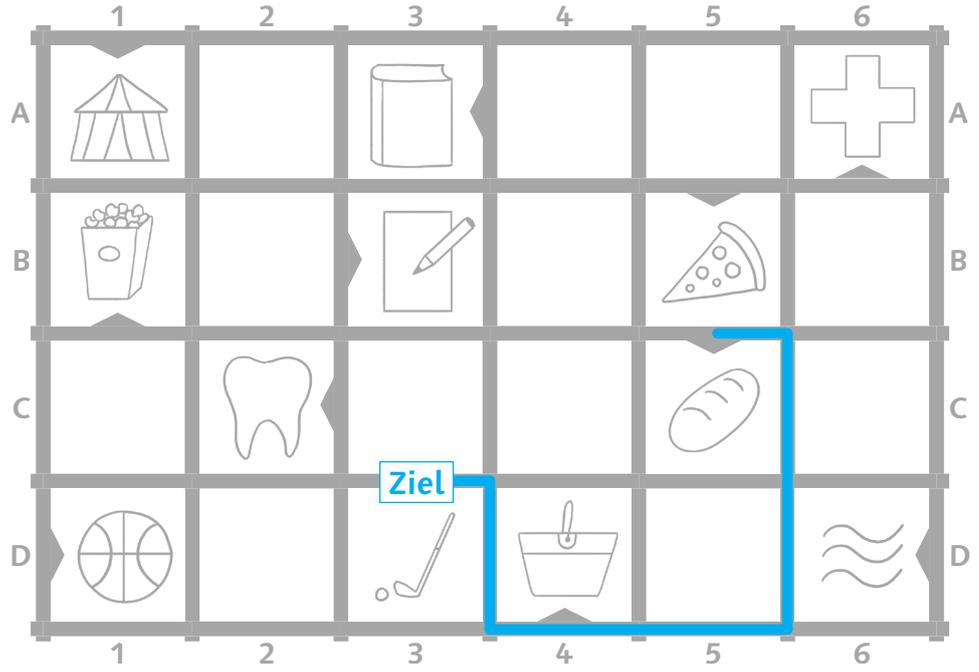
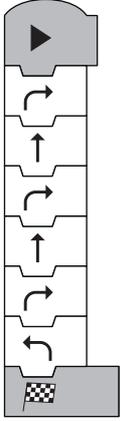
1 **Zeichne den Weg im Plan ein.**



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



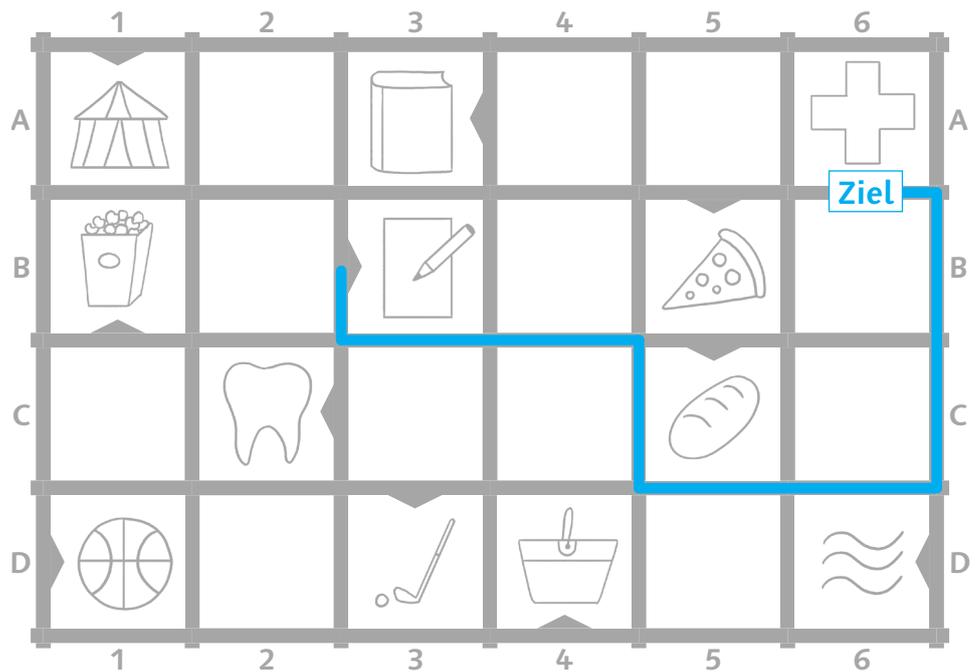
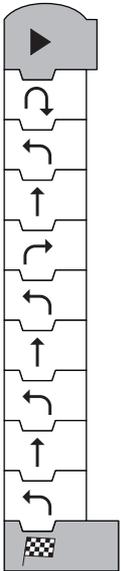
Start



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



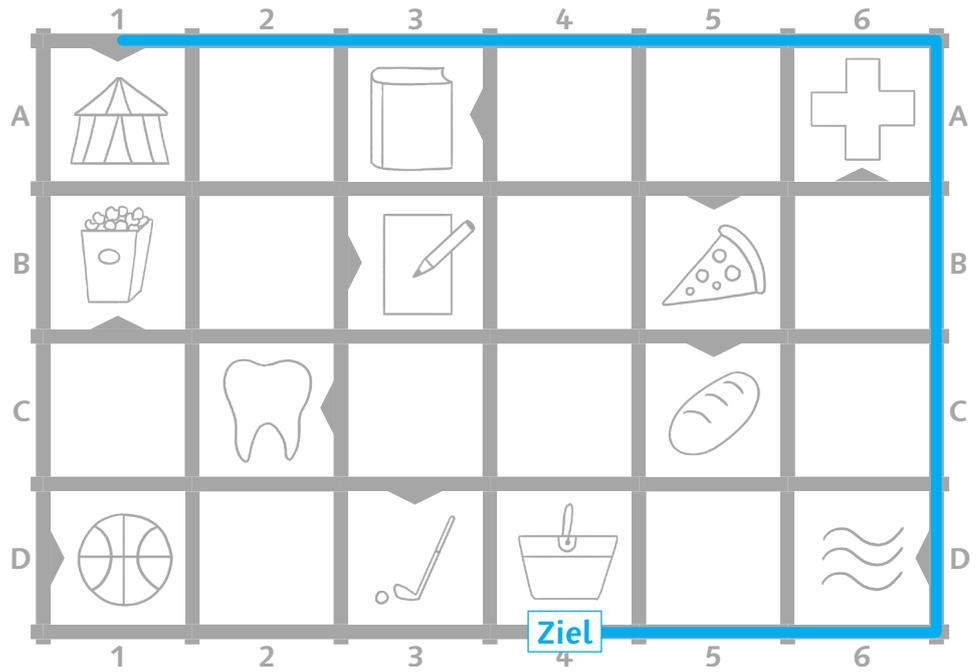
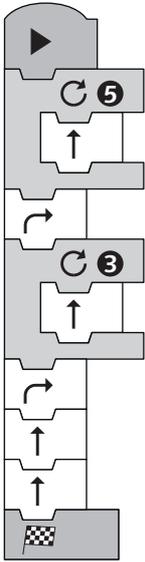
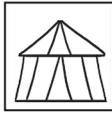
Start



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



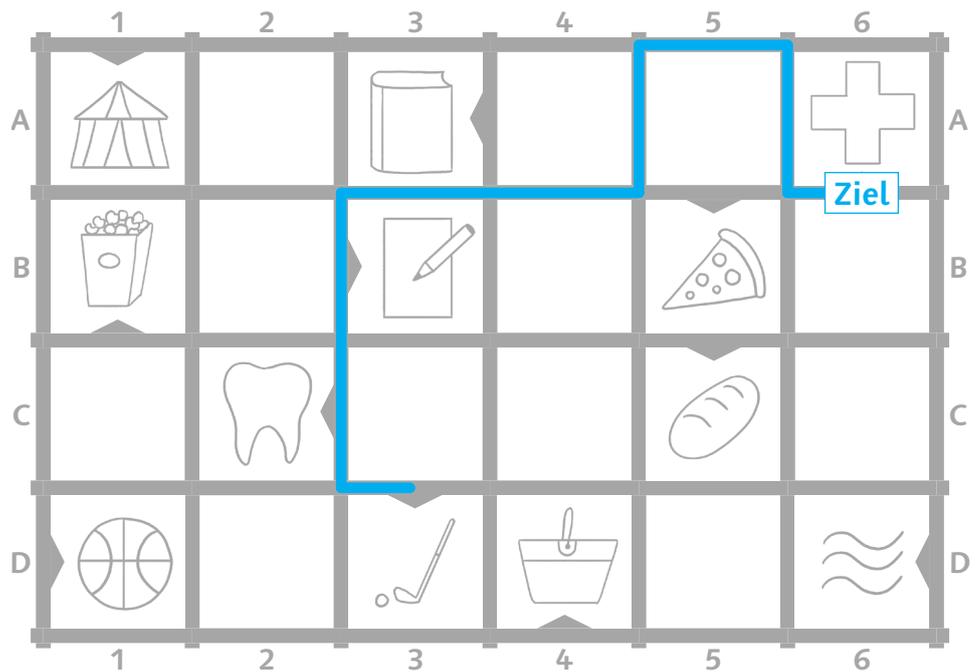
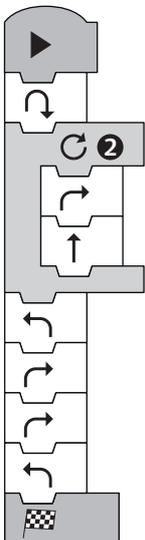
Start



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



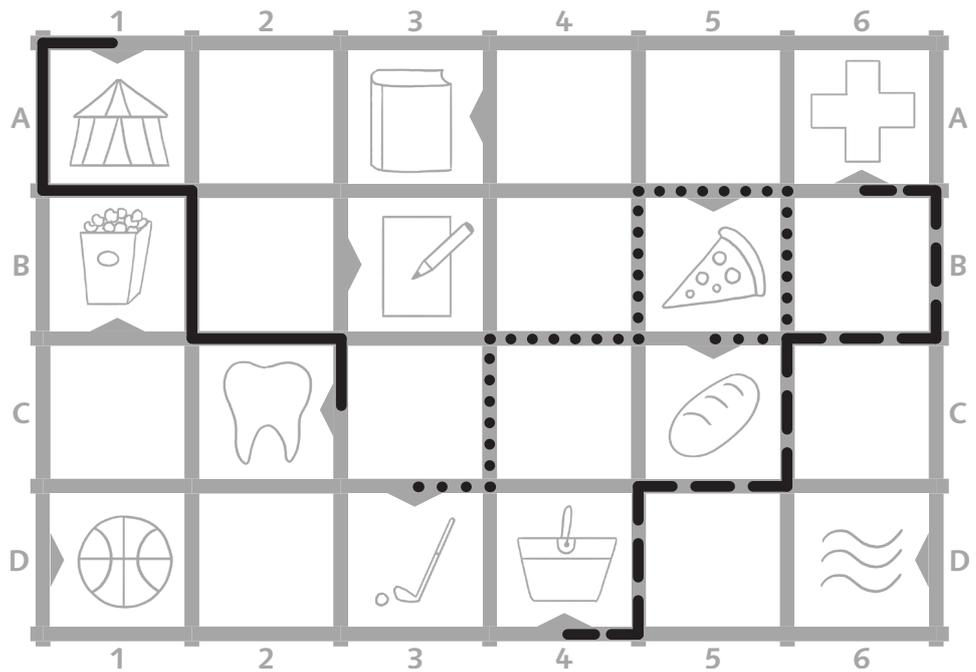
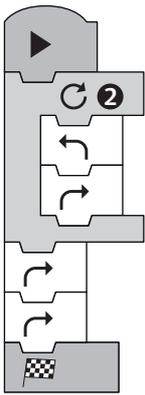
Start







1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.



Start



Kürzesten Code programmieren A

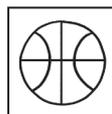
1 Programmiere den kürzesten Code. Mache einen Screenshot.



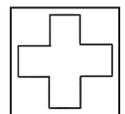
a) Start



b) Start



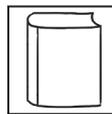
c) Start



Ziel



Ziel



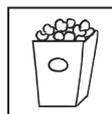
Ziel



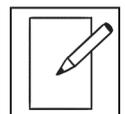
d) Start



e) Start



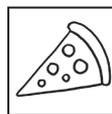
f) Start



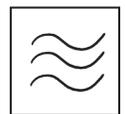
Ziel



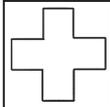
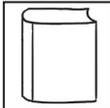
Ziel

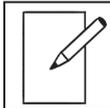


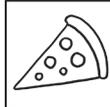
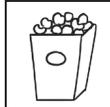
Ziel

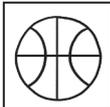
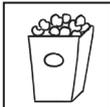


1  Programmiere den kürzesten Code. Mache einen Screenshot.

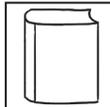
a) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

b) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

c) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

d) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

e) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

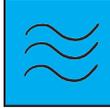
f) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

1   Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?

Starte beim Kino. Fahre geradeaus.  
 Biege nach links ab. Biege nach rechts ab.  
 Fahre geradeaus. Biege nach links ab.  
 Biege nach rechts ab. Fahre geradeaus.  
 Biege nach rechts ab. Biege nach rechts ab.

Ziel 

Starte beim Supermarkt. Biege nach links ab.  
 Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab.  
 Biege nach rechts ab. Fahre geradeaus.  
 Biege nach links ab. Biege nach links ab.

Ziel 

## 1 Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?



Starte beim Zahnarzt. Drehe dich um.  
 Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab.  
 Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab.  
 Fahre dreimal geradeaus. Biege nach rechts  
 ab.

Ziel



Starte beim Imbiss. Fahre geradeaus.  
 Biege nach rechts ab. Fahre geradeaus.  
 Biege nach rechts ab. Fahre fünfmal  
 geradeaus. Biege nach links ab. Biege nach  
 links ab. Fahre dreimal geradeaus.

Ziel



## 1 Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?



Starte bei der Bücherei. Drehe dich um. Fahre  
 geradeaus und biege nach rechts ab. Biege  
 noch einmal nach rechts ab und mache einen  
 Stopp an der Schule. Drehe dich um. Biege  
 nach rechts ab. Fahre geradeaus. Biege nach  
 links ab. Fahre geradeaus. Biege nach links ab  
 und fahre dann dreimal geradeaus.

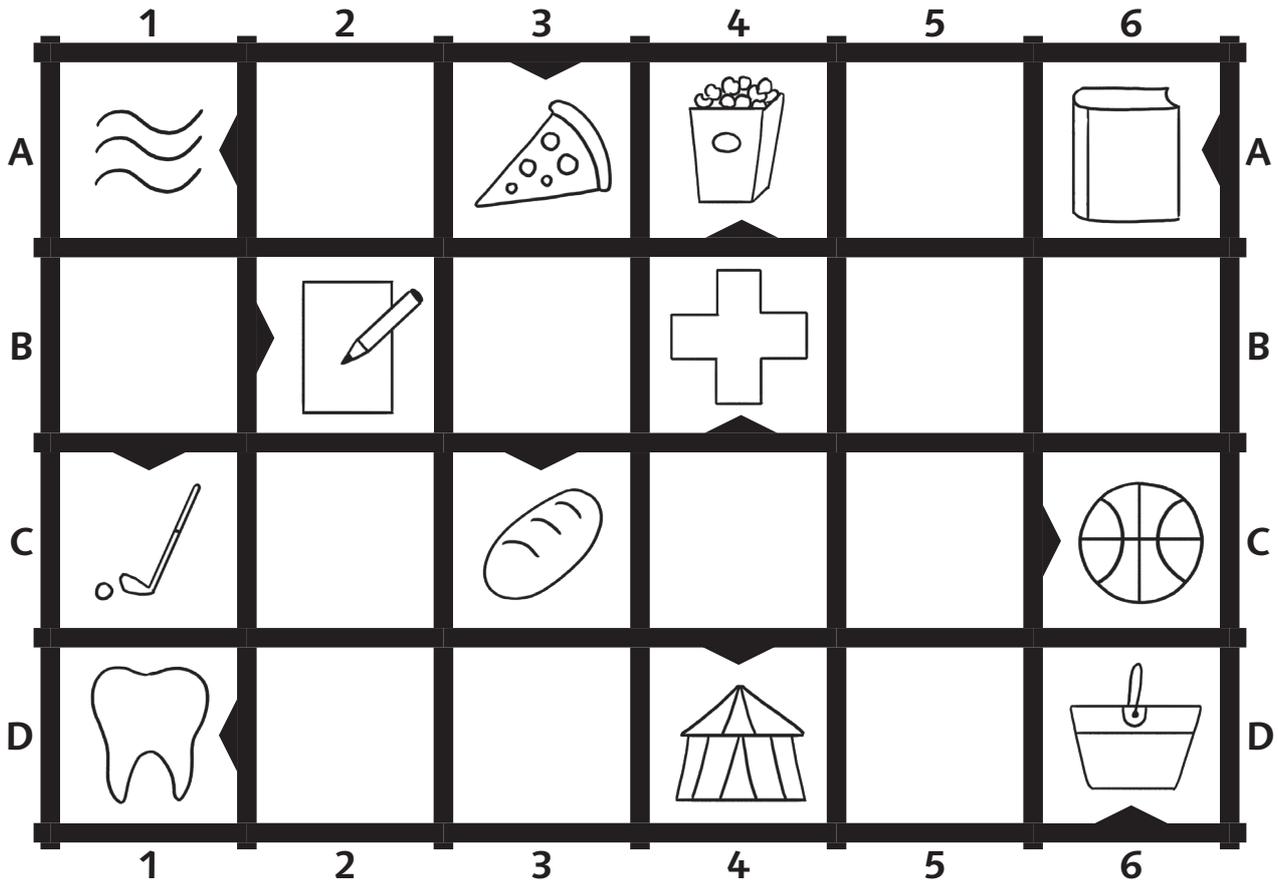
Ziel



Starte beim Zirkus. Fahre geradeaus und  
 anschließend nach rechts. Wiederhole das.  
 Biege zweimal nach links ab. Fahre viermal  
 geradeaus. Biege nach rechts ab und mache  
 einen Stopp beim Freibad. Biege nach rechts  
 ab und fahre anschließend fünfmal  
 geradeaus. Biege nach rechts ab.

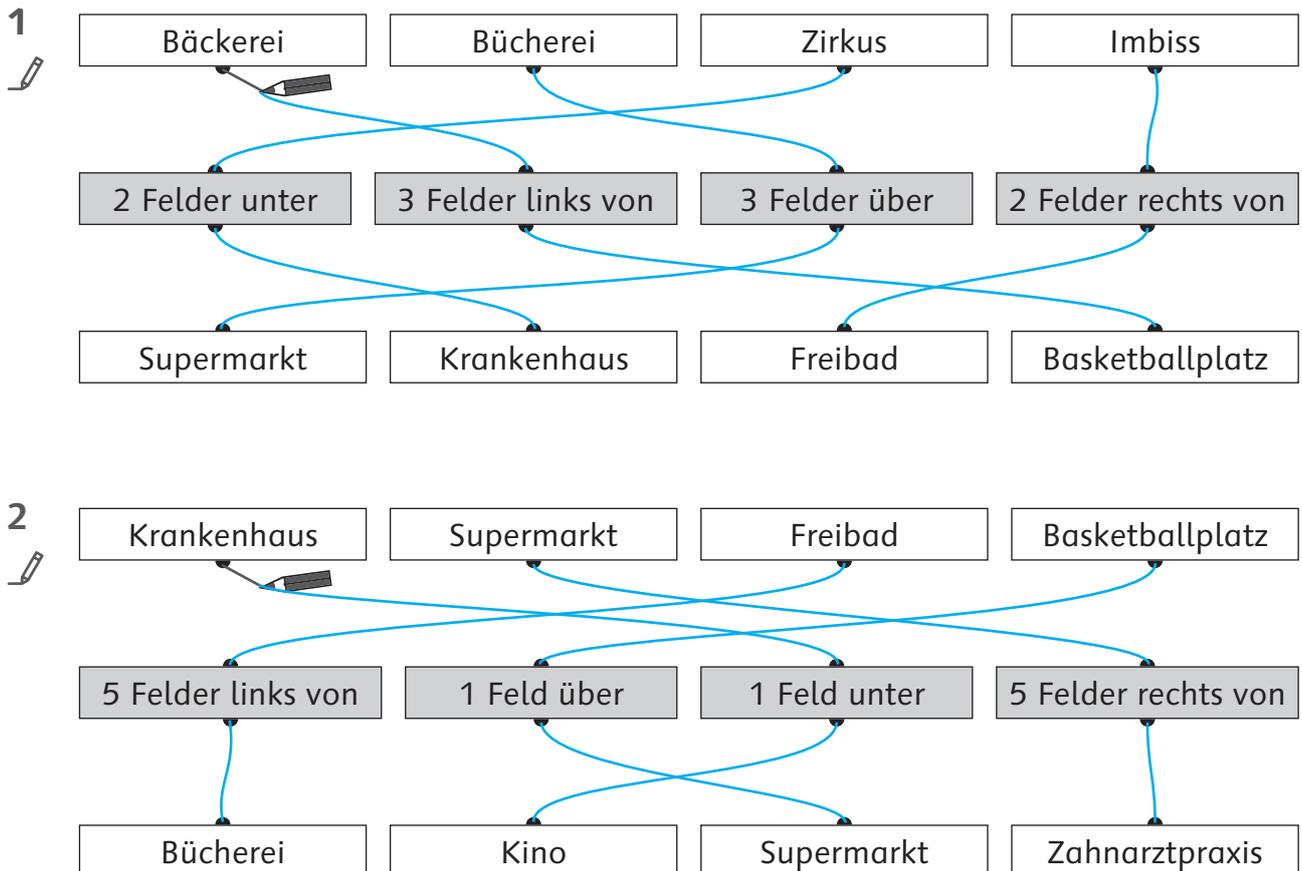
Ziel





Orientierung auf dem Plan B

Lösungen



# Ziel finden B

Lösungen

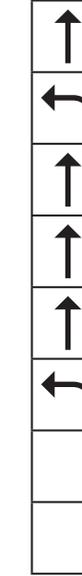
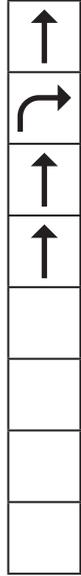
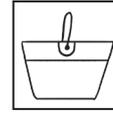
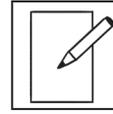
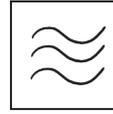
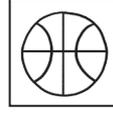
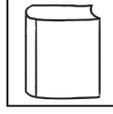
L1

KV 47

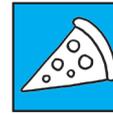
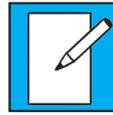
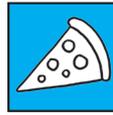
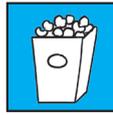
1 Finde das Ziel.



Start



Ziel



# Start finden B

Lösungen

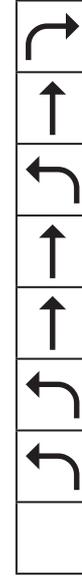
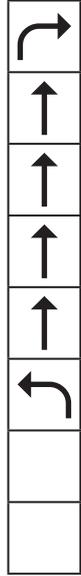
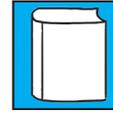
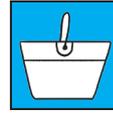
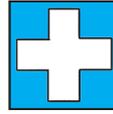
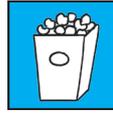
L2

KV 48

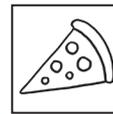
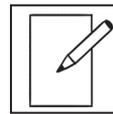
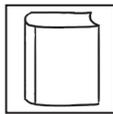
1 Finde den Start.



Start



Ziel



## Richtig oder falsch? B

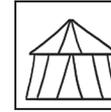
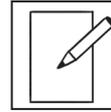
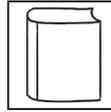
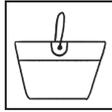
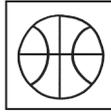
Lösungen L1

KV 49

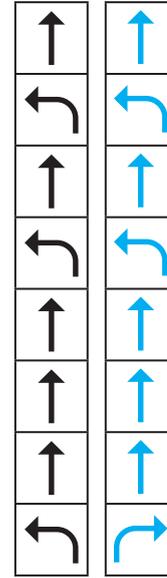
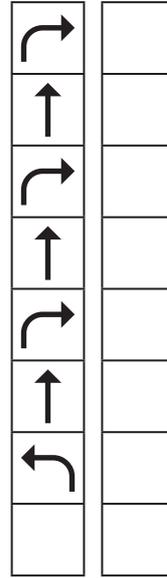
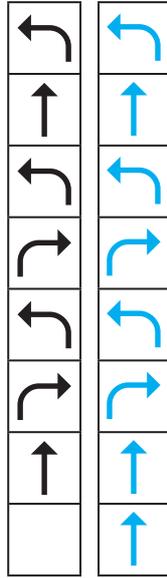
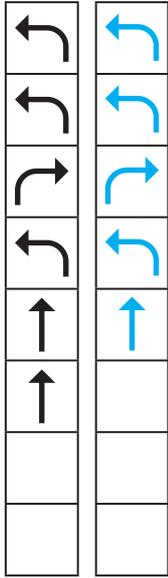
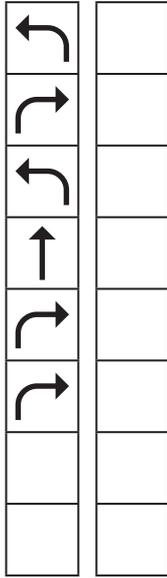
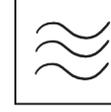
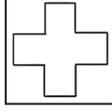
1 Richtig  oder falsch  ? Korrigiere.



Start



Ziel



## Richtig oder falsch? B

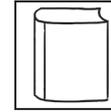
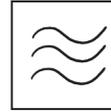
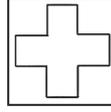
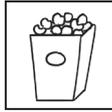
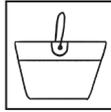
Lösungen L2

KV 50

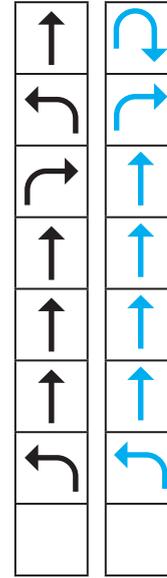
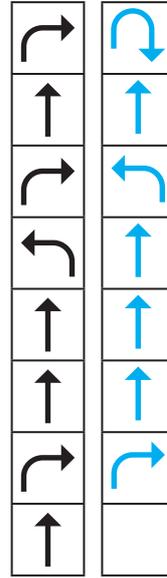
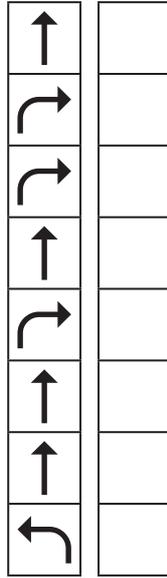
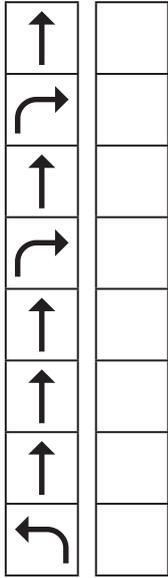
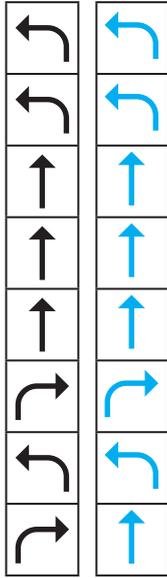
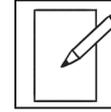
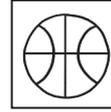
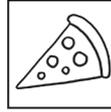
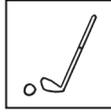
1 Richtig  oder falsch  ? Korrigiere.



Start



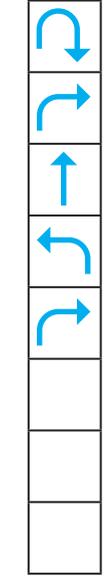
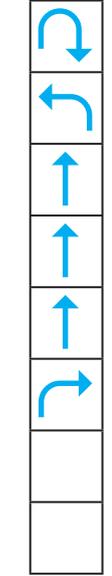
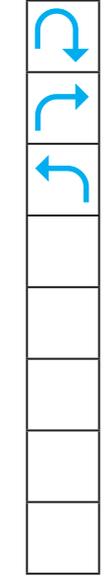
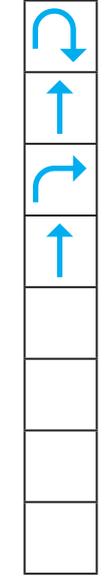
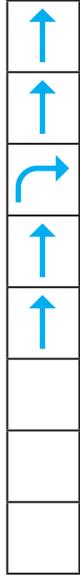
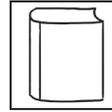
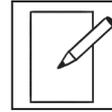
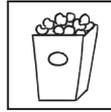
Ziel



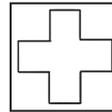
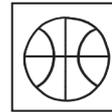
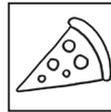
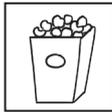
1 Finde einen Weg. *Verschiedene Lösungen möglich.*



Start



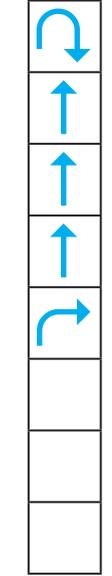
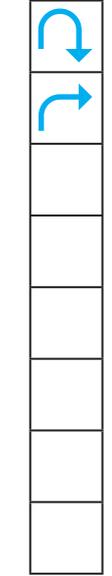
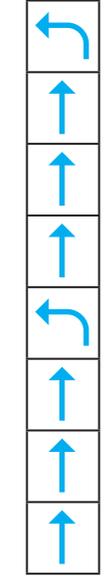
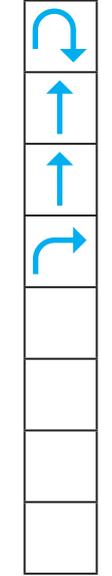
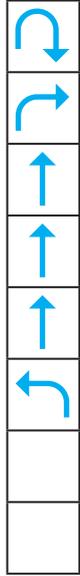
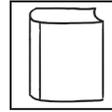
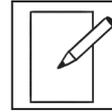
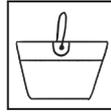
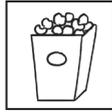
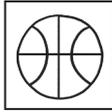
Ziel



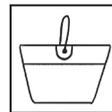
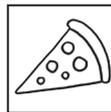
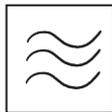
1 Finde den kürzesten Weg. *Verschiedene Lösungen möglich.*



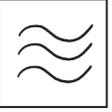
Start

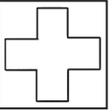


Ziel



1 Finde verschiedene Wege. *Verschiedene Lösungen möglich.*

**Start**   

**Ziel**   

The diagram shows three paths from start to goal. Each path consists of a vertical column of 10 boxes. The start icon is at the top of the first box, and the goal icon is at the bottom of the last box. Blue arrows indicate the sequence of moves: straight up, right, left, or a 180-degree turn.

© 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin. Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek Illustration: Antje Hagemann

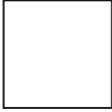
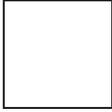
1 Welche Ziele erreichst du mit genau 3 Befehlen?

**Start** 

**Ziele**      

2 Welche Ziele erreichst du mit genau 4 Befehlen?

**Start** 

**Ziele**      

**Start** 

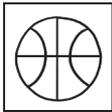
**Ziele**      

Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.



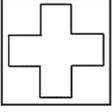
1 Finde einen Weg. Verschiedene Lösungen möglich.

 **Start**

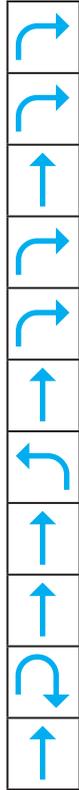




**Stopps**



**Ziel**

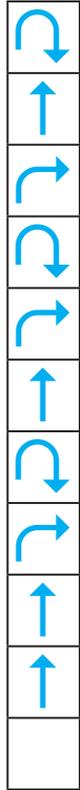
**Start**



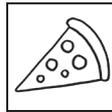
**Stopps**



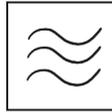
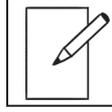

**Ziel**

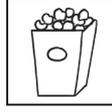
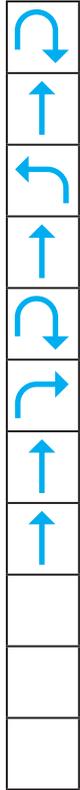
**Start**



**Stopps**

**Ziel**

1 Finde einen Weg. Verschiedene Lösungen möglich.

 **Start**

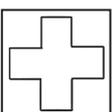


**Stopps**





**Ziel**

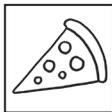



**Start**

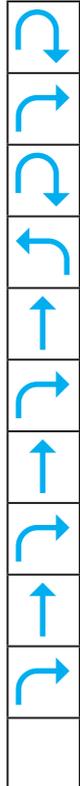


**Stopps**

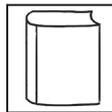




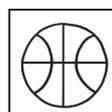
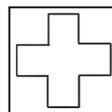
**Ziel**

**Start**



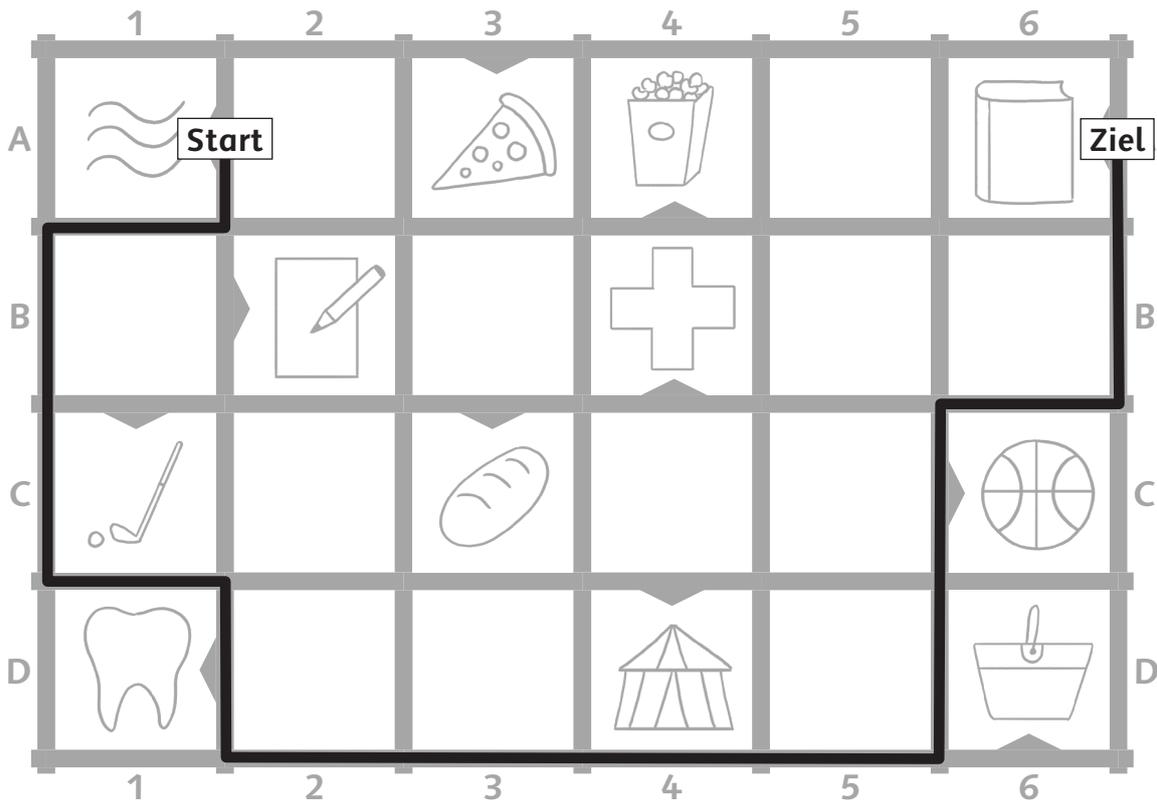
**Stopps**

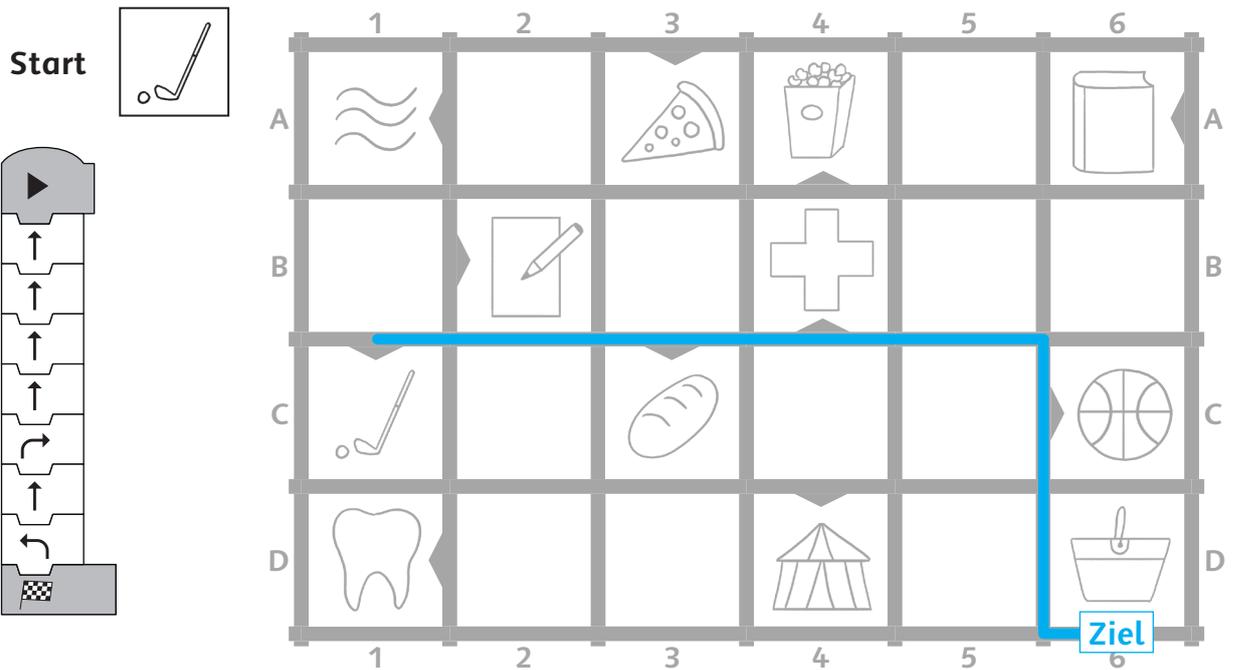

**Ziel**




1 **Programmiere den Weg. Mache einen Screenshot.**



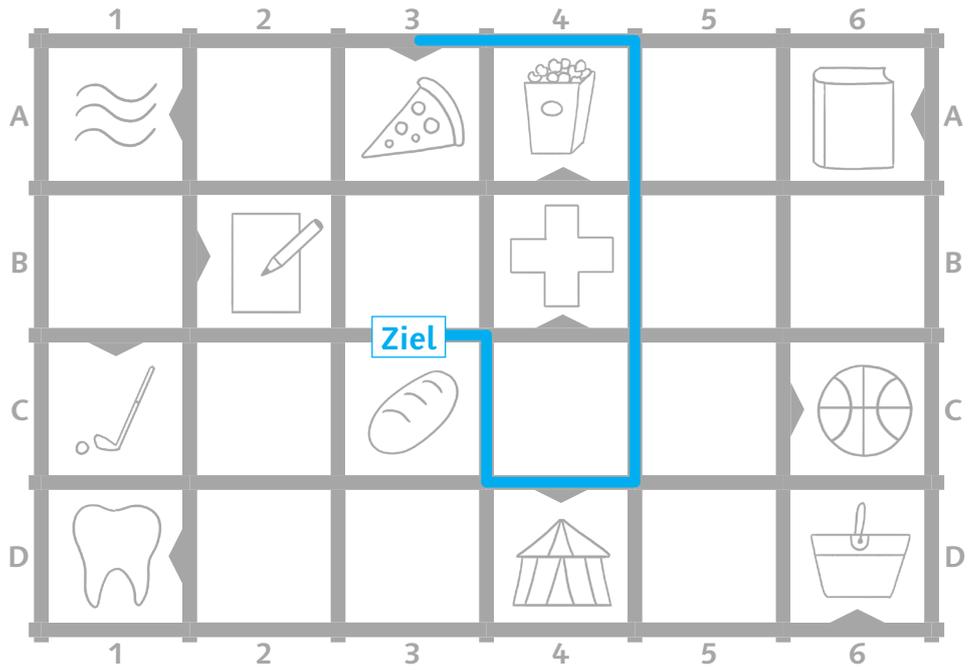
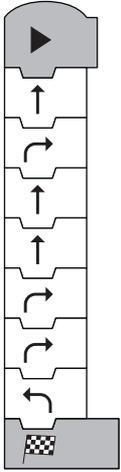
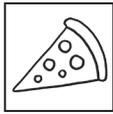
1 **Zeichne den Weg im Plan ein.**



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



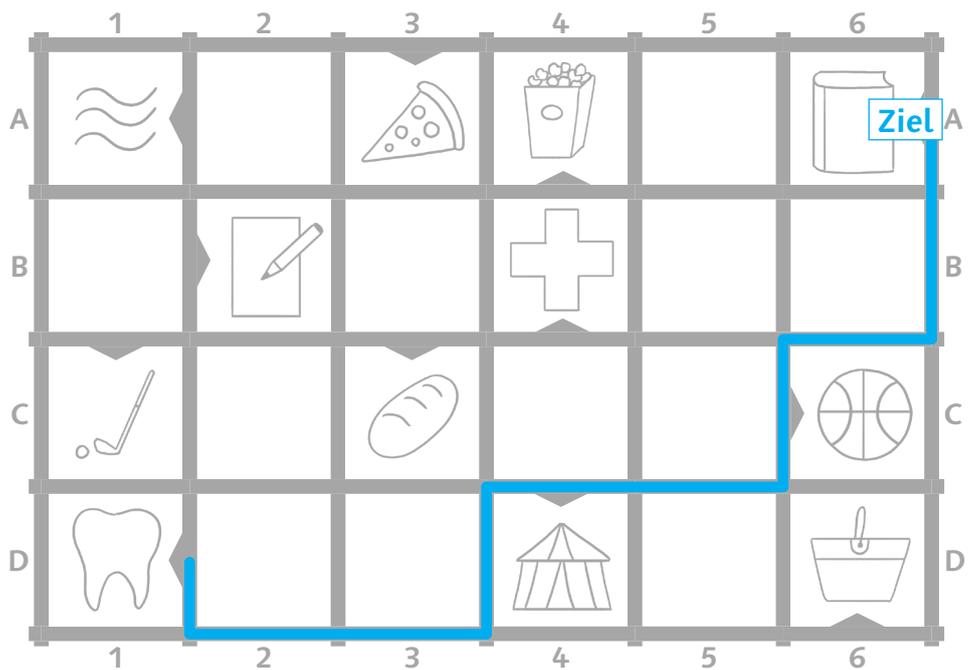
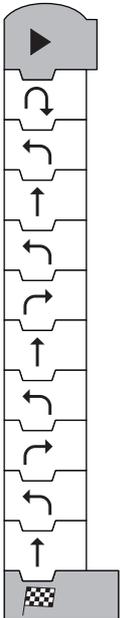
Start



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



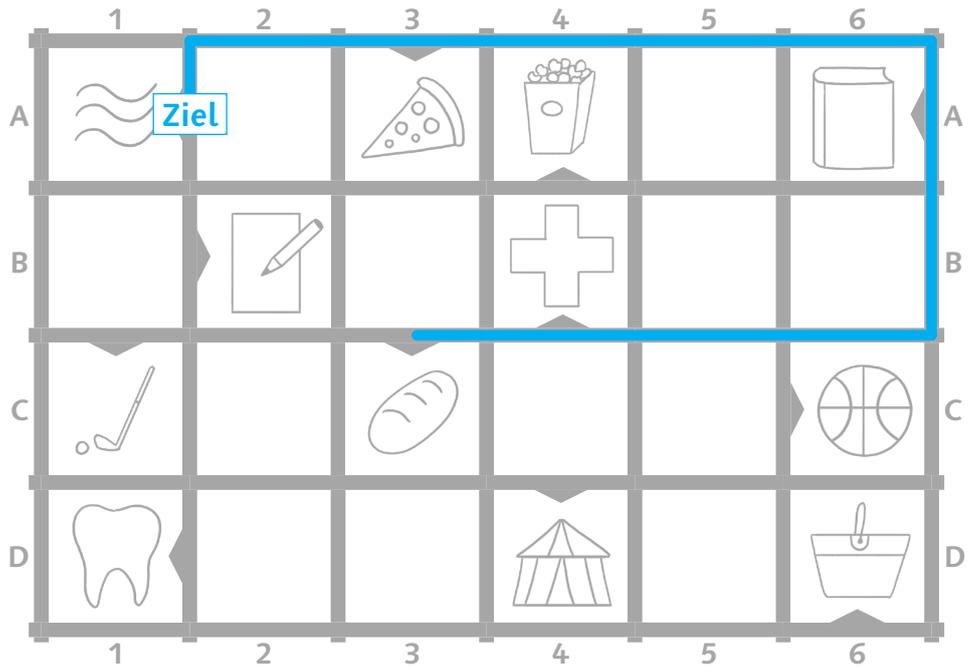
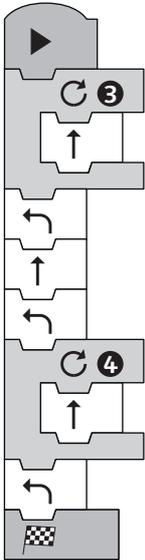
Start



1 Zeichne den Weg im Plan ein.



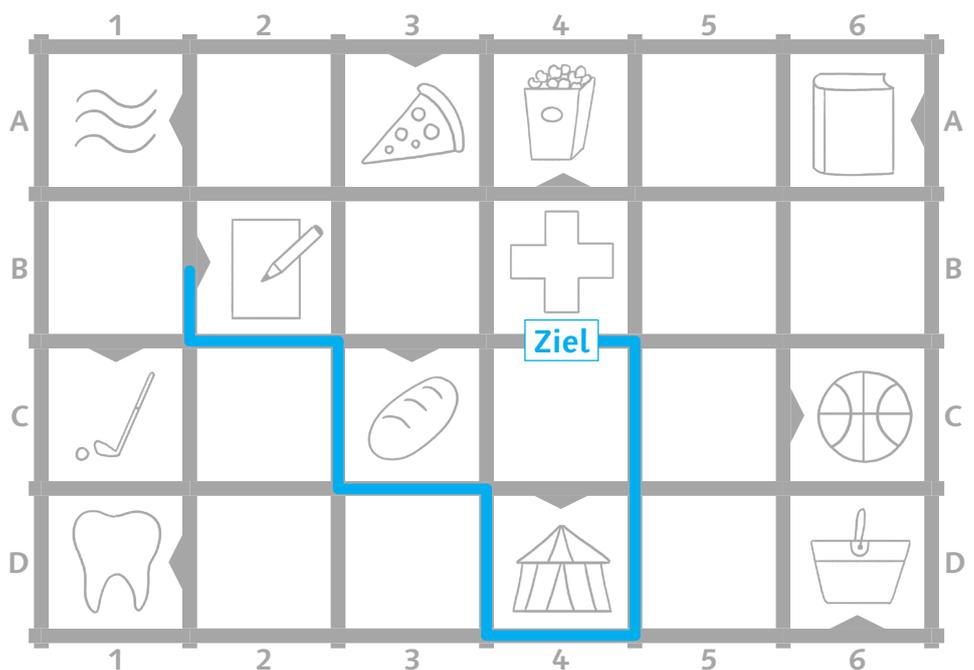
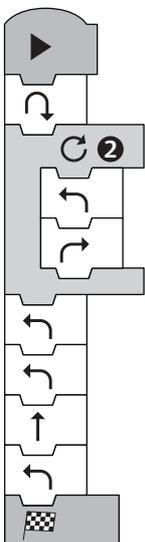
Start



1 Zeichne den Weg im Plan ein.

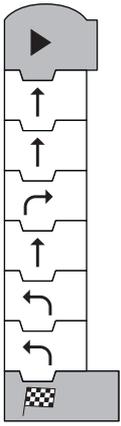


Start



Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
 Illustration: Antje Hagemann  
 © 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
 Alle Rechte vorbehalten.

1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.



	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

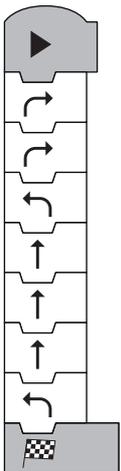


Start



Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
 Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.

1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.



	1	2	3	4	5	6	
A							A
B							B
C							C
D							D
	1	2	3	4	5	6	

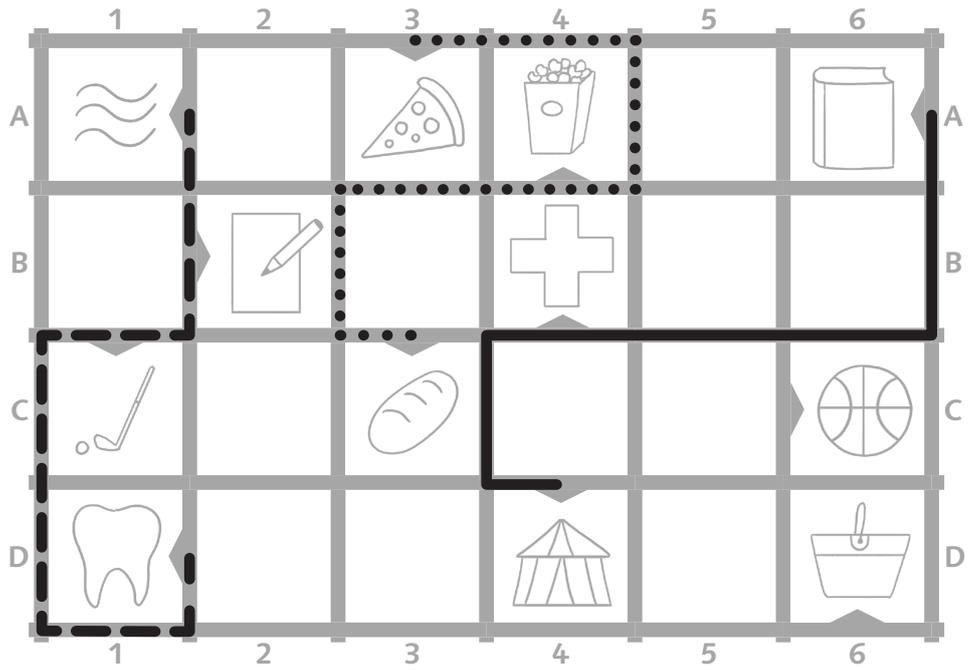
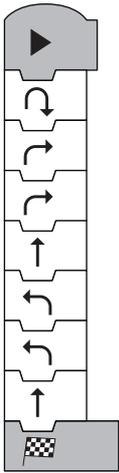


Start



Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
 Illustration: Antje Hagemann  
 © 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
 Alle Rechte vorbehalten.

1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.

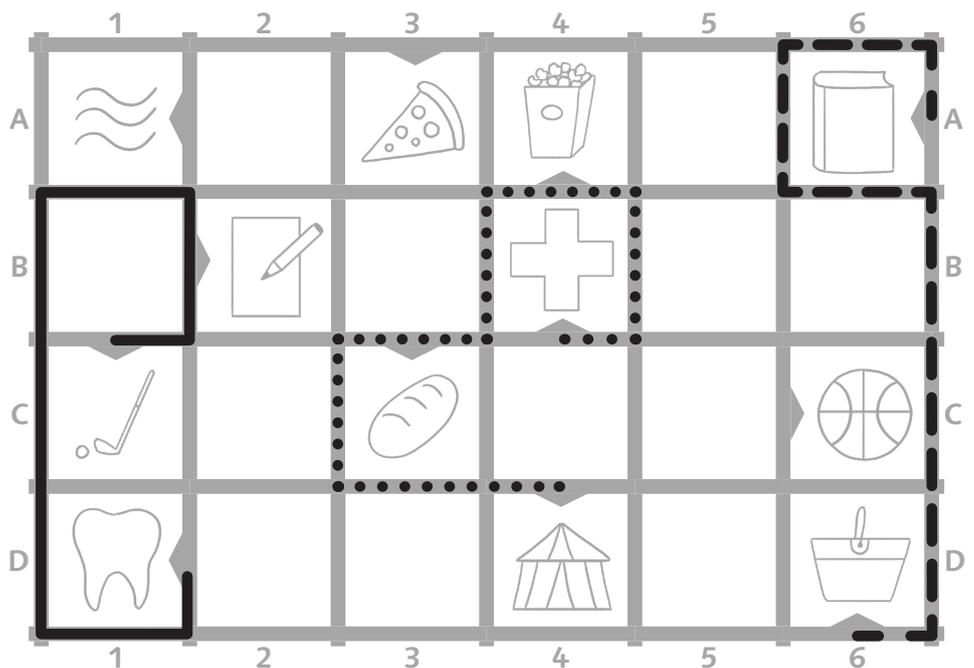
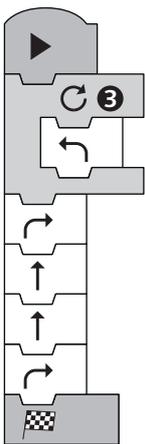


Start



Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
 Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.

1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.

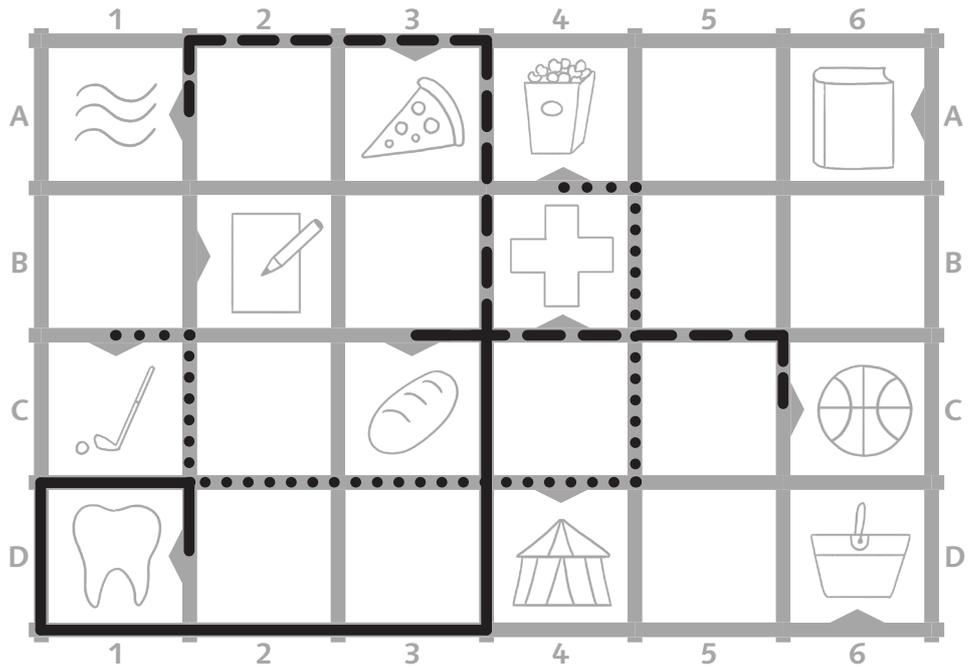
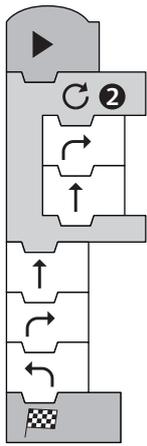


Start

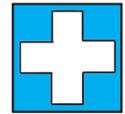


Autorin/Redakteurin: Dorothee Landwehr, Simone Micek  
 Illustration: Antje Hagemann  
 © 2025 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin.  
 Alle Rechte vorbehalten.

1 Welcher Weg passt? Kreuze an. Gib den Start an.



Start



Kürzesten Code programmieren B

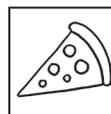
1 Programmiere den kürzesten Code. Mache einen Screenshot.



a) Start



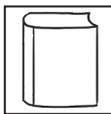
b) Start



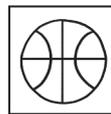
c) Start



Ziel



Ziel



Ziel



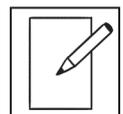
d) Start



e) Start



f) Start



Ziel



Ziel



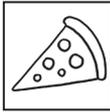
Ziel

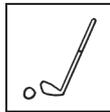
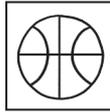


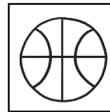
Die Vervielfältigung dieser Seite ist für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.  
 Für inhaltliche Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.

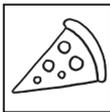
1 **1** Programmiere den kürzesten Code. Mache einen Screenshot.

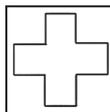
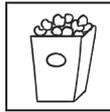


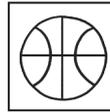
a) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

b) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

c) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

d) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

e) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

f) **Start**   
**Stopp**   
**Ziel** 

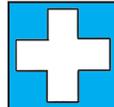
1 **1** Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?



Starte beim Basketballplatz. Fahre geradeaus. Biege nach links ab. Fahre geradeaus. Fahre geradeaus. Biege nach links ab. Biege nach rechts ab. Biege nach links ab. Fahre geradeaus.

Ziel 

Starte bei der Schule. Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab. Fahre geradeaus. Biege nach rechts ab. Biege nach links ab. Biege nach rechts ab. Biege nach rechts ab.

Ziel 

## 1 Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?



Starte beim Imbiss. Drehe dich um.  
 Fahre geradeaus. Biege nach links ab. Fahre  
 geradeaus. Biege nach links ab. Fahre viermal  
 geradeaus. Biege nach links ab. Fahre  
 geradeaus.

Ziel



Starte beim Minigolfplatz. Biege nach links ab.  
 Biege nach rechts ab. Fahre viermal geradeaus.  
 Biege nach rechts ab. Fahre zweimal  
 geradeaus. Biege nach rechts ab. Fahre dreimal  
 geradeaus. Biege nach rechts ab. Fahre  
 geradeaus. Biege nach rechts ab.

Ziel



## 1 Übersetze in einen Code. Mache einen Screenshot. Was ist das Ziel?



Starte beim Zirkus. Drehe dich um. Fahre  
 geradeaus und biege nach rechts ab. Biege  
 noch einmal nach rechts ab. Fahre geradeaus  
 und mache einen Stopp beim Krankenhaus.  
 Drehe dich um. Biege nach rechts ab und fahre  
 dann noch einmal rechts. Fahre geradeaus.  
 Biege nach links ab. Biege noch einmal nach  
 links ab. Fahre dreimal geradeaus. Biege nach  
 links ab.

Ziel



Starte beim Zahnarzt. Fahre geradeaus und  
 anschließend nach rechts. Wiederhole das.  
 Biege nach links ab. Fahre zweimal geradeaus  
 und biege anschließend nach links ab. Fahre  
 zweimal geradeaus und mache einen Stopp bei  
 der Bücherei. Biege nach links ab und fahre  
 danach viermal geradeaus. Biege nach links ab.

Ziel

