

PROGRAMMIERE DEN WEG

Nutze informatisches Denken um jemandem den richtigen Weg zu erklären!

Deine Aufgabe: Starte in der Eingangshalle der Schule (A). Hole einen Fussball aus dem schwarzen Gebäude (B) und bringe ihn zum kleinen grünen Spielfeld (C).

Achtung: Es gibt Zäune. Du darfst sie nicht überqueren!



Zu einfach?
Schreibe die Anweisungen als
Code mit Schleifen und
Funktionen.



1 Beispiel

Verlasse das Schulgebäude
und überquere den Innenhof.

Code: `verlasseSchule(); geheVor(12);`



Den orangen Zaun darfst du nicht überqueren.

2



3



4





5



6



7





8



9

So schreibst du deine Anweisungen als Programm:

- Zerlegen: Teile den Weg in einzelne Schritte auf.
- Abstrahieren: Behalte nur die wichtigen Informationen.
- Muster erkennen: Wiederholst du manche Anweisungen, z. B. Wie man Türen öffnet?
- Algorithmisches Denken: Schreibe deine Anweisungen für Besuchende, die das Areal nicht kennen.
- Prüfen und verbessern: Kontrolliere die Anweisungen und korrigiere sie, wenn nötig.
- Zusammenarbeit: Arbeitet im Team und überprüft euren Code gegenseitig.



Möchtest du deine eigene Schule nutzen? Finde sie auf [Google Earth!](https://www.google.com/earth/)