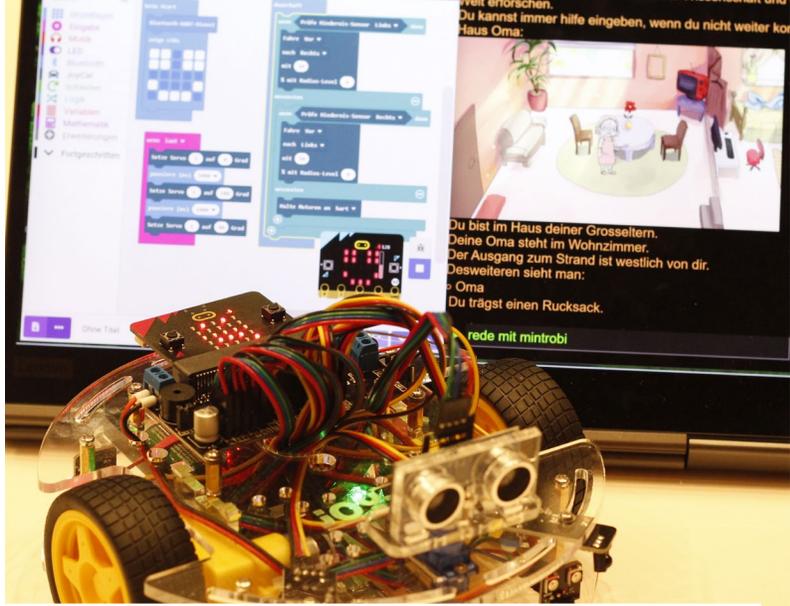




Du bist im Dschungel und vor dir baut sich eine grosse Holzwand auf der sich oben ein Ureinwohner als Wache postiert hat. Nach Osten geht es zurueck zum Dschungelpfad.
Desweiteren sieht man:
• Pina
• Mijito
• Daiquiri
→ rede mit Daiquiri
Ok.
Ich bin so verzweifelt, ich komme einfach nicht weiter!
Die Nachbarn machen schon alle ueber mich, ich weiss es genau! Meine Frau wird mich bestimmt verlassen, wenn ich es nicht los werde!
1 - Kann ich dir irgendwie helfen.
2 - Nee keine Zeit!



MINT-Robi

Prof. Kilian Singer
Weike Kretzschmar



Wie kommen wir ins Uhreinwohnerdorf?



Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wenn was hängt:

- reset
- hack

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wenn was hängt:

- reset
- hack

Dann geht die Ampel in beide Richtungen (wir haben sie ja schon repariert)

Zur erinnerung:

- Man holt den Holzschlüssel mit dem Eimer voll mit Meerwasser

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wenn was hängt:

- reset
- hack

Dann geht die Ampel in beide Richtungen (wir haben sie ja schon repariert)

Zur erinnerung:

- Man holt den Holzschlüssel mit dem Eimer voll mit Meerwasser
- Kaugummi vom Tortenliebhaber an Tratschtante geben, um Nagellack zu bekommen

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wenn was hängt:

- reset
- hack

Dann geht die Ampel in beide Richtungen (wir haben sie ja schon repariert)

Zur Erinnerung:

- Man holt den Holzschlüssel mit dem Eimer voll mit Meerwasser
- Kaugummi vom Tortenliebhaber an Tratschtante geben, um Nagellack zu bekommen
- Rechenaufgaben lösen und Nagellack auf Münzen verwenden (Trick: 4242 für Faule)

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wenn was hängt:

- reset
- hack

Dann geht die Ampel in beide Richtungen (wir haben sie ja schon repariert)

Zur Erinnerung:

- Man holt den Holzschlüssel mit dem Eimer voll mit Meerwasser
- Kaugummi vom Tortenliebhaber an Tratschtante geben, um Nagellack zu bekommen
- Rechenaufgaben lösen und Nagellack auf Münzen verwenden (Trick: 4242 für Faule)
- Holzbox vom Verkäufer kaufen

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wenn was hängt:

- reset
- hack

Dann geht die Ampel in beide Richtungen (wir haben sie ja schon repariert)

Zur Erinnerung:

- Man holt den Holzschlüssel mit dem Eimer voll mit Meerwasser
- Kaugummi vom Tortenliebhaber an Tratschtante geben, um Nagellack zu bekommen
- Rechenaufgaben lösen und Nagellack auf Münzen verwenden (Trick: 4242 für Faule)
- Holzbox vom Verkäufer kaufen
- Bild vom Künstler kaufen

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wenn was hängt:

- reset
- hack

Dann geht die Ampel in beide Richtungen (wir haben sie ja schon repariert)

Zur erinnerung:

- Man holt den Holzschlüssel mit dem Eimer voll mit Meerwasser
- Kaugummi vom Tortenliebhaber an Tratschtante geben, um Nagellack zu bekommen
- Rechenaufgaben lösen und Nagellack auf Münzen verwenden (Trick: 4242 für Faule)
- Holzbox vom Verkäufer kaufen
- Bild vom Künstler kaufen
- Bild an Forscher geben, um Koffer zu bekommen

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wenn was hängt:

- reset
- hack

Dann geht die Ampel in beide Richtungen (wir haben sie ja schon repariert)

Zur Erinnerung:

- Man holt den Holzschlüssel mit dem Eimer voll mit Meerwasser
- Kaugummi vom Tortenliebhaber an Tratschtante geben, um Nagellack zu bekommen
- Rechenaufgaben lösen und Nagellack auf Münzen verwenden (Trick: 4242 für Faule)
- Holzbox vom Verkäufer kaufen
- Bild vom Künstler kaufen
- Bild an Forscher geben, um Koffer zu bekommen
- Holzbox öffnen, um Elektromagneten zu bauen

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

Wenn was hängt:

- reset
- hack

Dann geht die Ampel in beide Richtungen (wir haben sie ja schon repariert)

Zur Erinnerung:

- Man holt den Holzschlüssel mit dem Eimer voll mit Meerwasser
- Kaugummi vom Tortenliebhaber an Tratschtante geben, um Nagellack zu bekommen
- Rechenaufgaben lösen und Nagellack auf Münzen verwenden (Trick: 4242 für Faule)
- Holzbox vom Verkäufer kaufen
- Bild vom Künstler kaufen
- Bild an Forscher geben, um Koffer zu bekommen
- Holzbox öffnen, um Elektromagneten zu bauen
- Mit Elektromagnet, Metallschlüssel aus Holzstumpf holen und dann Koffer öffnen

Wir haben ja Ampel in beide Richtungen repariert!

Damit wir alle am gleichen Stand sind geben wir folgendes ein:

- hack

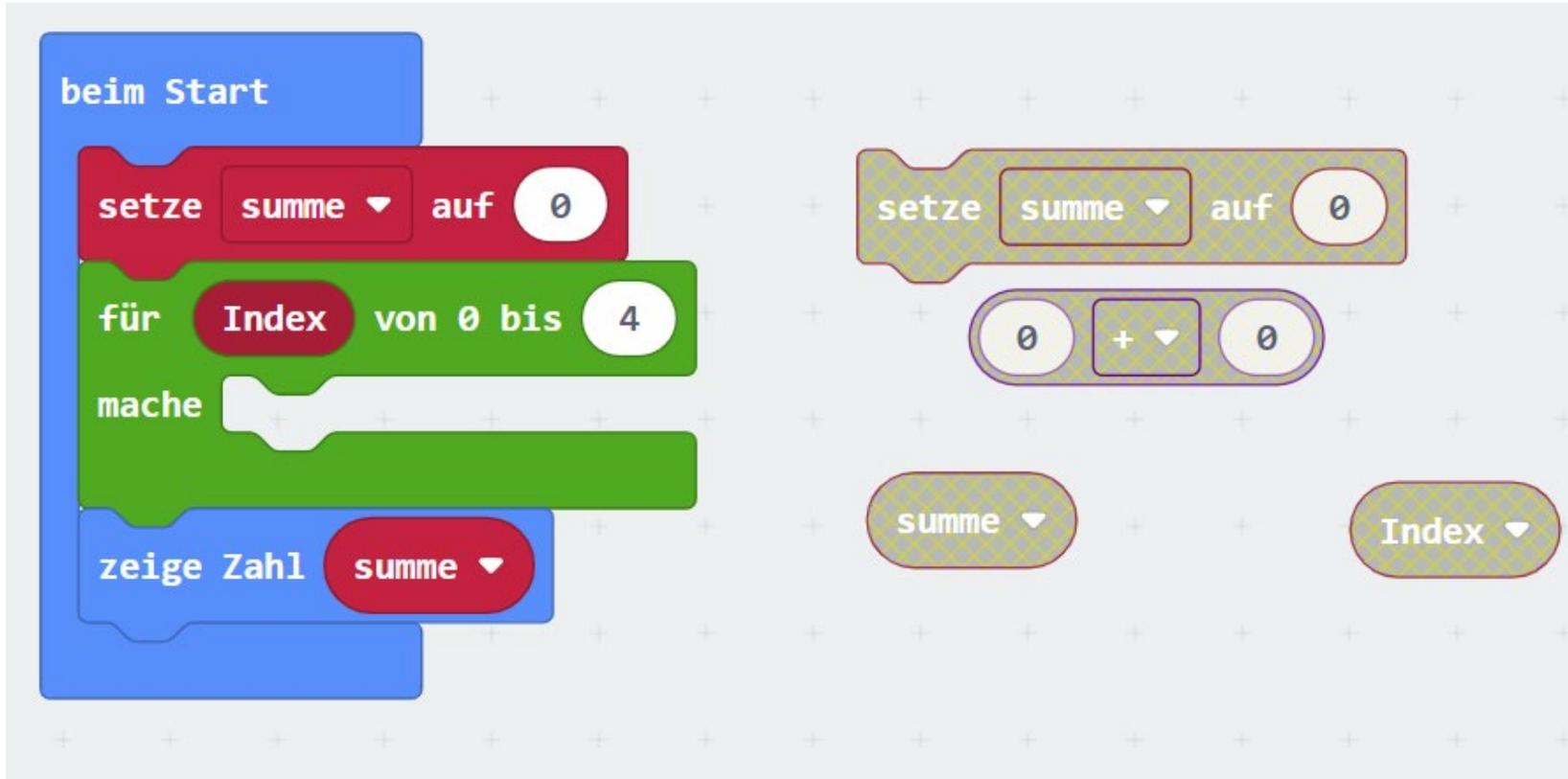
Wenn was hängt:

- reset
- hack

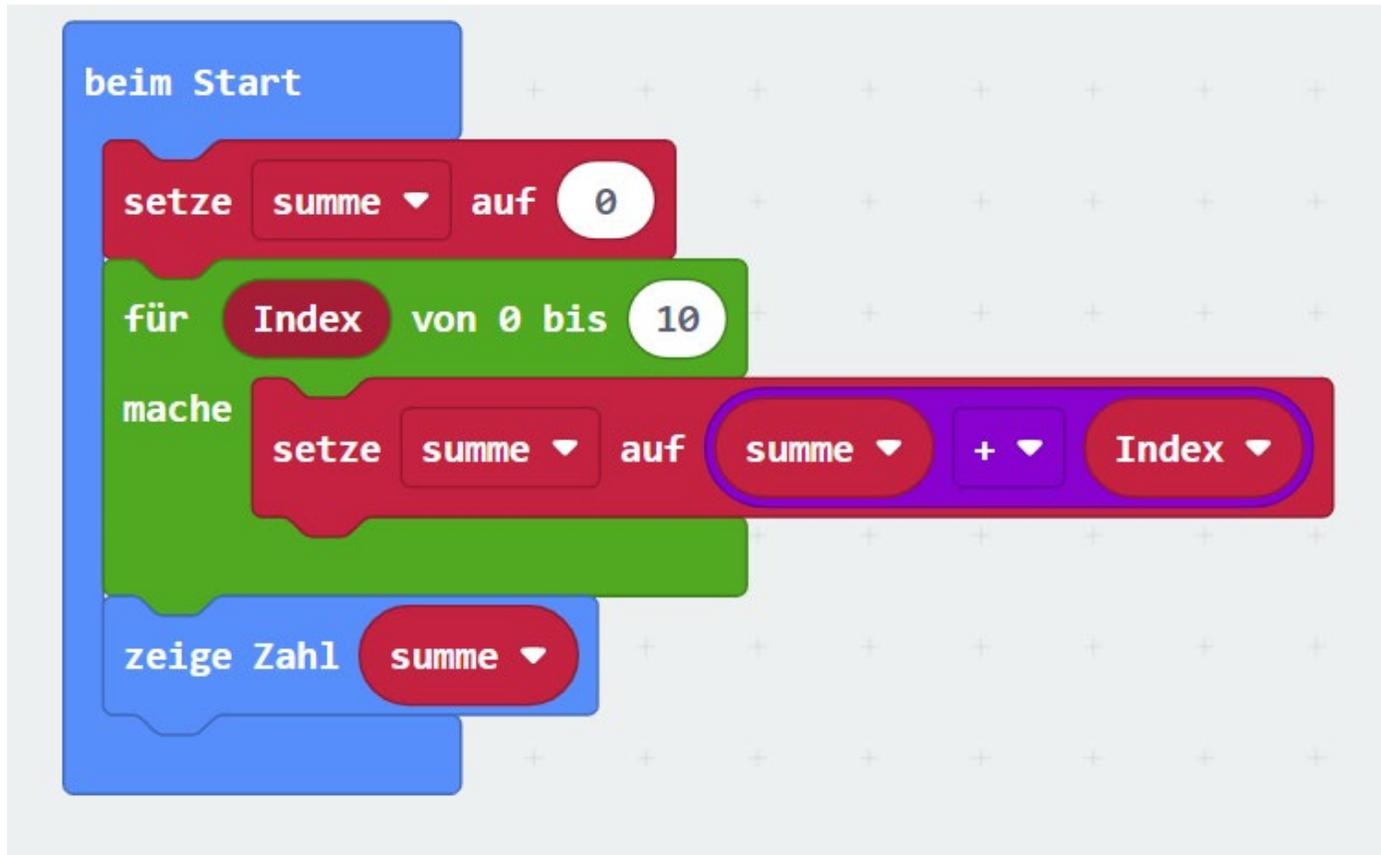
Dann geht die Ampel in beide Richtungen (wir haben sie ja schon repariert)

Zur Erinnerung:

- Man holt den Holzschlüssel mit dem Eimer voll mit Meerwasser
- Kaugummi vom Tortenliebhaber an Tratschtante geben, um Nagellack zu bekommen
- Rechenaufgaben lösen und Nagellack auf Münzen verwenden (Trick: 4242 für Faule)
- Holzbox vom Verkäufer kaufen
- Bild vom Künstler kaufen
- Bild an Forscher geben, um Koffer zu bekommen
- Holzbox öffnen, um Elektromagneten zu bauen
- Mit Elektromagnet, Metallschlüssel aus Holzstumpf holen und dann Koffer öffnen
- Maske anziehen und Rechenaufgabe lösen



https://makecode.microbit.org/_gCb2aFRTi9M6



https://makecode.microbit.org/_1ehXAWaekExa







Steuerung:

W: vor

A: links

D: rechts

S: zurück

1xLeertaste: springen

2xLeertaste: fliegen/landen

Leertaste drücken: hoch fliegen

Hochsteltaste: tiefer

e: Blöcke auswählen

1-9: Block in Hand nehmen

linke Maustaste: graben

rechte Maustaste: platzieren

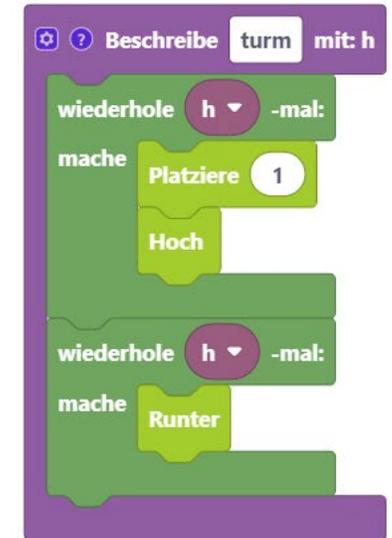
c:programmieren

t:reden und Funktionen ausführen

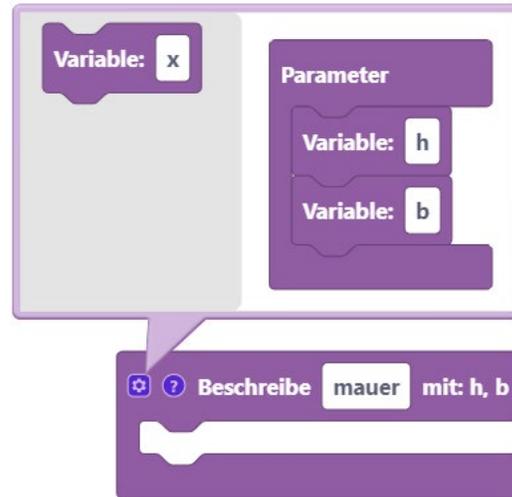
Geht's?



Mauer Funktion mit Höhe und Breite!



Mauer Funktion mit Höhe und Breite!



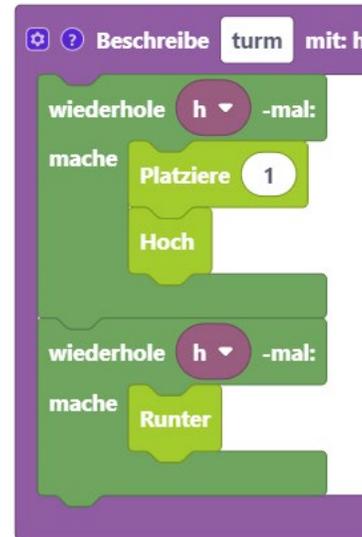
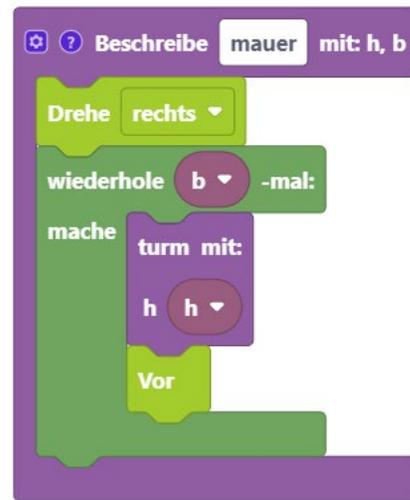
Mauer Funktion mit Höhe und Breite!

Scratch block palette showing categories: Baue, Baue bei, Logik, Schleifen, Mathe, Text, Listen, Farbe, Variablen, Funktionen. The 'Variablen' section is highlighted, showing 'Variable erstellen ...', 'setze t auf', and 'erhöhe t um 1'. Below are dropdown menus for 'b' and 'h'.

Scratch code snippet: Drehe rechts, wiederhole 10 -mal: mache turm mit: h 5 Vor. Two blue arrows point from the 'b' and 'h' dropdowns in the palette to the 'b' and 'h' inputs in the code.

Scratch code snippet: Beschreibe turm mit: h. wiederhole h -mal: mache Platziere 1 Hoch. wiederhole h -mal: mache Runter.

Mauer Funktion mit Höhe und Breite!



Geht's?

