

Lerne programmieren mit



Arbeitsblätter

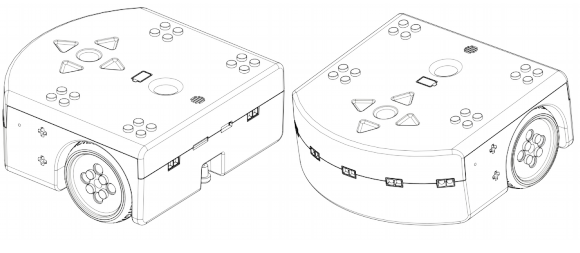



von Basil Stotz



Die Sinne des Thymio

Aufgabe: Finde auf dem Bild des Thymio die jeweiligen Sinne und male diese farbig an.

		<p>Sehen (Umgebung)</p>
		<p>Sehen (Boden)</p>
	<p>Der Gleichgewichtssinn ist im innern vom Thymio versteckt!</p>	<p>Gleichgewicht</p>
	<p>Der Hörsinn, das Mikrophon, ist im innern vom Thymio versteckt!</p>	<p>Hören</p>

Thymio ist gehorsam




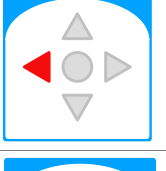

Stelle einen Gegenstand auf den Tisch und löse die Aufgaben mit dem lila Thymio.

Aufgabe: Fahre mit dem Thymio einmal rund um den Gegenstand herum.

Aufgabe: Fahre mit dem Thymio in der anderen Richtung um den Gegenstand.

Aufgabe: Fahre mit dem Thymio rückwärts um den Gegenstand herum.

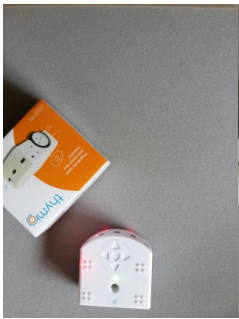







Aufgabe: Ergänze die Tabelle mit der Fahrtrichtung jeder Taste:

	Wenn die obere Taste berührt wird,	dann fährt er
	Wenn die untere Taste berührt wird,	dann fährt er
	Wenn die rechte Taste berührt wird,	dann dreht er nach
	Wenn die linke Taste berührt wird,	dann dreht er nach
	Wenn die mittlere Taste berührt wird,	dann bleibt er

Thymio ist freundlich

In dieser Aufgabe programmierst du das grüne Verhalten von Thymio. Schau dir daher das grüne Verhalten jetzt nochmals an!

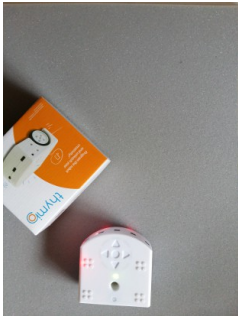





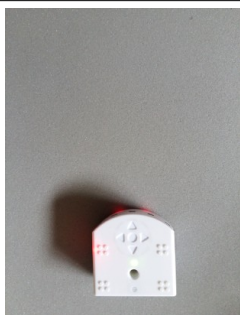

Aufgabe: Male die richtige Fahrtrichtung rot an.

	Wenn Thymio links etwas entdeckt,	dann	
	Wenn Thymio vorne etwas entdeckt,	dann	
	Wenn Thymio rechts etwas entdeckt,	dann	
	Wenn Thymio nichts entdeckt,	dann	

Thymio ist ängstlich

In dieser Aufgabe programmierst du das rote Verhalten von Thymio. Schau dir daher das rote Verhalten jetzt nochmals an!









Aufgabe: Male die richtige Fahrtrichtung rot an.

	Wenn Thymio links etwas entdeckt,	dann	
	Wenn Thymio vorne etwas entdeckt,	dann	
	Wenn Thymio rechts etwas entdeckt,	dann	
	Wenn Thymio nichts entdeckt,	dann	

Thymio ist neugierig

In dieser Aufgabe programmierst du das gelbe Verhalten von Thymio. Schau dir daher das gelbe Verhalten jetzt nochmals an!

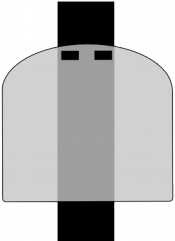

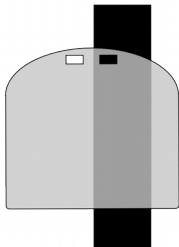

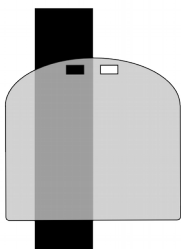

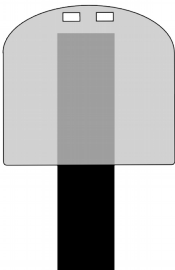
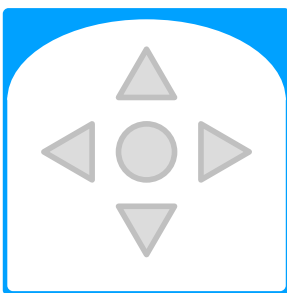
Aufgabe: Male die richtige Fahrtrichtung rot an.

	Wenn Thymio links etwas entdeckt,	dann	
	Wenn Thymio vorne etwas entdeckt,	dann	
	Wenn Thymio rechts etwas entdeckt,	dann	
	Wenn Thymio nichts entdeckt,	dann	

Thymio fährt auf dem Weg

In dieser Aufgabe programmierst du das hellblaue Verhalten von Thymio. Schau dir daher das hellblaue Verhalten jetzt nochmals an!

Aufgabe: Male die richtige Fahrtrichtung rot an.

	Wenn Thymio genau auf dem Weg ist,	dann	
	Wenn Thymio zu weit links ist,	dann	
	Wenn Thymio zu weit rechts ist,	dann	
	Wenn Thymio neben der Piste ist,	dann	

Thymio ist aufmerksam

In dieser Aufgabe programmierst du das blaue Verhalten von Thymio. Schau dir daher das gelbe Verhalten jetzt nochmals an!

Aufgabe: Male die gewünschte Fahrtrichtung rot an.

	Wenn ein mal geklatscht wird,	dann	
	Wenn zwei mal geklatscht wird,	dann	
	Wenn drei mal geklatscht wird,	dann	
	Wenn vier mal geklatscht wird,	dann	

Thymio eckt an

Dieses Verhalten kommt beim gewöhnlichen Thymio nicht vor. Bestimme die Richtungen selber.

Aufgabe: Male die gewünschte Fahrtrichtung rot an.

	Wenn er ein mal geschubst wird, dann	
	Wenn er zwei mal geschubst wird,	
	Wenn er drei mal geschubst wird,	
	Wenn er vier mal geschubst wird,	