MUSTERLÖSUNGEN

Die Musterlösungen gelten als Orientierung für die Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrpersonen.

Zu jeder Musterlösung gibt es ein Erklärvideo, welches die Programmierung in Scratch erläutert.

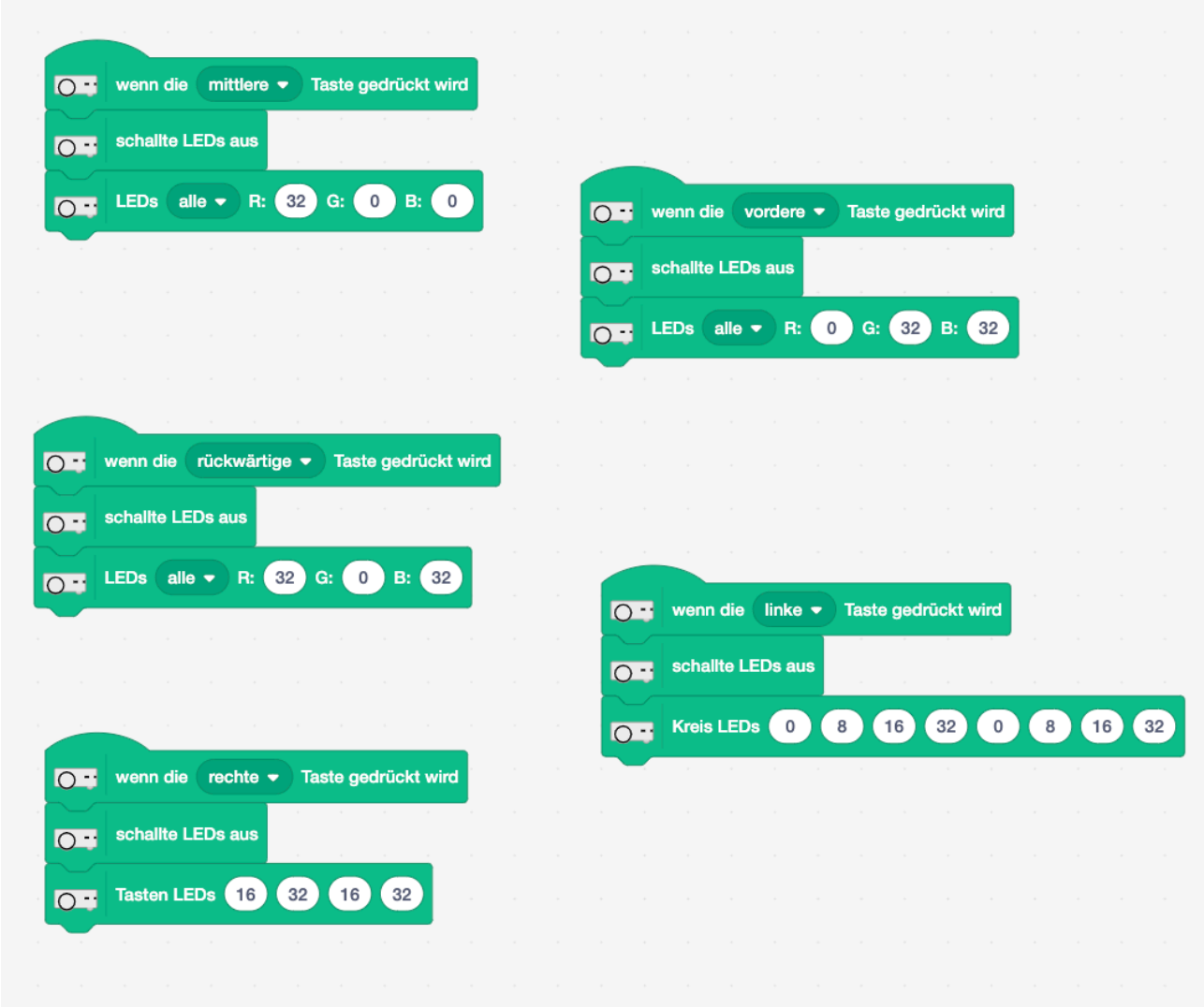
Es gibt für die Aufgaben jeweils nicht nur eine richtige Lösung, sondern viele Möglichkeiten, wie eine Aufgabe gelöst werden kann. Wichtig ist, dass der Thymio den Programmierauftrag richtig ausführt.

Auf den letzten beiden Seiten findet sich das Zusatzmaterial (AB «LINIE» und «RENNEN»)

1.1 ENTDECKUNGSTOUR

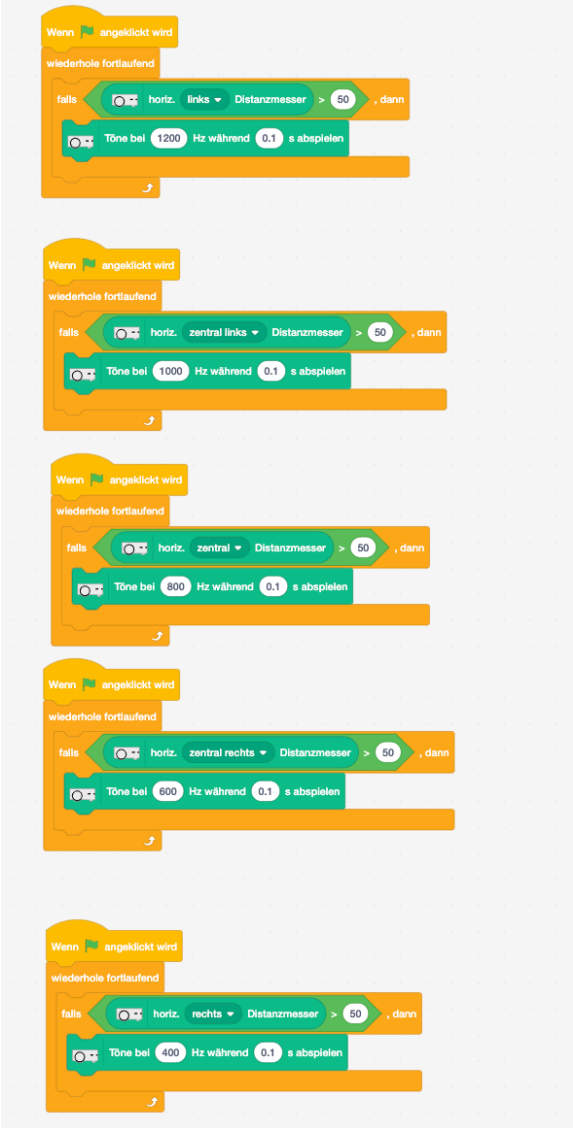
https://youtu.be/60RA6GJEIEw

1.2 LICHTERSHOW



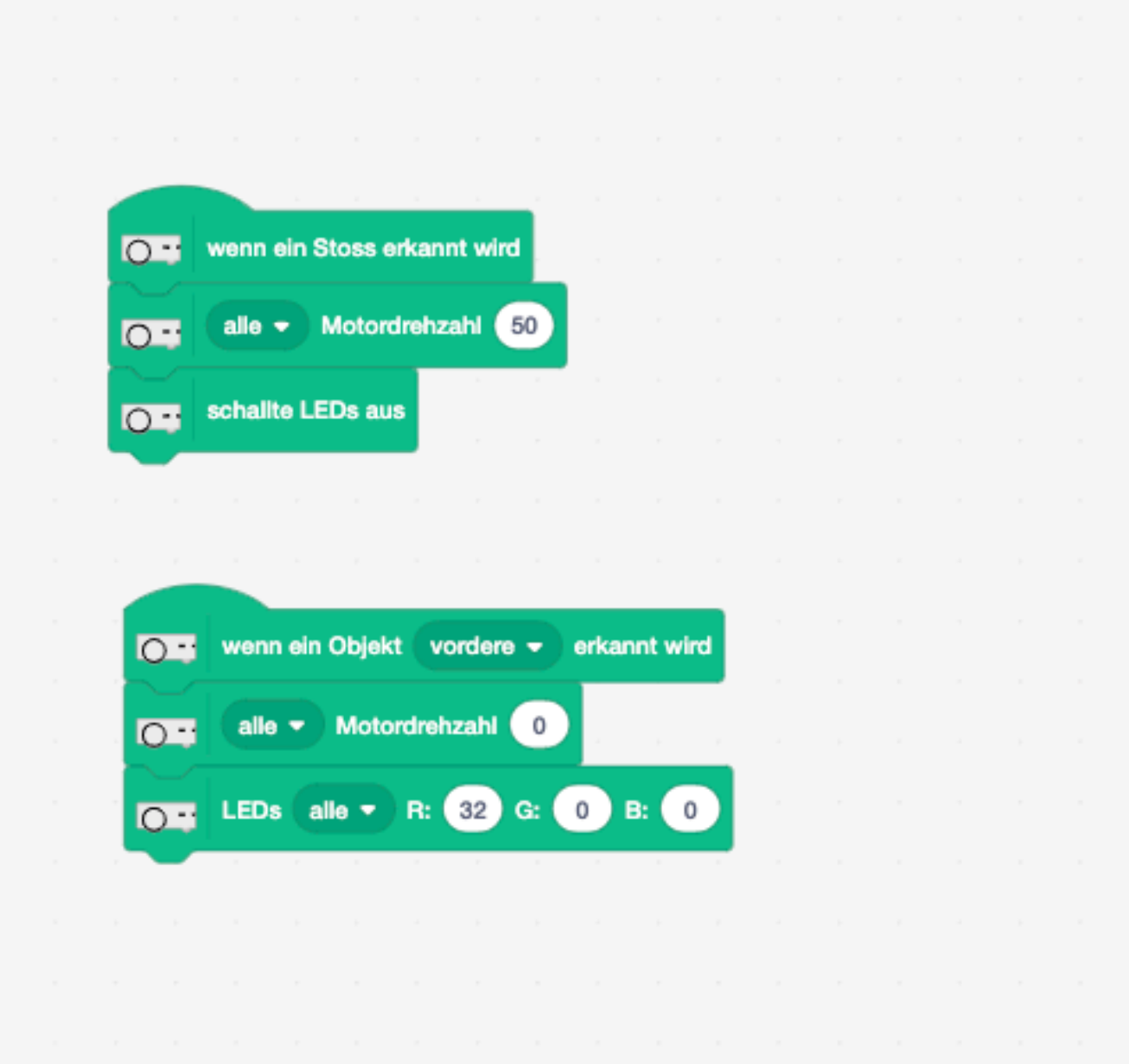
https://youtu.be/MtkMGtbqEYc

1.3 MUSIKER



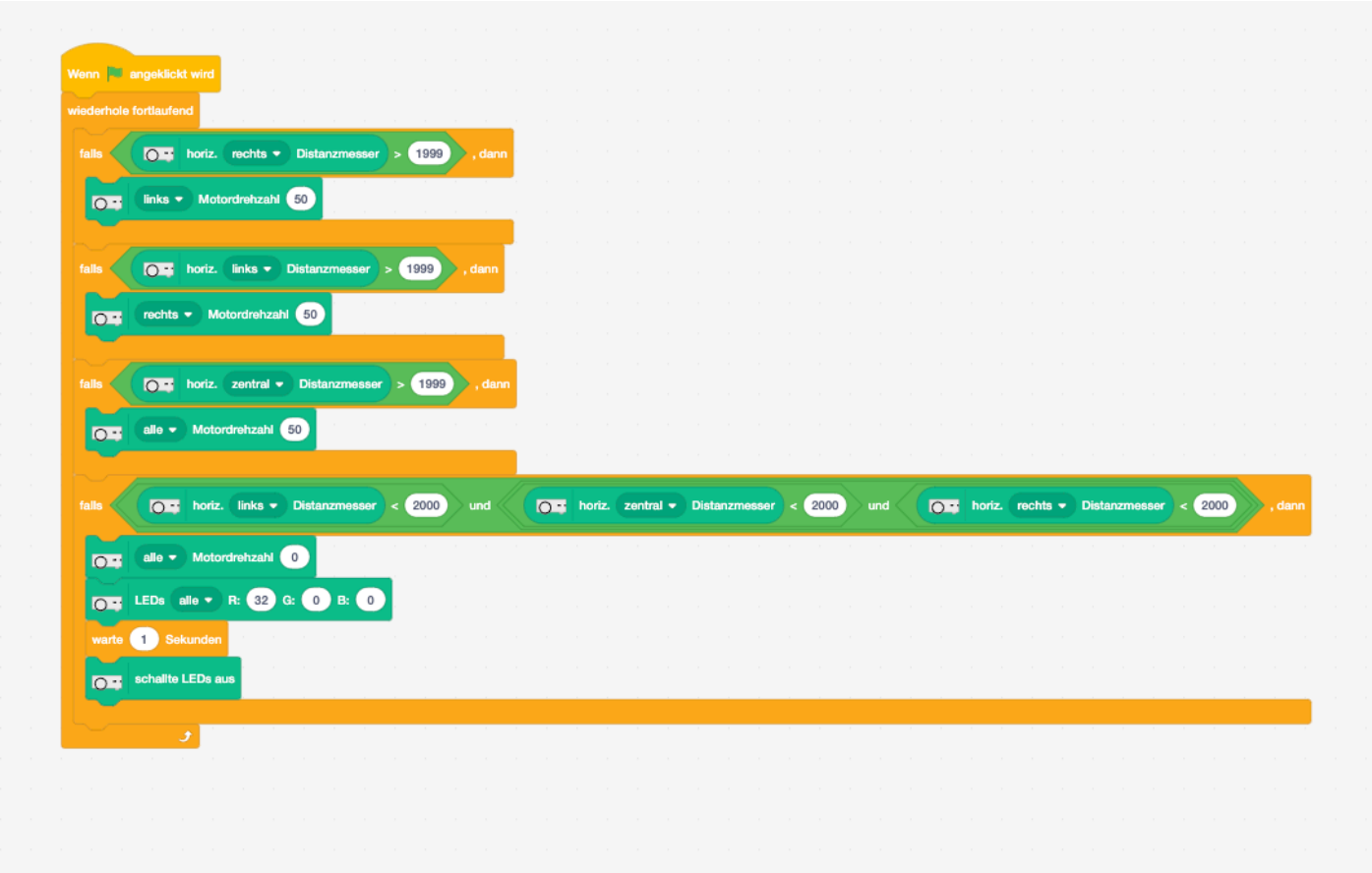
	https://youtu.be/DvQr1rftpN4
	https://youtu.be/jYQlPGTspXQ

2.1 ACHTUNG GEFAHR



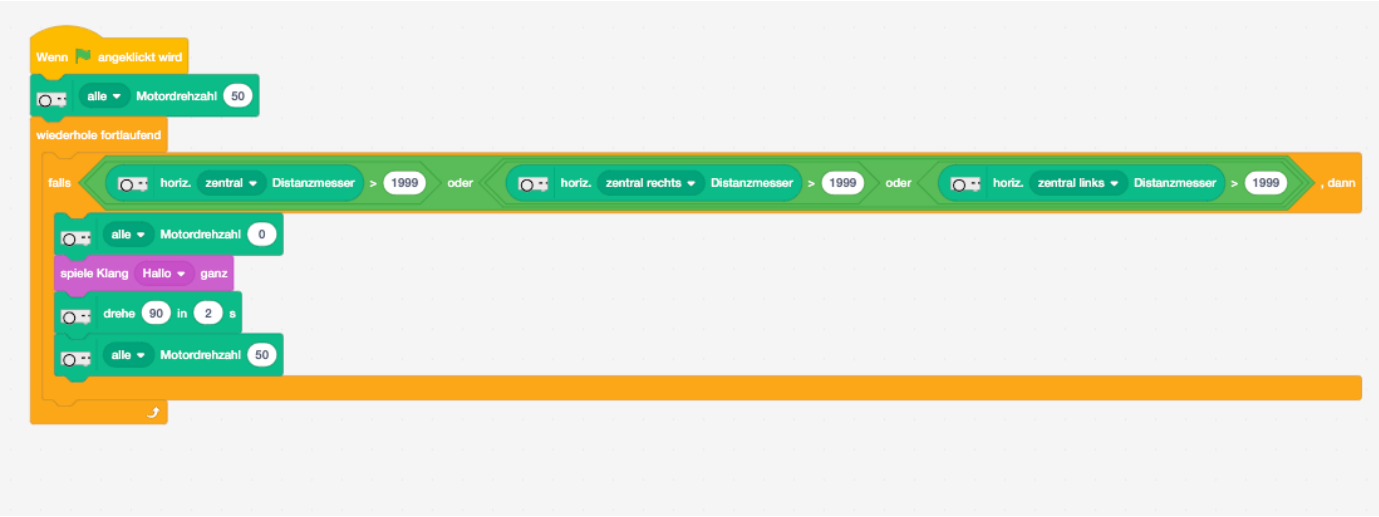
https://youtu.be/KyVcFqWl72U

2.2 ANGSTHASE



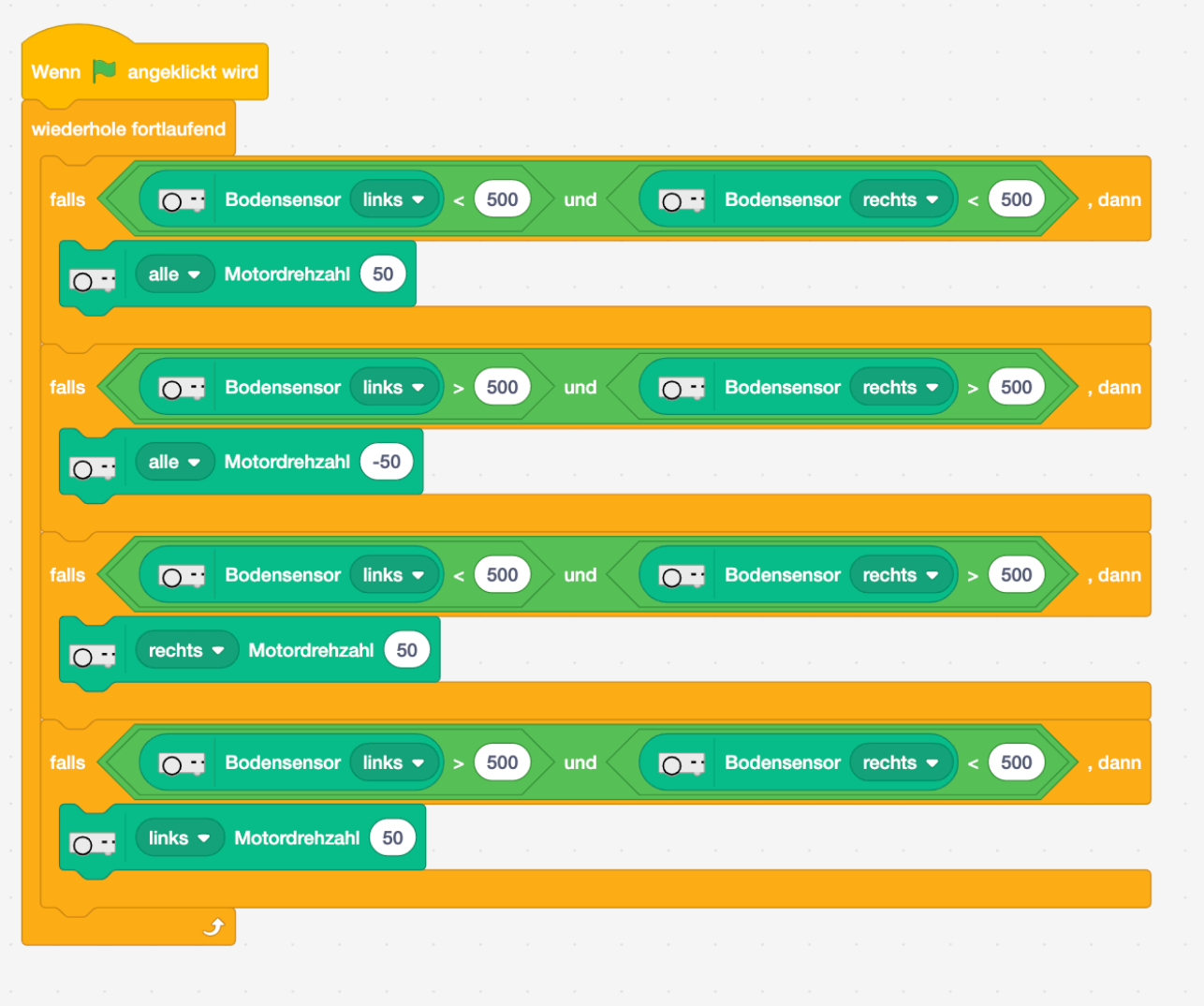
	https://youtu.be/6isc6uUQSm0

2.3 ENTDECKUNGSREISE



	https://youtu.be/leNctWfFiPo

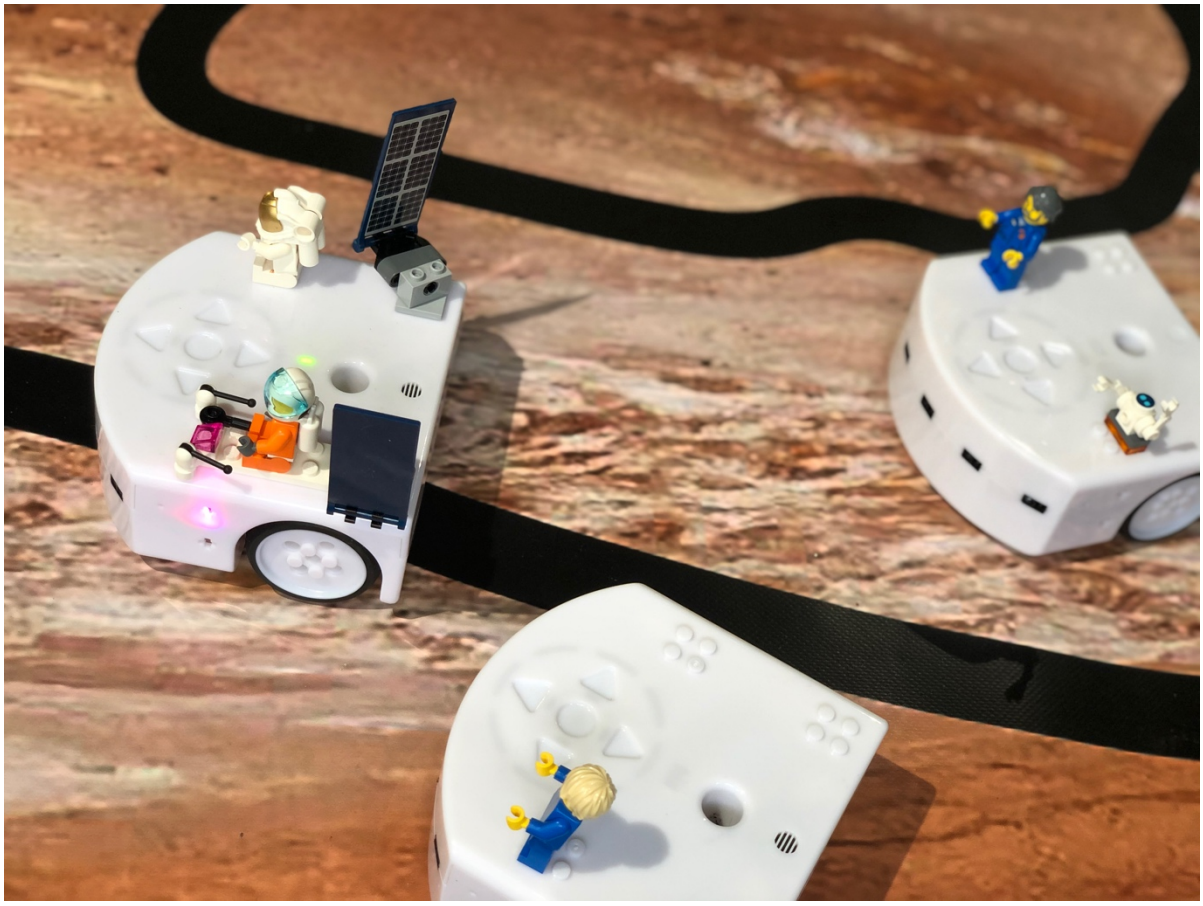
3.1 SCHWARZE LINIEN



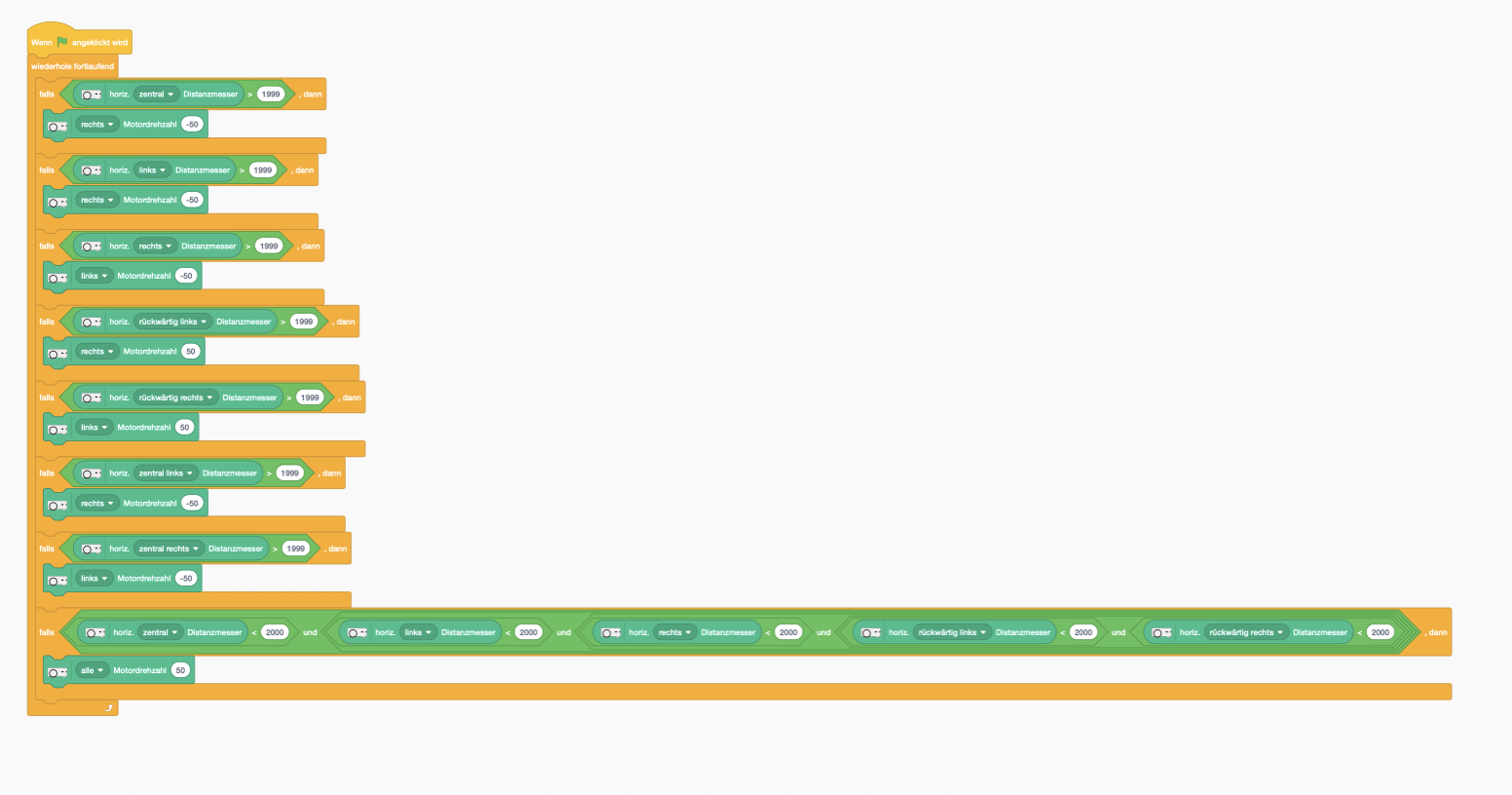
https://youtu.be/hfCyGMjunvk

3.2 RENNEN

Zum Rennen gibt es keine Musterlösung. Man kann jedoch von der Musterlösung 3.1 ausgehen und diese so anpassen, dass der Thymio möglichst schnell eine Runde absolvieren kann.

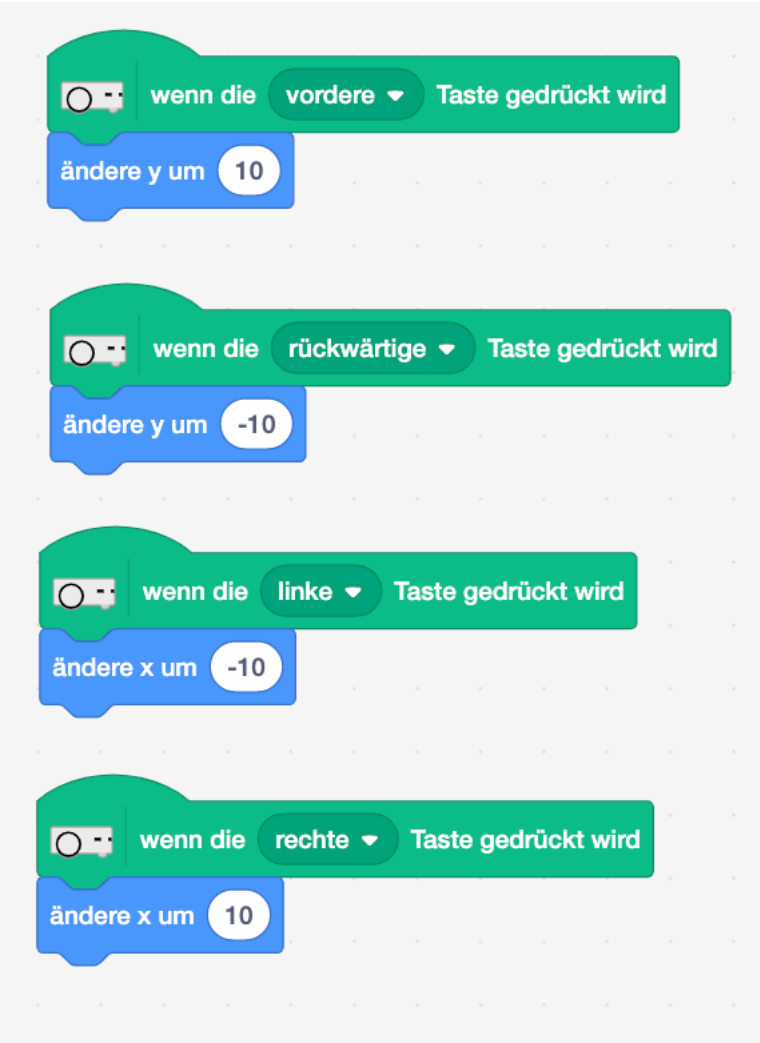


3.3 GEFÄHRLICHER DURCHGANG



https://youtu.be/Qes3eYTawaw

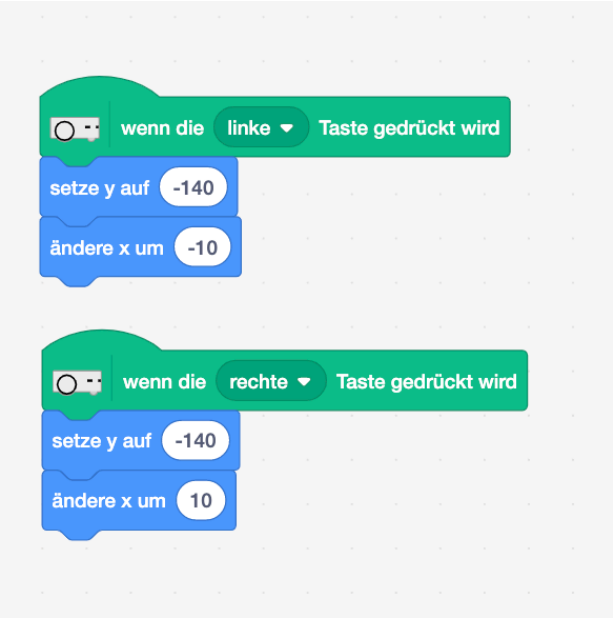
4.1 JOYSTICK



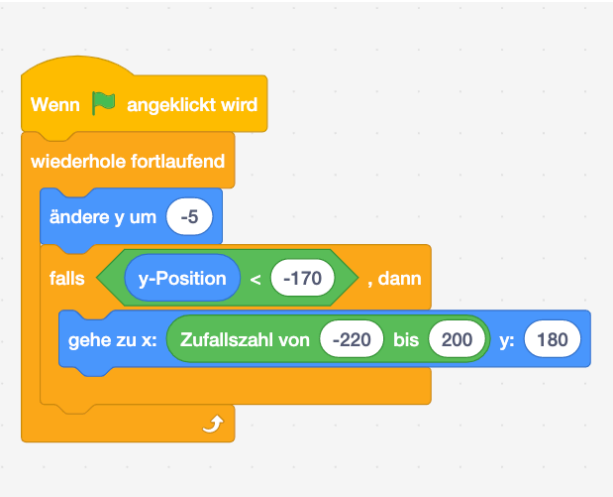
https://youtu.be/u4FtI6llRQE

4.2 STERNE

Roboter:



Stern:

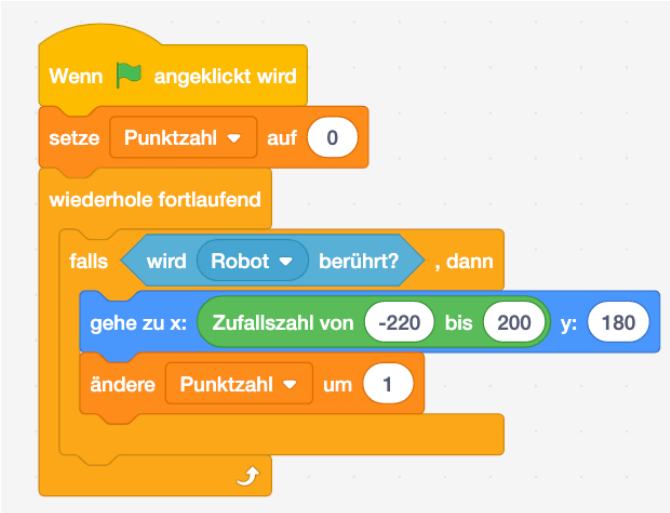


https://youtu.be/ibtsqkvJarw

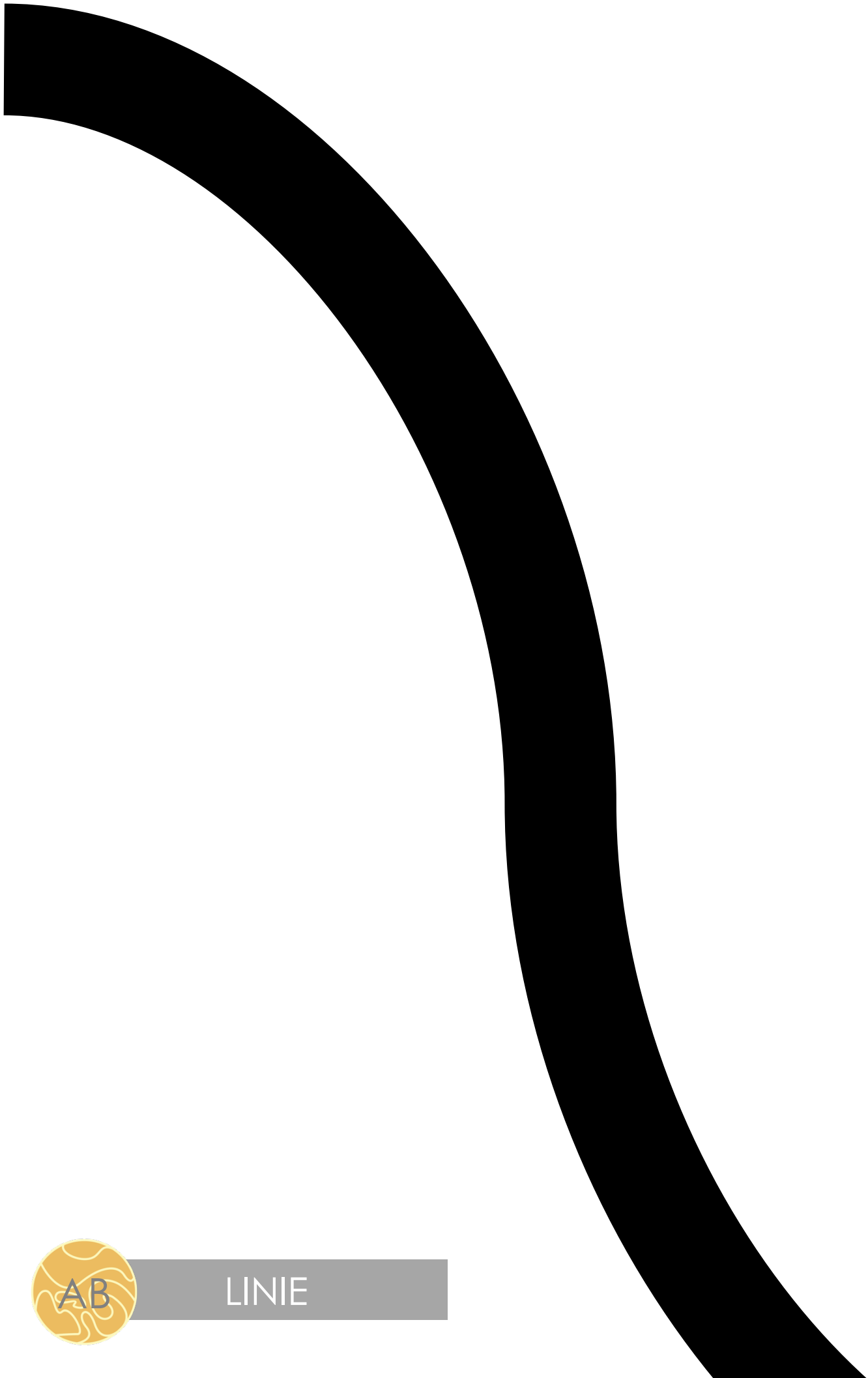
4.3 GESCHENK VOM HIMMEL

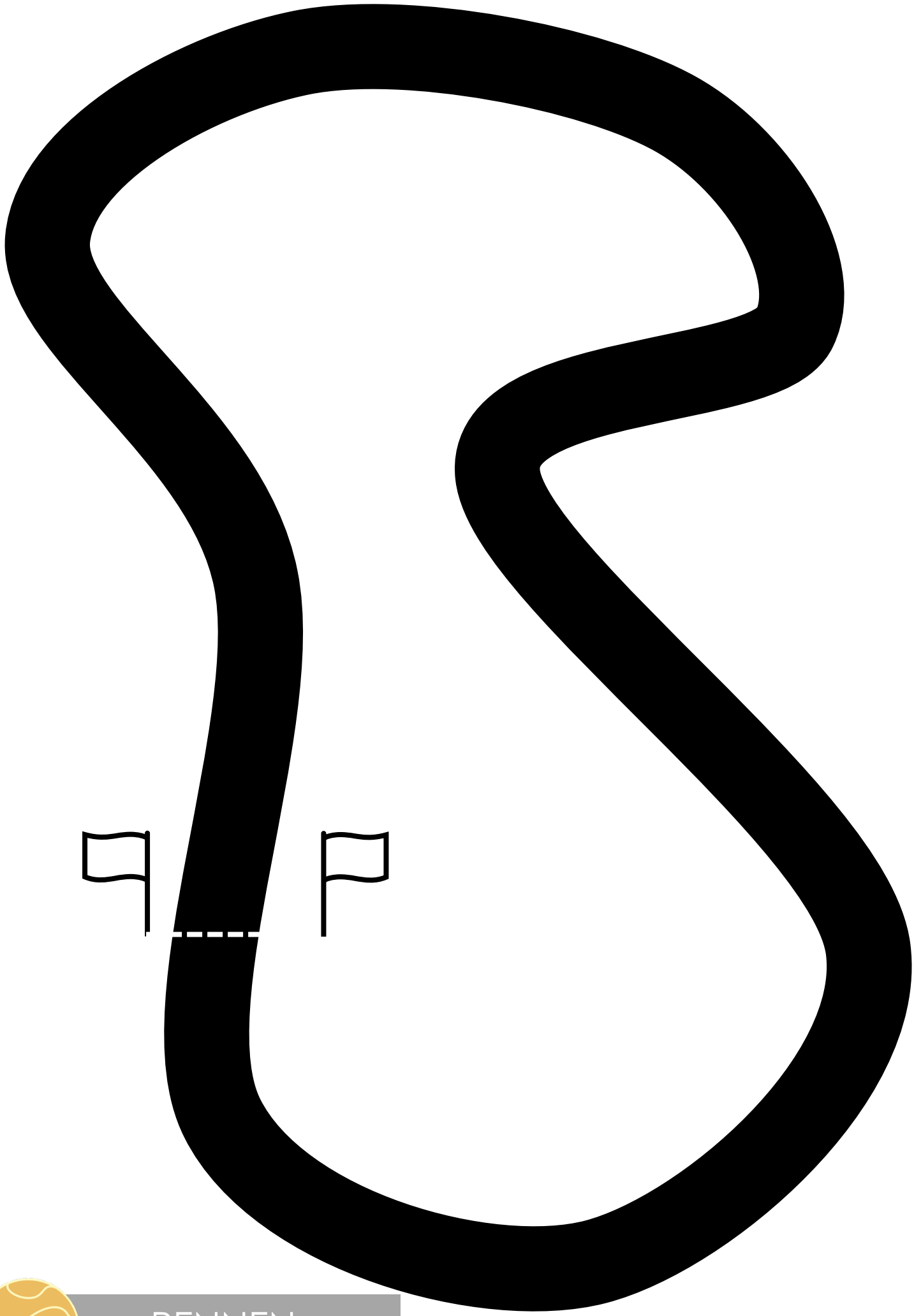
Roboter:

Stern:



	https://youtu.be/O_26Vmg7Z84





AB RENNEN