

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

# Sequenzen Handout

**Aufgabe 1:** Male die Bausteine in den richtigen Farben aus.

Wenn Start ► geklickt wurde

Gehe 100 Schritte

**Aufgabe 2:** Vervollständige den Lückentext. Verwende die Wörter und Symbole aus dem Kasten.

oben	►	Bausteine	Bühne	Startbaustein
Sequenz	↺	unten	programmiert	

Mit Cubi lerne ich, wie man \_\_\_\_\_. Dazu puzzle ich \_\_\_\_\_ zusammen. Jedes Programm muss mit einem \_\_\_\_\_ anfangen.

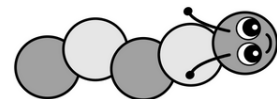
Um das Programm auszuführen, muss ich auf dieses Symbol klicken: \_\_\_\_\_.

Dann sehe ich auf der \_\_\_\_\_, was mein Programm macht.

Das Programm wird von \_\_\_\_\_ nach \_\_\_\_\_ ausgeführt. Das nennt man eine \_\_\_\_\_.

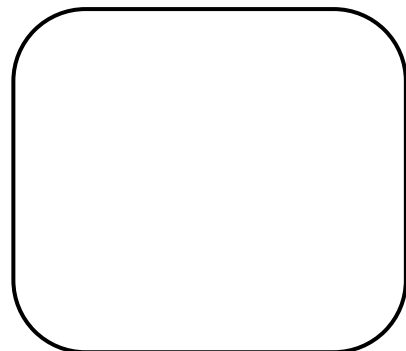
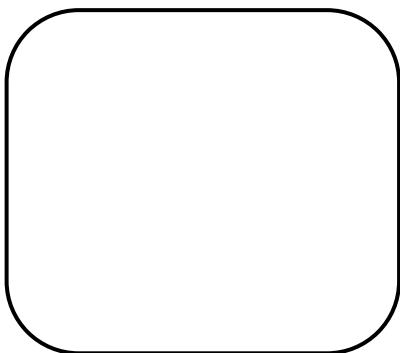
Bevor ich weiterprogrammiere, setze ich meine Programm zurück. Dafür klicke ich auf dieses Symbol: \_\_\_\_\_.

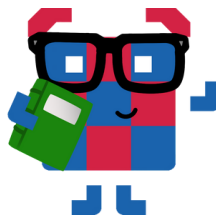
**Knobelaufgabe:** Male Raupe Esuri nach einer Drehung.



a) Drehung um 90 Grad nach rechts.

b) Drehung um 90 Grad nach links.





Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

# Sequenzen

## Handout – Lösungsvorlage

**Aufgabe 1:** Male die Bausteine in den richtigen Farben aus.

Wenn Start ► geklickt wurde

Gehe 100 Schritte

**Aufgabe 2:** Vervollständige den Lückentext. Verwende die Wörter und Symbole aus dem Kasten.

oben	►	Bausteine	Bühne	Startbaustein
Sequenz	↻	unten	programmiert	

Mit Cubi lerne ich, wie man programmiert. Dazu puzzle ich Bausteine zusammen. Jedes Programm muss mit einem Startbaustein anfangen.

Um das Programm auszuführen, muss ich auf dieses Symbol klicken: ►.

Dann sehe ich auf der Bühne, was mein Programm macht.

Das Programm wird von oben nach unten ausgeführt. Das nennt man eine Sequenz.

Bevor ich weiterprogrammiere, setze ich meine Programm zurück. Dafür klicke ich auf dieses Symbol: ↻.

**Knobelaufgabe:** Male Raupe Esuri nach einer Drehung.



a) Drehung um 90 Grad nach rechts.

b) Drehung um 90 Grad nach links.

