

NEPO® Programmierpapier Nikolaus-Spezial



Start

Robertas Mission geht weiter: Weihnachten steht vor der Tür und es gibt viel zu tun! Außerdem hat sie Lust auf einen kleinen winterlichen Weihnachtsausflug. Doch auch diesmal kennt sie den Weg nicht genau...

Gut, dass du da bist! Hilf Roberta, zum Ziel zu gelangen und entdecke mit ihr das NEPO Programmierpapier!

Um Roberta den Weg zu zeigen, musst du ihr sagen, in welche Richtung sie gehen soll. Außerdem muss sie wissen, wie weit sie gehen soll, ob sie sich drehen soll und in welche Richtung es geht.

Verwende die Programmiersprache NEPO, damit Roberta dich auch versteht.

Programmiersprache ... klingt kompliziert, oder? Ist es aber nicht. Schnapp' dir eine Freundin oder einen Freund und zusammen schafft ihr das ganz easy ;)

Tipp: Sieh dir zuerst das Beispiel und die Regeln für NEPO an.



1 Aufwärmtraining

Puh, ist das kalt! Nach der langen Wartezeit draußen, ist erst einmal Aufwärmen angesagt. Wie ging das noch gleich mit dem Programmieren? Wir beginnen einfach mit einer kleinen Reise:

1. Spielfeldvorbereitung
 - a. Lege das Start-Feld in die linke obere Ecke des Spielfelds
 - b. Lege das Ziel-Feld in die Mitte des Spielfelds
 - c. Stelle Roberta auf das Start-Feld
2. Denkphase
 - a. Wie kommt Roberta am besten ans Ziel? Welche Schritte muss sie dafür gehen?
Die einzelnen Schritte ergeben ein Programm. Diese kannst du ganz einfach unter »Mein Programm« neben dem Spielfeld untereinander ablegen. Achte aber auf die richtige Reihenfolge!
3. Weihnachtsreise
 - a. Es geht los: Führe zusammen mit Roberta dein Programm aus. Kommt sie ans Ziel?

- b. Wenn du magst, kannst du dir jetzt noch von deiner Freundin oder deinem Freund eine neue Reiseroute legen lassen, indem sie oder er das Ziel-Feld verschiebt und du Roberta von neuem losschickst.

2 Weihnachtsvorbereitungen

Roberta hat eine wichtige Aufgabe: Sie ist dieses Jahr für die Weihnachtsvorbereitungen zuständig! Plätzchen backen, Geschenke einkaufen, den Weihnachtsbaum aufstellen... Es gibt ganz schön viel zu tun!



1. Spielfeldvorbereitung
 - a. Lege das Start-Feld in die Ecke links oben des Spielfelds
 - b. Lege das Ziel-Feld in die Ecke rechts unten des Spielfelds
 - c. Stelle Roberta auf das Start-Feld
 - d. Schnapp' dir folgende Objekte: Kastanie, Weihnachtskeks, Busch, Geschenk und Weihnachtsbaum und platziere in jede Reihe ein Objekt. Dabei dürfen die Gegenstände nicht direkt neben-, über- oder untereinander sein.
2. Denkphase

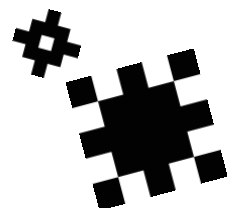
Auf dem Weg zum Ziel möchte Roberta die Besorgungen für Weihnachten machen und alles Notwendige für Weihnachten einsammeln. Jetzt musst du wieder überlegen: Wie kommt Roberta am besten ans Ziel? Welche Objekte braucht sie für Weihnachten? Dabei müssen Felder mit Hindernissen umgangen werden, Felder mit Freunden dürfen geteilt werden.
3. Abenteuerreise

Die Reise beginnt! Führe zusammen mit Roberta dein Programm aus! Kommt sie ans Ziel?

3 Schneeflocke

Schlitten fahren, Schneeengel machen, Schneemänner bauen... mit Schnee kann man eine ganze Menge anstellen. Stell' dir vor das Spielfeld ist mit Schnee überdeckt! Roberta möchte mit deiner Hilfe eine Schneeflocke auf das Spielfeld malen.

1. Spielfeldvorbereitung
 - a. Lege das Start-Feld in die Ecke links oben im Spielfeld
 - b. Lege das Ziel-Feld in die Ecke rechts unten im Spielfeld
 - c. Stelle Roberta auf das Start-Feld
2. Denkphase
 - a. Jede Schneeflocke ist einzigartig. Überlege dir, wie eine Schneeflocke auf dem Spielfeld aussehen könnte.
 - b. Jetzt musst du dir wieder Robertas Weg überlegen. Um eine Schneeflocke zu malen, muss sie jeweils auf das entsprechende Feld kommen und den Auftrag »Male das Feld aus Farbe« ausführen. Die Farbe kannst du dir überlegen und das Feld mit einem Buntstift ausmalen.



Male Feld aus

3. Abenteuerreise

Roberta legt los: Kommt sie ans Ziel an?

4. Extrarunde: Was würdest du gerne in den Schnee malen? Denk' dir ein neues Muster aus!

4 Weihnachtseinladungen

Roberta möchte zu Weihnachten ihre Freunde Foxy Fuchs und Spartakus Spatz einladen – und den Schneemann, wenn er lieb ist 😊 Doch dafür muss sie ihre Freunde im Wald erstmal finden. Den Weg bestimmst du!



1. Spielfeldvorbereitung

- Lege das Start-Feld in die Ecke links oben des Spielfelds
- Lege das Ziel-Feld in die Ecke rechts unten des Spielfelds
- Stelle Roberta auf das Start-Feld
- Schnapp' dir Folgendes: Schneemann, Busch, Weihnachtsbaum, Foxy Fuchs und Spartakus Spatz und platziere sie beliebig auf dem Spielfeld.

2. Denkphase

Roberta möchte ihre Freunde zu Weihnachtsfest einsammeln. Jetzt musst du wieder überlegen: Wie kommt Roberta am besten ans Ziel? Ist der Schneemann überhaupt eingeladen und soll auch eingesammelt werden? Beachte: Felder mit Hindernissen müssen umgangen werden, Felder mit Freunden dürfen geteilt werden.

3. Abenteuerreise

Die Reise beginnt! Führe zusammen mit Roberta dein Programm aus! Kommt sie mit ihren Freunden ans Ziel?



Was für ein schöner Winterausflug das war! Wenn du magst, kannst du dir jetzt eigene Aufgaben ausdenken oder Roberta auch mal im Internet unter lab.open-roberta.org programmieren

Ziel

Lizenz: CC-BY-SA 4.0

Stand: November 2018