

**Kara-Aufgabe:**

Kara soll bis zum Pilz gehen, vor dem Pilz umdrehen und wieder zur Startposition zurückkehren.  
Kara darf dabei nicht ihre Schritte zählen! Nach Erledigung der Aufgabe schaut Kara vom Pilz weg.



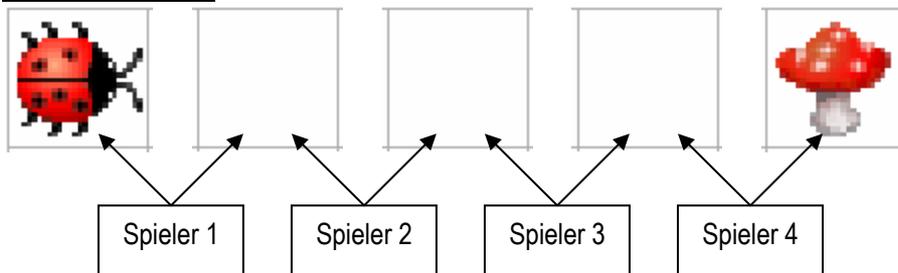
Ihr sollt diese Aufgabe in Gruppen anhand eines „Spiels“ durchführen.

**1. Vorbereitung:**

Legt die leeren fünf DinA5-Karten mit einem kleinen Abstand nebeneinander.  
Legt Kara zunächst auf das erste DinA5-Blatt und den Pilz auf das letzte DinA5-Blatt.

**2. Zuständigkeiten:**

Jeder Spieler ist nur für den Übergang von einem Feld zum nächsten Feld zuständig.  
*Achtung: Kara darf dabei nicht auf das Feld mit dem Pilz gesetzt werden!*

Veranschaulichung:**3. Spielen:**

Spielt das Spiel so, dass Kara bis zum Pilz und wieder zurückgeht.

**4. Varianten:**

Verändert die Position des Pilzes und die Startposition von Kara und spielt das Spiel erneut.  
*Achtung: Kara darf dabei nicht auf oder hinter dem Pilz platziert werden!*

Beispiele:

a)



b)



c)



d)

**Eure Aufgaben während des Spielens:**

1. Beobachtet, wie das Spiel funktioniert.
  - a. Was müssen die einzelnen Spieler machen?
  - b. Beschreibt Eure Tätigkeiten während des Spiels so, dass ein Fremder Eure Position im Spiel übernehmen kann und das Spiel trotzdem funktioniert.
2. Überlegt Euch, wie man Kara (mit Hilfe einer Methode) programmieren kann, so dass Kara die Aufgabe passend zu dem Spielverlauf löst. Ihr könnt von Herrn Schütte Hinweise bekommen.