

## Arbeitsblätter zu "1, 2, 3 ... kodiert, programmiert, verschlüsselt!"

Außerdem: wichtige Links, Dateien für die Aufgaben, Lösungen, ...

- [Fries zur Geschichte der Informatik](#)



### Das Spiel mit dem Kobold

- [1: Anweisungskarten – Pfeile \(pdf\)](#)
- [2: Ein einfaches Programm \(pdf\)](#)
- [3: Ein Parcours mit Hindernissen \(pdf\)](#)
- [4: Bunte Truhen \(pdf\)](#)
- [5: Graue Truhen \(pdf\)](#)
- [6: Anweisungskarten – Schatztruhe öffnen \(pdf\)](#)
- [7: Anweisungskarten – Nach der Farbe der Schatztruhe schauen \(pdf\)](#)



### Mit einem Roboter spielen

- [8: Kurze Einführung zu Thymio \(pdf\)](#)
- [9: Thymio von innen \(pdf\)](#)
- [10: Roboter – Teil 1 \(pdf\)](#) (Bildnachweis)
- [11: Roboter – Teil 2 \(pdf\)](#) (Bildnachweis)
- [Spuren zum Ausdrucken für Thymio](#)



### Das große Abenteuer

- [12: Malaika auf dem Berg \(pdf\)](#)
- [13: Anweisungen für Malaika in WENN-DANN-Sätzen \(pdf\)](#)
- [14: Eine geheime Nachricht \(pdf\)](#)
- [15: Der Schatz im Korallenriff \(pdf\)](#)
- [16: Der Zauberhut \(pdf\)](#)
- [17: Verschiedene Gitter zum Zeichnen des Zauberhuts \(pdf\)](#)
- [18: Pixelkunst \(pdf\)](#)
- [19: Rezept für magische Pfannkuchen-Törtchen \(pdf\)](#)
- [20: Sätze aus dem Pfannkuchen-Törtchen-Rezept \(pdf\)](#)



### Das große Abenteuer – mit Scratch auf einem Tablet

- [21: Startseite von Scratch Junior \(pdf\)](#)
- [22: Ein Programm mit einer Schleife \(pdf\)](#)
- [Homepage von Scratch Junior](#)



### Das große Abenteuer – mit Scratch auf dem Computer

- [Scratch-Tutorial \(Deutsch\)](#)
- [Homepage von Scratch \(Englisch\)](#) und [Scratch herunterladen](#)
- [Scratch-Skripte: Dateien für Hintergründe + Lösungen](#)



### Robotik mit Thymio

- [23: Wie funktioniert Thymio? \(pdf\)](#)
- [24: Thymio programmieren: Die VPL-Schnittstelle \(pdf\)](#)
- [25: Erste Programme für Thymio \(pdf\)](#)
- [26: Thymios Sensoren \(pdf\)](#)
- [27: Einen Entdecker-Thymio programmieren \(pdf\)](#)
- [Spuren zum Ausdrucken für Thymio](#)
- [Thymio und die VPL-Schnittstelle – Tutorial](#)
- [Software Aseba für die visuelle Programmierumgebung VPL](#)



### Planung einer Reise zu einem unbekanntem Planeten

- [28: Ein Fahrzeug fernsteuern \(pdf\)](#)
- [29: Eine Nachricht verschlüsseln und entschlüsseln \(pdf\)](#)
- [30: Binärcode \(pdf\)](#)
- [31: Binär kodieren und dekodieren \(pdf\)](#)



### Die Weltraummission mit Scratch simulieren

- [32: Einige Scratch-Befehle \(pdf\)](#)
- [33: Die x- und y-Koordinaten in Scratch \(pdf\)](#)
- [34: Kartenspiel – Teil 1 \(pdf\)](#)
- [35: Kartenspiel – Teil 2 \(pdf\)](#)
- [36: Aussagenlogik \(pdf\)](#)
- [37: Die Basisstation sichern \(pdf\)](#)
- [38: Den kürzesten Weg finden \(pdf\)](#)
- [Scratch-Tutorial \(Deutsch\)](#)
- [Homepage von Scratch \(Englisch\)](#) und [Scratch herunterladen](#)
- [Scratch-Skripte: Dateien für Figuren und Hintergründe + Lösungen](#)



### Nachrichten an die Erde funken

- [39: Bilder verpixeln \(pdf\)](#)
- [40: Gitter mit unterschiedlicher Maschengröße \(pdf\)](#)
- [41: Schwarz-Weiß-Bilder kodieren \(pdf\)](#)
- [42: Graustufen-Bilder kodieren \(pdf\)](#)
- [43: Bunte Bilder kodieren \(pdf\)](#)
- [44: Sichere Kommunikation – Beispiel 1 \(pdf\)](#)
- [45: Sichere Kommunikation – Beispiel 2 \(pdf\)](#)
- [46: Eine Chiffrierscheibe basteln \(pdf\)](#)

---

[Das Modul](#)

---

Source URL: <https://www.fondation-lamap.org/fr/node/56217>