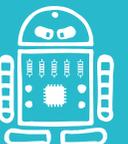




# Einführung





Aufgabe 1: Starte die BOB3 App

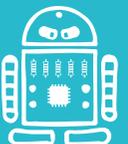
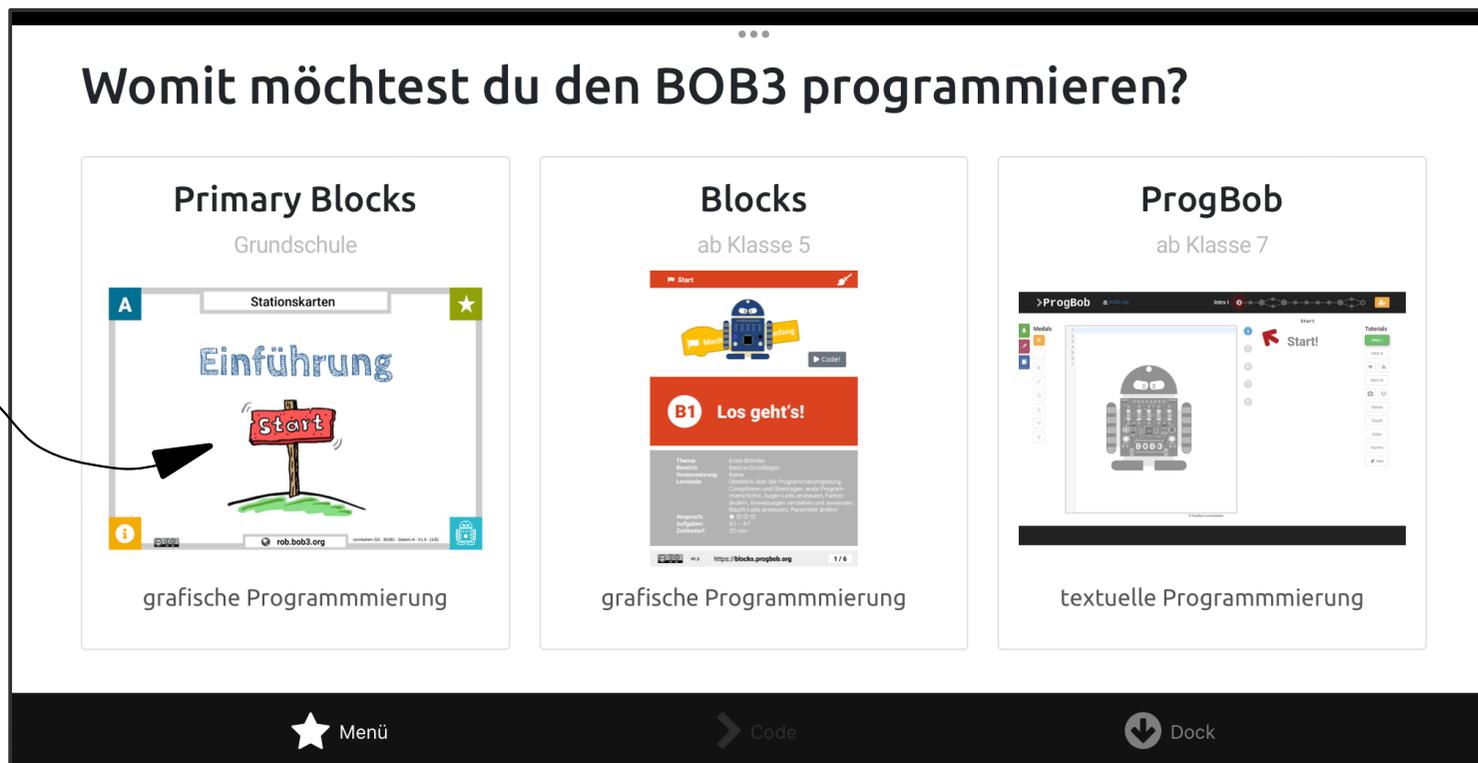


Aufgabe 2: Schalte das BobDock ein und verbinde es

Aufgabe 3: Wähle die **linke** Lernkarte und warte, bis Primary-Blocks geladen wurde



Klick!





Aufgabe 1: Verbinde den BOB3 mit dem Tablet

Aufgabe 2: Starte die BOB3 App



Aufgabe 3: Wähle die **linke** Lernkarte und warte, bis Primary-Blocks geladen wurde



Klick!

## Womit möchtest du den BOB3 programmieren?

### Primary Blocks

Grundschule

grafische Programmierung

### Blocks

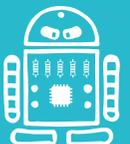
ab Klasse 5

grafische Programmierung

### ProgBob

ab Klasse 7

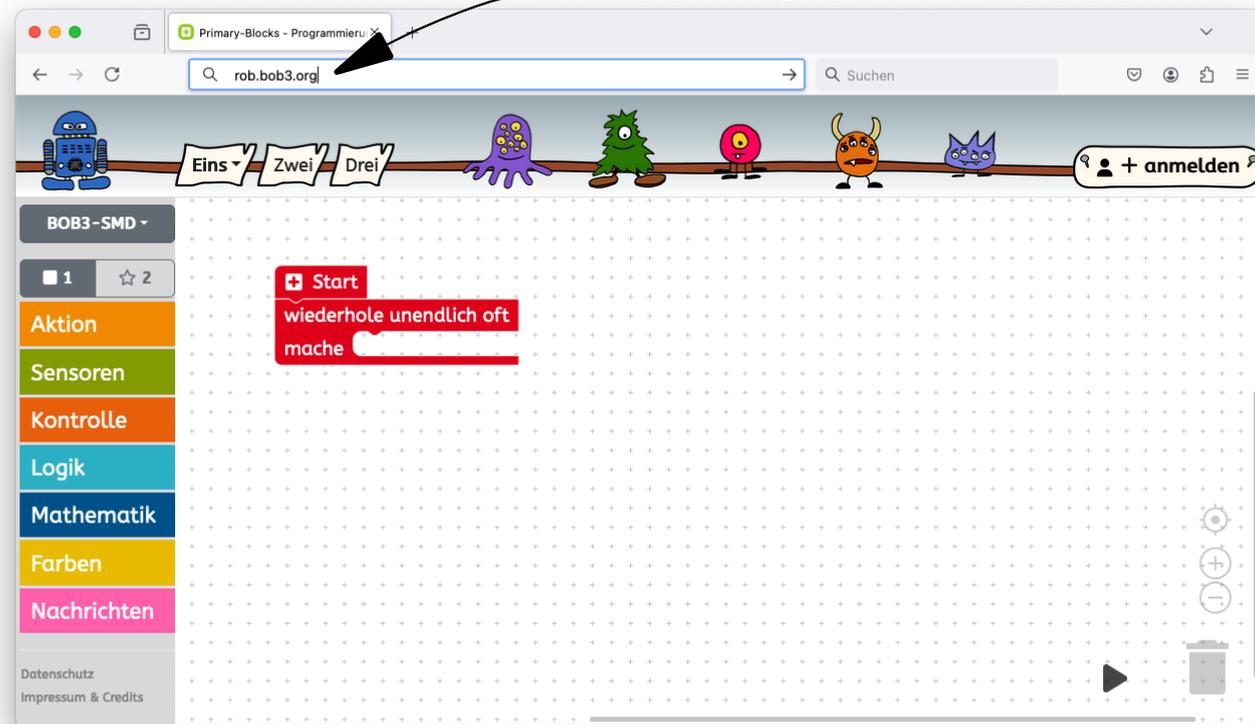
textuelle Programmierung



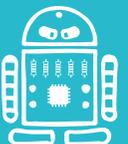


Aufgabe 1: Verbinde den BOB3 mit dem Laptop oder dem PC

Aufgabe 2: Starte den Webbrowser und tippe **rob.bob3.org** als Adresse ein:



Aufgabe 3: Warte, bis das Programm geladen wurde ...

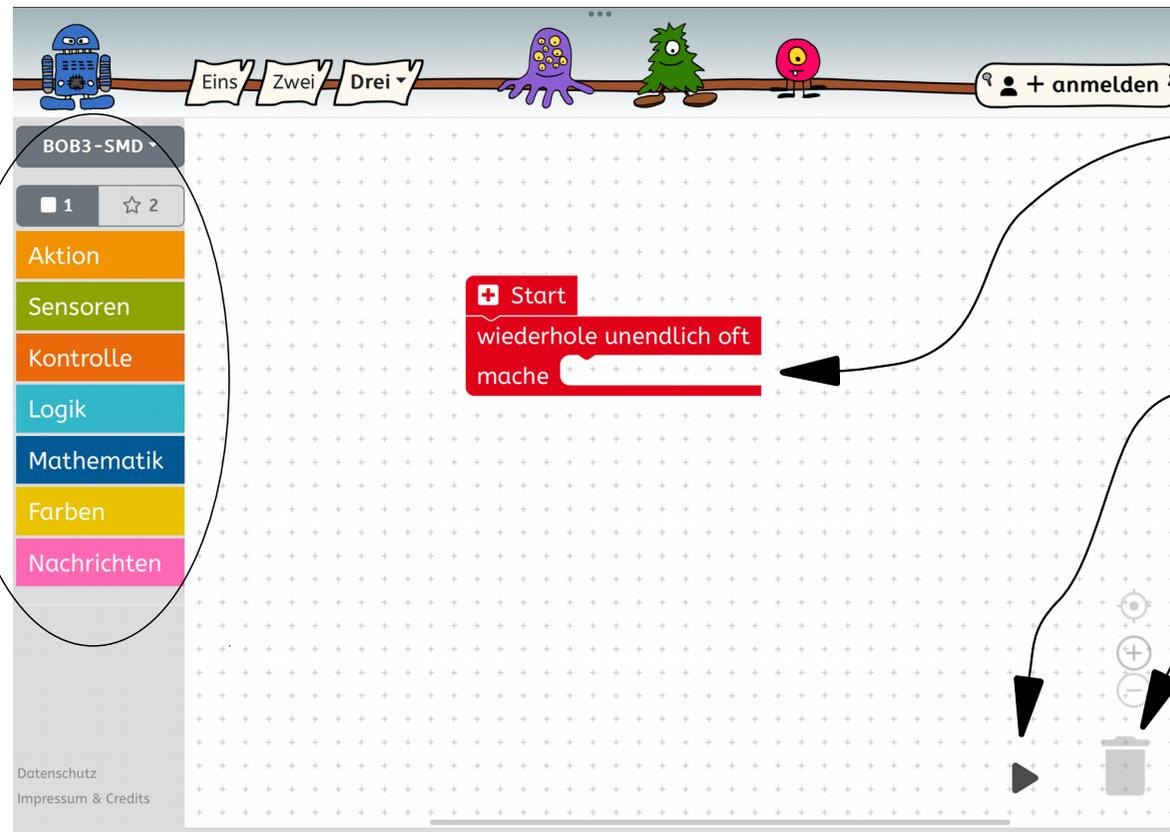




Aufgabe 1: Schau dir erst mal alles an:

### Befehls-Blöcke:

Alles was der Roboter kann, also alle verschiedenen Blöcke, findest du hier



### Programm-Block:

Alles was der Roboter machen soll, fügst du hier ein

### Starten:

Programm auf den BOB3 übertragen

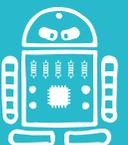
### Mülleimer:

Löschen von Blöcken

Aufgabe 2: Suche den Knopf zum **Starten**:



Überlege mit einem Mitschüler, wozu man ihn verwendet.

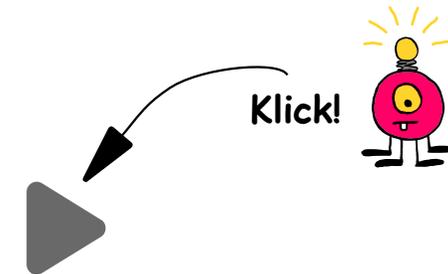




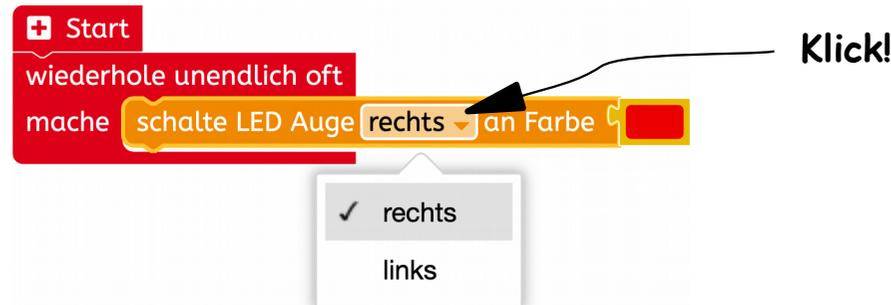
Aufgabe 1: Nimm den Block  aus der Kategorie **Aktion** und füge ihn in den Programm-Block ein:



Aufgabe 2: ▶ Starte dein Programm auf dem Roboter:  
 Was macht der Bob?



Aufgabe 3: Ändere die Eigenschaft „links“ in „rechts“:



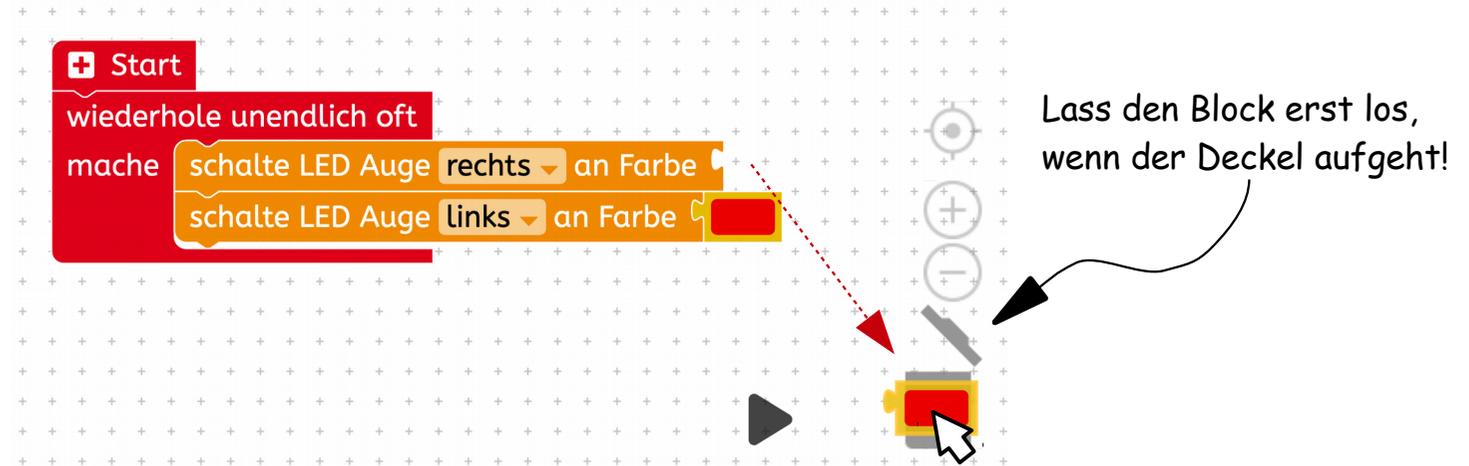
Aufgabe 4: ▶ Starte dein Programm auf dem Roboter -  was macht Bob jetzt?

Aufgabe 5: Verwende noch einen zweiten Block,  so dass **beide** Augen leuchten!





Aufgabe 1: Nimm den Block  vom **rechten** Auge und ziehe ihn in den Mülleimer – fahre mit der Maus und dem Block **auf** den Mülleimer 



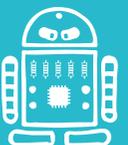
Start  
wiederhole unendlich oft  
mache  
  schalte LED Auge rechts an Farbe  
  schalte LED Auge links an Farbe 

Lass den Block erst los, wenn der Deckel aufgeht!

Aufgabe 2: Suche dir aus der Kategorie **Farben**  einen neuen Farb-Block aus und füge ihn beim rechten Auge ein.

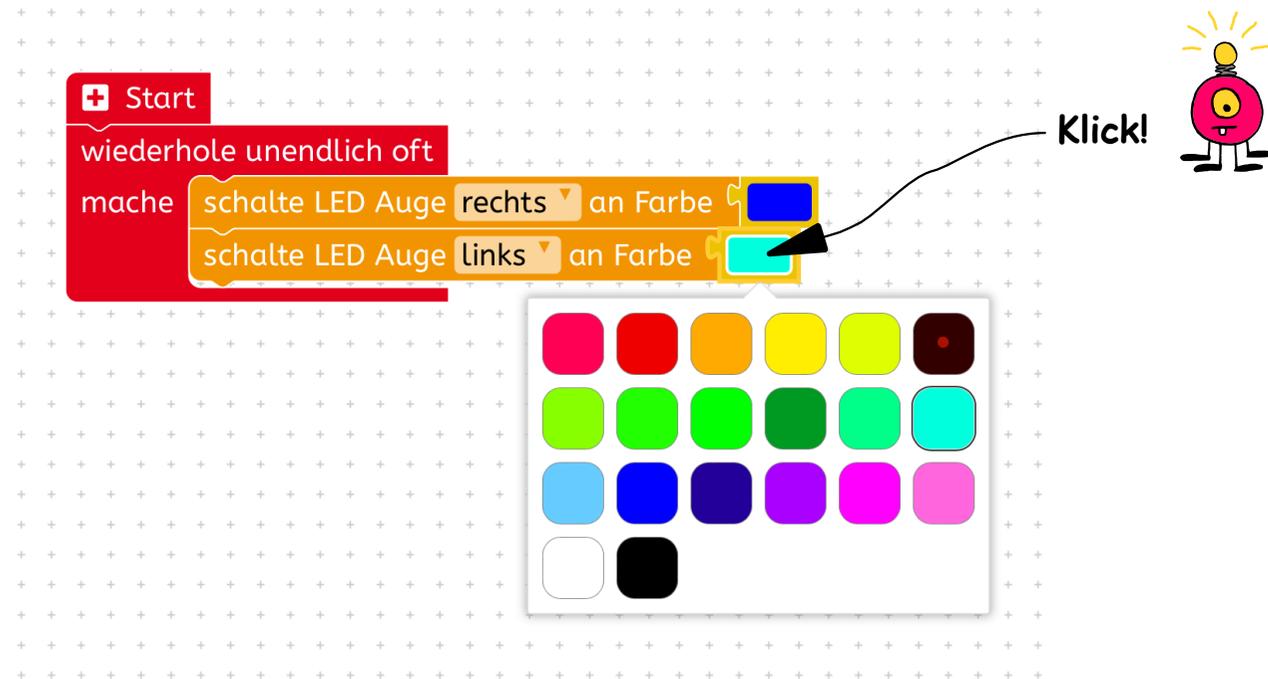
▶ Starte dein Programm auf dem Roboter.

Aufgabe 3: Ändere wie gerade auch die Farbe vom **linken** Auge und ▶ starte dein Programm auf dem BOB3.





Aufgabe 1: Du kannst die Farben auch einfacher umstellen:  
Tippe auf den Farb-Block und suche dir eine neue Farbe aus!



The image shows a Scratch script on a grid background. The script starts with a red 'Start' block, followed by a red 'wiederhole unendlich oft' (repeat forever) loop. Inside the loop, there are two orange 'schalte LED Auge' (turn on LED eye) blocks. The first block is set to 'rechts' (right) and has a blue color block selected. The second block is set to 'links' (left) and has a cyan color block selected. A black arrow points from the word 'Klick!' to the cyan color block. To the right of the script is a cartoon character with a pink body and a yellow lightbulb on its head. Below the script is a color palette with 24 color swatches arranged in a 4x6 grid. The colors include various shades of red, orange, yellow, green, blue, purple, pink, white, and black.

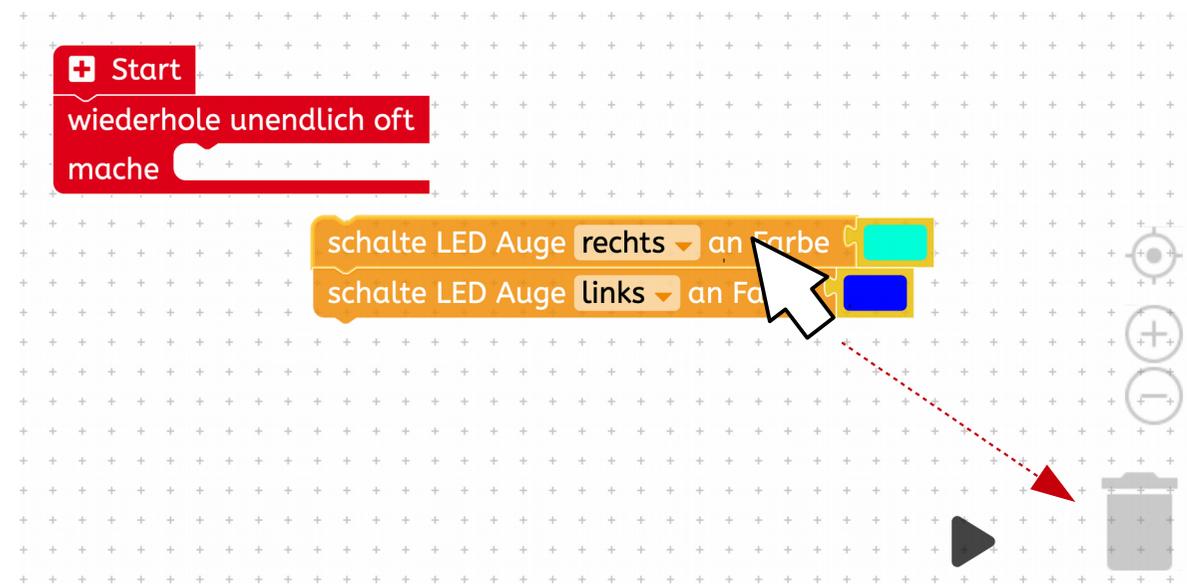
Aufgabe 2: Suche dir für beide Augen neue Farben aus und teste sie auf dem BOB3. Teste auch mal deine **Lieblingsfarben!**

Aufgabe 3:  Können die beiden Augen auch in unterschiedlichen Farben leuchten? Probiere mal!





Aufgabe 1: Lösche die beiden gelben Blöcke - ziehe sie in den Mülleimer 



The workspace contains the following blocks:

- Start block (red)
- wiederhole unendlich oft (red)
- mache (red)
- schalte LED Auge rechts an Farbe (yellow)
- schalte LED Auge links an Farbe (yellow)

A mouse cursor is positioned over the second yellow block, and a red dashed arrow points from it to a trash can icon on the right side of the workspace.

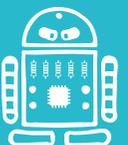
Aufgabe 2: Nimm den Block  aus der Kategorie **Aktion** und füge ihn in den Programm-Block ein:



The workspace contains the following blocks:

- Start block (red)
- wiederhole unendlich oft (red)
- mache (red)
- schalte LED Körper links an (yellow)

Aufgabe 3:  Starte dein Programm auf dem Roboter -  was macht Bob?





Aufgabe 1: Ändere die Eigenschaft „links“ in „rechts“:

Klick!

Aufgabe 2: ▶ Starte dein Programm auf dem Roboter.

Aufgabe 3: Verwende noch einen zweiten Block, so dass **beide** Körper LEDs leuchten!

★ ★ Aufgabe 4: Jetzt sollen **zusätzlich** noch **beide Augen** leuchten! Hast du eine Idee, wie das geht? Probiere mal!

