


Labyrinth – Der Klempner will den Pilz!

Aufgabenstellung

1. Starte das Programm „Labyrinth“ mit der grünen Flagge .
Setze die Figur mit der Leertaste in ihre Anfangsposition zurück.
2. Beschreibe den Programmablauf.
Nenne die Endpunkte für das Programm.
3. Vervollständige das Skript zum Erreichen des Pilzes.
4. Gestalte das Labyrinth mit dem Malprogramm (Bühne → Hintergründe). Passe das Skript zum Erreichen des Pilzes an.

