



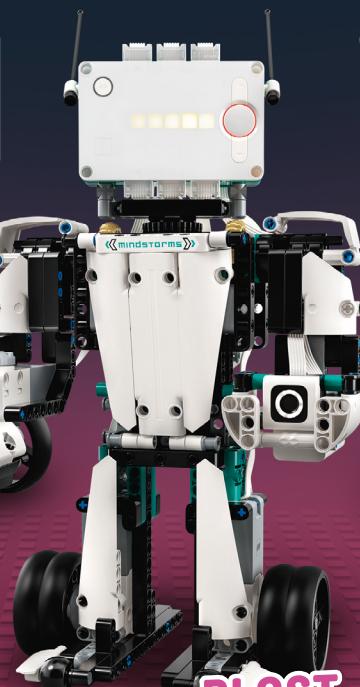
LEGO MINDSTORMS®



5 in 1



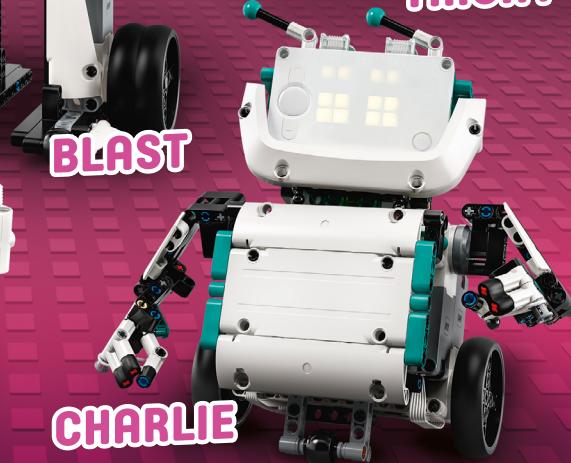
M.V.P.



TRICKY



GELO



CHARLIE

+++ ROBOT ROLL CALL +++

BLAST

Braucht hier jemand etwas, das hämmern, greifen und bewachen kann? Dann ist dieser Roboter genau der richtige. Blast kann so programmiert werden, dass er die Umgebung absucht und Dartpfeile auf feindliche Ziele ab feuert.

M.V.P.

Ist es ein Truck? Ist es ein Buggy? Ist es ein Kran? Ja, ja und ja! Es ist die multifunktionale, multifantastische modulare Fahrzeug-Plattform. Für den M.V.P. kann eine eigene Fernbedienung gebaut und programmiert werden. Der Roboter selbst lässt sich in ein Hebegerät, einen Shooter oder sogar einen Stein-Aufheber umbauen.

TRICKY

Applaus für diesen beherzten Sportroboter. Es ist der Elfmeter schießende, Bowling spielende, Körbe werfende einzigartige Tricky!

GELO

Endlich ein vierbeiniger Freund, der keine böse Überraschung auf dem Teppich hinterlässt! Er kann so programmiert werden, dass er Hindernissen ausweicht, Tricks vorführt oder Gassi geht.

CHARLIE

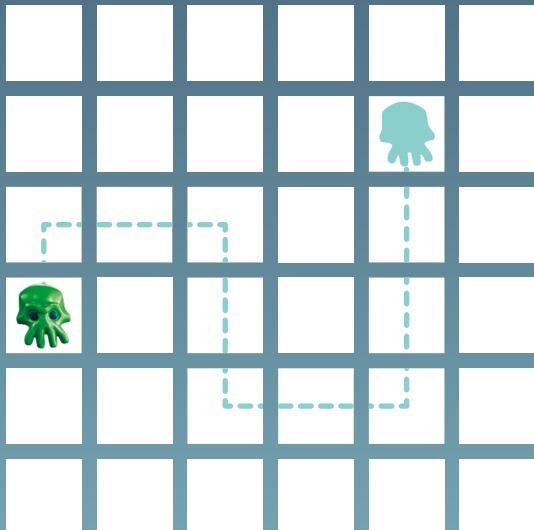
Ein kleiner Roboter mit großer Persönlichkeit! Er kann so programmiert werden, dass er andere mit Handschlag begrüßt, über die Tanzfläche fegt oder mit einem knalligen Trommelsolo abrockt.

WER KNACKT DEN CODE?

Erstens: die obere Box anschauen. Das pinke Programm sagt dem Alien, wohin es gehen soll. Zweitens: die untere Box anschauen. Kannst du den Code knacken und den Weg des Astronauten zeichnen?

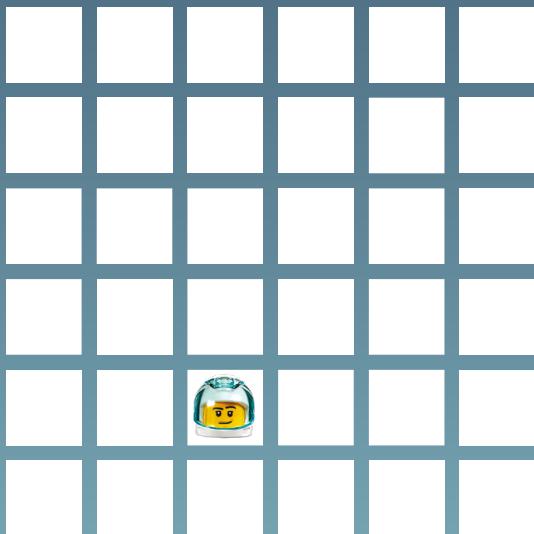
► wenn das
Programm startet

- bewegen ↑ 1 Kästchen
- bewegen → 2 Kästchen
- bewegen ↓ 2 Kästchen
- bewegen → 2 Kästchen
- bewegen ↑ 3 Kästchen



► wenn das
Programm startet

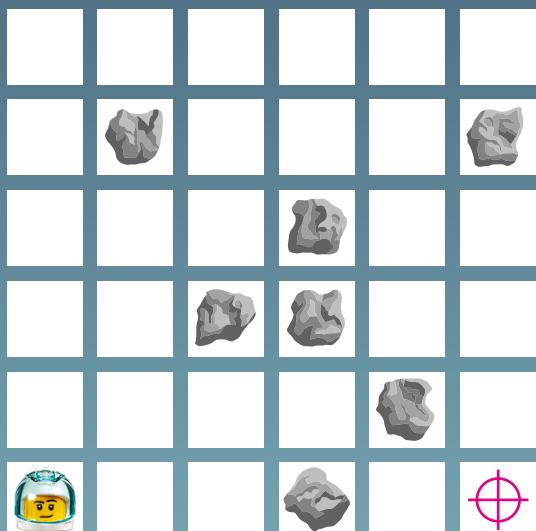
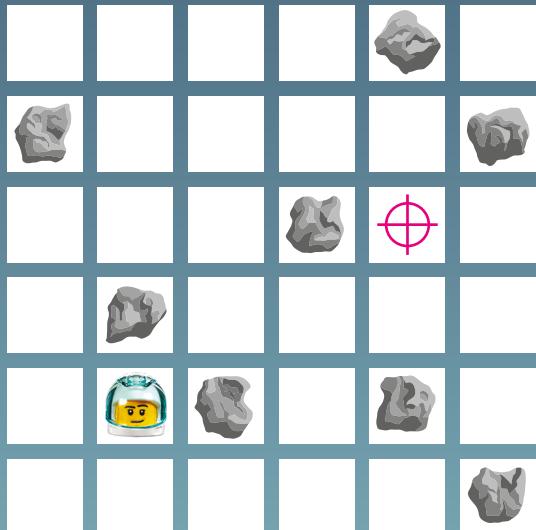
- bewegen ↑ 3 Kästchen
- bewegen ← 2 Kästchen
- bewegen ↓ 4 Kästchen
- bewegen → 4 Kästchen
- bewegen ↑ 2 Kästchen



Get your programming fingers ready!

Schaffst du es, diese Astronauten zu ihrem Ziel zu führen?

Es gibt nur 5 Programmierzeilen – um das Rätsel zu lösen, ist also sorgfältige Planung gefragt. Achtung vor den Hindernissen!

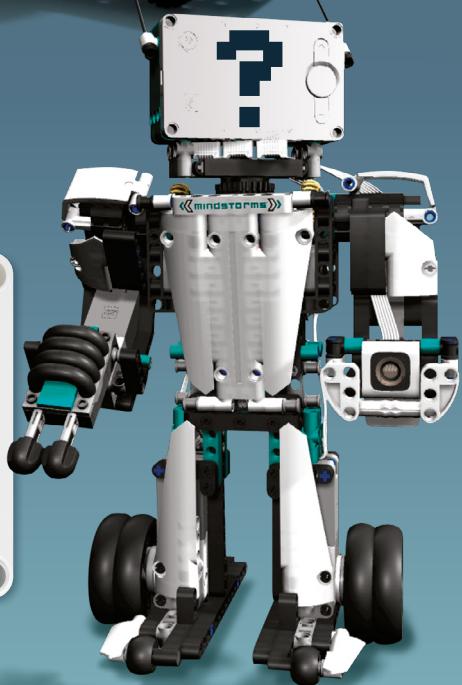
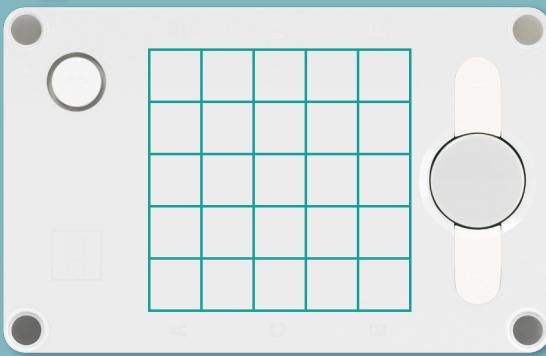
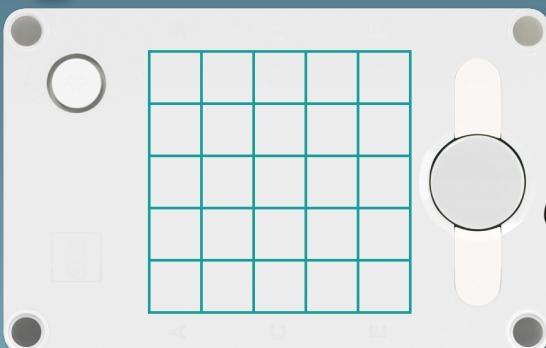


BAUEN,
PROGRAMMIEREN,
SPIELEN,
UMBauen,

<< PIEP. HILFE ERFORDERLICH. FEHLFUNKTION DES PROGRAMMS >>

Charlie rockt bei einem Trommelsolo ab. Blast hat einen Eindringling erkannt. Aber was ist mir ihren Gesichtern passiert?

Kannst du ihre Gesichtsausdrücke programmieren, indem du die Kästchen ausschneidest und auf dem Gitter anordnest?

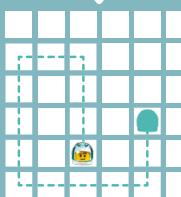


LÖSUNGEN DER RÄTSEL AUF DEN VORHERIGEN SEITEN

WER KNACKT DEN CODE?

HINDERNISSEN AUSWEICHEN

- bewegen ↓ 1 Kästchen
- bewegen → 2 Kästchen
- bewegen ↑ 2 Kästchen
- bewegen → 1 Kästchen
- bewegen ↑ 1 Kästchen
-
- bewegen ↑ 5 Kästchen
- bewegen → 4 Kästchen
- bewegen ↓ 3 Kästchen
- bewegen → 1 Kästchen
- bewegen ↓ 2 Kästchen



LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and MINDSTORMS are trademarks and copyrights of the LEGO Group. ©2020 The LEGO Group. All rights reserved. Use of this site signifies your agreement to the terms of use.