



# MINDSTORMS®



PROGRAMMIEREN  
& STEuern



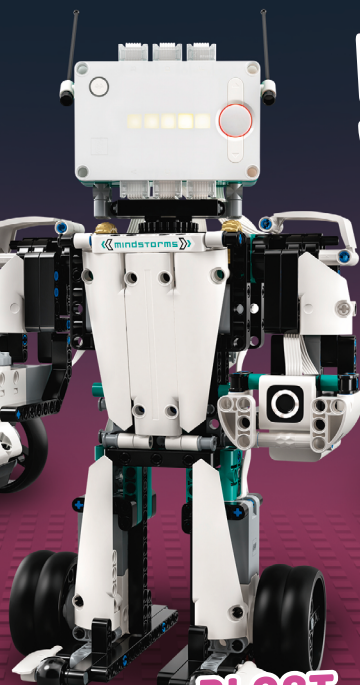
MIT VISUELLER UND  
TEXTBASIERTER PROGRAMMIERUNG



# 5 in 1



**M.V.P.**



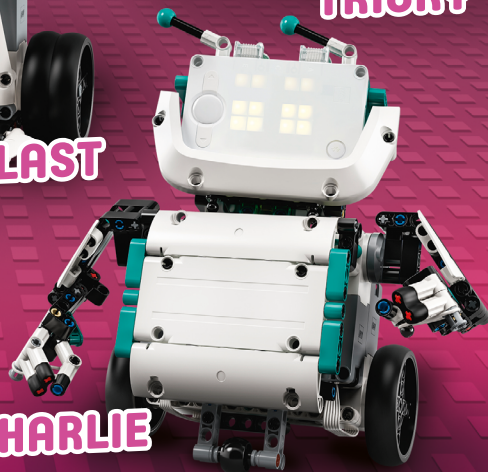
**BLAST**



**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 abfeuert.

### 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

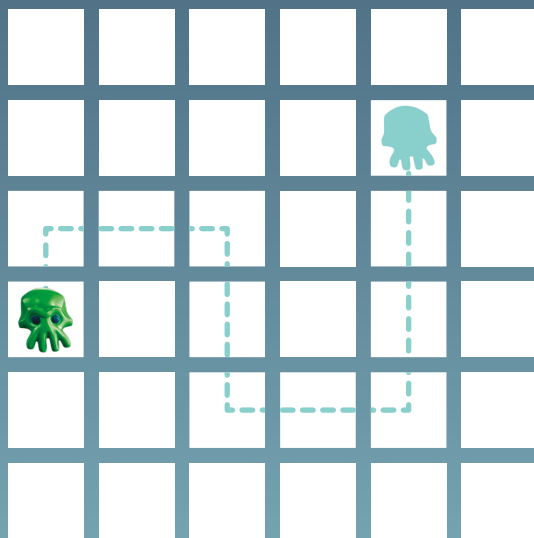
 bewegen  1 Kästchen


 bewegen  2 Kästchen



 bewegen  2 Kästchen



 bewegen  2 Kästchen



 bewegen  3 Kästchen







 wenn das Programm startet

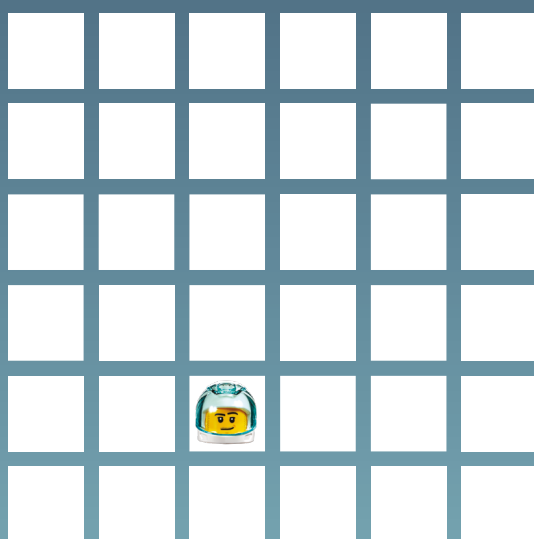
 bewegen  3 Kästchen

 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!


					
					
					
					
					
					


wenn das Programm startet

bewegen





Kästchen

bewegen





Kästchen

bewegen





Kästchen

bewegen












Kästchen


bewegen




Kästchen


					
					
					
					
					


wenn das Programm startet

bewegen





Kästchen

bewegen





Kästchen

bewegen





Kästchen

bewegen



Kästchen

bewegen



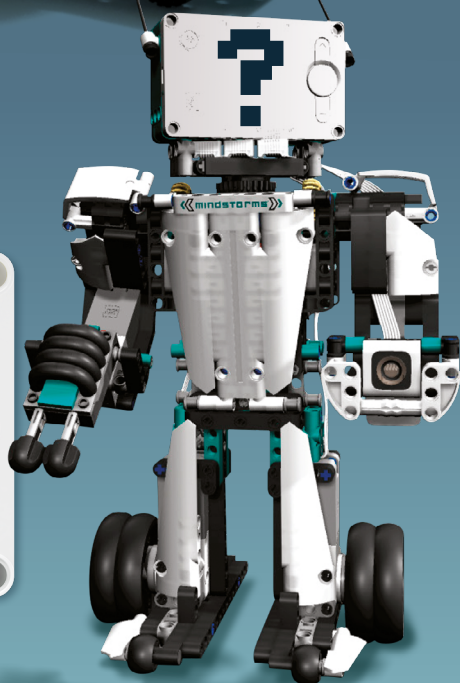
Kästchen

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?

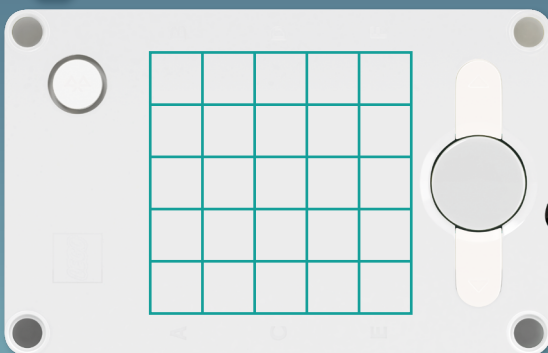


wenn das  
Programm startet



Animation starten

Abbrechen

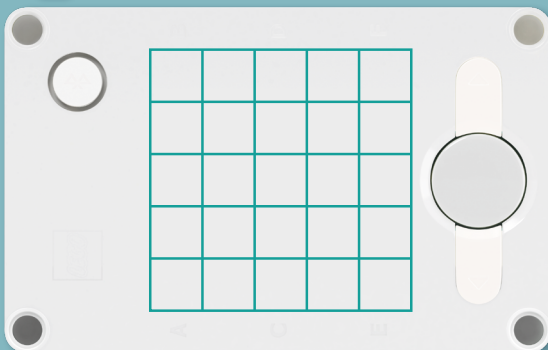


wenn das  
Programm startet



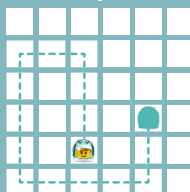
Animation starten

Alarm -  
Eindringlinge!



LÖSUNGEN DER RÄTSEL AUF DEN VORHERIGEN SEITEN

WER  
KNACHT  
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.