



# Aufgabenkarte

**BU** Basismodul 3  
Unterscheidung  
und Schleifen

Eure Namen:

3yp.de	Aufgabe	✓	
BU2	<b>Einen PAP mit einer <i>Unterscheidung</i> erstellen</b> 1. Seht euch das Video BU2 an. 2. Erstellt* <i>einen</i> PAP mit einer Bedingung, so dass <i>beide</i> Faltarten darin vorkommen. 3. Vergleicht euren PAP mit dem PAP eines anderen Teams.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	BU3 BU4	<b>Einen PAP mit einer <i>Schleife</i> erstellen</b> 1. Seht euch das Video BU3 an. 2. Seht euch das Video BU4 an. 3. Erstellt* mit den Symbolen von Arbeitsblatt BU4 jeweils einen PAP für die Sportprogramme 1 bis 3. 4. <i>Freiwillig</i> : Könnt ihr auch einen PAP erstellen für das Sportprogramm 4?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		BU5 BU6 BU7 BU8 BU9	<b>Einen PAP mit einer <i>Schleife mit Bedingung</i> erstellen</b> 1. Seht euch das Video BU5 an. 2. Seht euch die Videos BU6 bis BU9 an. Entscheidet euch für eines der Videos. Erstellt* einen PAP dafür. 3. <i>Freiwillig</i> : Erstellt weitere PAP zu den restlichen Videos.

\* PAP-Vorlage benutzen, ggf. mehrere davon



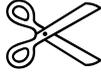
# Aufgabenkarte

**BU** Basismodul 3  
Unterscheidung  
und Schleifen

Eure Namen:

3yp.de	Aufgabe	✓	
BU2	<b>Einen PAP mit einer <i>Unterscheidung</i> erstellen</b> 1. Seht euch das Video BU2 an. 2. Erstellt* <i>einen</i> PAP mit einer Bedingung, so dass <i>beide</i> Faltarten darin vorkommen. 3. Vergleicht euren PAP mit dem PAP eines anderen Teams.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	BU3 BU4	<b>Einen PAP mit einer <i>Schleife</i> erstellen</b> 1. Seht euch das Video BU3 an. 2. Seht euch das Video BU4 an. 3. Erstellt* mit den Symbolen von Arbeitsblatt BU4 jeweils einen PAP für die Sportprogramme 1 bis 3. 4. <i>Freiwillig</i> : Könnt ihr auch einen PAP erstellen für das Sportprogramm 4?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		BU5 BU6 BU7 BU8 BU9	<b>Einen PAP mit einer <i>Schleife mit Bedingung</i> erstellen</b> 1. Seht euch das Video BU5 an. 2. Seht euch die Videos BU6 bis BU9 an. Entscheidet euch für eines der Videos. Erstellt* einen PAP dafür. 3. <i>Freiwillig</i> : Erstellt weitere PAP zu den restlichen Videos.

\* PAP-Vorlage benutzen, ggf. mehrere davon

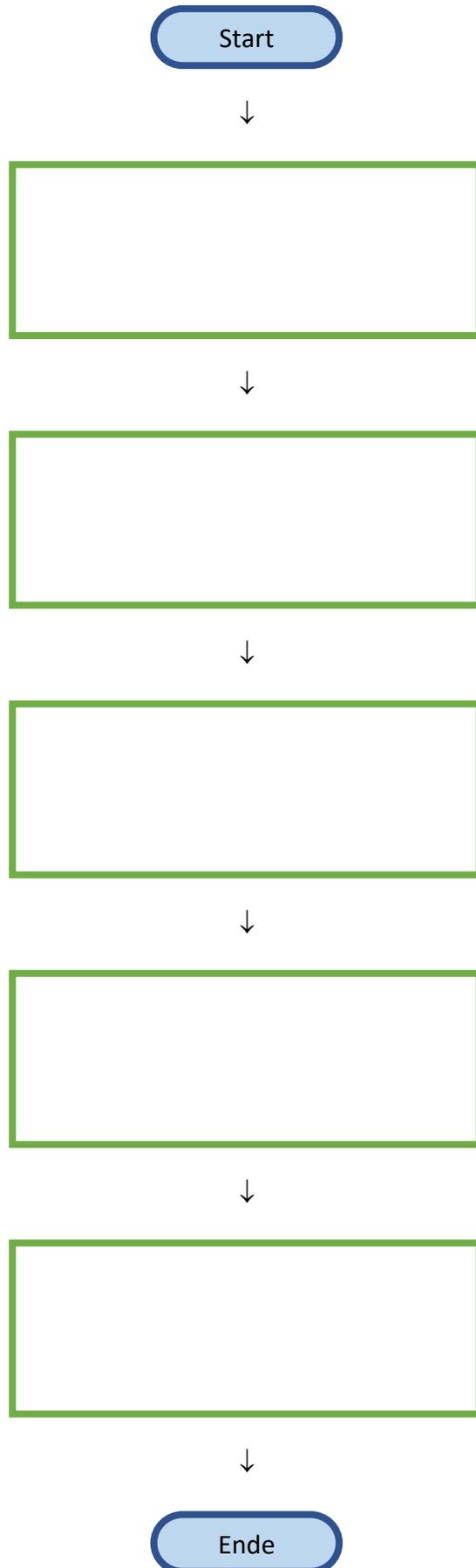
Wiederhole 2 mal	 ↓
Wiederhole 2 mal	Wiederhole 3 mal
↓	↓
Wiederhole 4 mal	Wiederhole 3 mal
↓	↓
Wiederhole 2 mal	Wiederhole 4 mal
↓	↓
Mache einen Knieheber.	Mache eine Kniebeuge
Mache eine Rumpfbeuge.	Mache einen Knieheber.
Mache eine Rumpfbeuge.	Mache eine Kniebeuge



# PAP-Vorlage

Eure Namen: \_\_\_\_\_

Name des Programms: \_\_\_\_\_



# Weitere Programmsymbole:

Anweisung / *(mache)* ...



Anweisung / *(mache)* ...



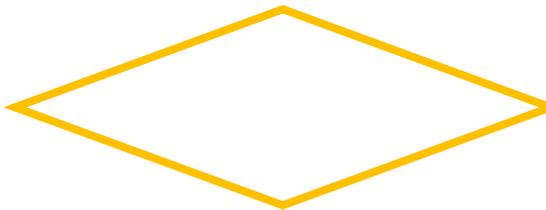
Verzweigung / *falls...*, *dann...*



Verzweigung / *falls...*, *dann...*



Verzweigung / *falls...*, *dann...*



*/ wiederhole bis...*  
Schleife Anfang / *wiederhole ... mal*  
*/ wiederhole fortlaufend*



Schleife Ende



*/ wiederhole bis...*  
Schleife Anfang / *wiederhole ... mal*  
*/ wiederhole fortlaufend*



Schleife Ende



## Hinweise zum Copyright

Einige Materialien enthalten Screenshot von Scratch/CC-BY-SA-4.0 Creative Commons. Scratch ist ein Projekt der Scratch Foundation und der Lifelong Kindergarten Group am MIT Media Lab. Es steht kostenlos unter <https://scratch.mit.edu> zur Verfügung.

**Urheber dieses Kurses ist das Projekt ProMaPrim, vertreten durch Dr. Ulrich Schwätzer, Universität Duisburg-Essen, Didaktik der Mathematik, Thea-Leymann-Strasse 9, D-45127 Essen. Die Urheberrechte an diesem Programmierkurs stehen unter der Creative Commons Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 (Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 international).**

Sie dürfen:

- Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

- Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
- Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.
- Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Das ProMaPrim Icon wurde erstellt unter Verwendung des Icons pc.png von Freepik auf [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) (freie Lizenz bei Namensnennung).