

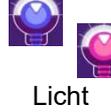
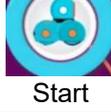
Mission 1: Dash stellt sich vor

Dash ist stolz darauf, ein Roboter zu sein. Er möchte dir zeigen, was er alles kann. Aber dafür braucht er deine Hilfe!

Das brauchst du:

Dash, Tablet

So geht es los: Öffne die App „Wonder“ und starte den „Erfinder-Modus“. Lege dort ein „Neues Programm“ an. Verbinde dich mit Dash.

#	Aufgabe	Funktion	Verbinder
1	Lass Dash automatisch rot aufleuchten.	 Licht	 Grundlagen
2	Bringe Dash zum Lachen, indem du auf den oberen Knopf drückst.	 Aktion	 Grundlagen
3	Lass Dash automatisch seinen Namen sagen. Nimm dafür einen eigenen Sound auf!	 Sound	 Grundlagen
4	Lass Dash einen Freudentanz aufführen, indem du auf Knopf 1 drückst.	 Aktion	 Grundlagen
5	Lass Dash zufällig pink oder blau aufleuchten.	 Licht	 Grundlagen
6	Lass Dash 2 Sekunden nach dem Aufleuchten losbrausen.	 Aktion	 Zeit
7	Lass Dash automatisch wieder von vorne anfangen.	 Start	 Grundlagen
	Eine mögliche Lösung kannst du dir mit Hilfe des folgenden Codes anzeigen lassen:	I9hw	



Mission 2: Dash trifft „Die drei Fragezeichen“

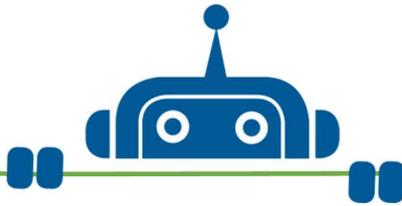
Justus Jonas braucht eine Auszeit vom Detektivleben in Rocky Beach und fährt in den Urlaub. Dash vertritt den ersten Detektiv derweil im Team der drei Fragezeichen. Auf dem Schrottplatz von Justus' Onkel sucht Dash seine neue Kollegen Peter und Bob. Kannst du ihm bei der Suche helfen? Passt auf, dass ihr Tante Mathilda nicht in die Arme lauft! Ansonsten verbringt ihr den Rest des Tages damit, den Schrottplatz aufzuräumen! Und Skinny Norris geht ihr auch besser aus dem Weg!

Das brauchst du:

Dash, Tablet, Zollstock oder Maßband, Klebeband, 3 Plastikbecher

So geht es los: Öffne die App „Wonder“ und starte den „Erfinder-Modus“. Lege dort ein „Neues Programm“ an. Verbinde dich mit Dash.

#	Aufgabe	Funktion	Verbinder
1	Markiere auf dem Boden ein Spielfeld gemäß der Skizze. Platziere die Figuren auf dem Spielfeld wie angegeben. Nutze dafür bspw. Klebeband (Markierung) und Plastikbecher (Figuren).	<p>? Dash als Justus Jonas ?? Bob Andrews und Peter Shaw</p> <p>X Skinny Norris X Tante Mathilda</p>	
2	<ul style="list-style-type: none"> Lass Dash dem eingezeichneten Pfad folgen, um Bob und Peter zu finden. Tipp: Dash kann nur geradeaus laufen. Drehe ihn immer erst in die richtige Richtung bevor er losläuft. 90° entsprechen einer Vierteldrehung. 	<p>Bewegung</p>	<p>Grundlagen</p>
3	Lass Dash mit Bob und Peter sprechen. Er möchte sich vorstellen, ist aber schüchtern. Er spricht erst, wenn er angesprochen wird!	<p>Sound</p>	<p>Sensor</p>
	Eine mögliche Lösung kannst du dir mit Hilfe des folgenden Codes anzeigen lassen:	tlri	



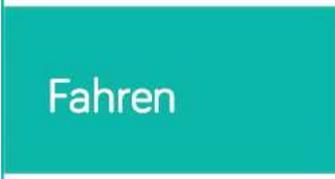
Mission 3: Dash trifft „Die drei Fragezeichen“

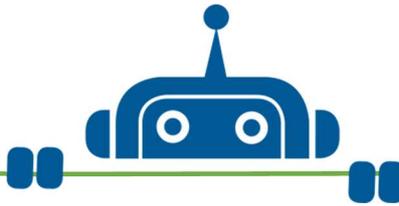
Baue das Programm von Mission 2 mit der App „Blockly“ nach.

Das brauchst du:

Dash, Tablet, Parcours von Mission 2

So geht es los: Öffne die App „Blockly“ und lege dort ein „Neues Programm“ an. Verbinde dich mit Dash.

#	Aufgabe	Aktion
1	Lass Dash dem eingezeichneten Pfad folgen, um Bob und Peter zu finden. Tipp: Dash kann nur geradeaus laufen. Drehe ihn immer erst in die richtige Richtung bevor er losläuft. 90° entsprechen einer Vierteldrehung.	
2	Lass Dash mit Bob und Peter sprechen. Er möchte sich vorstellen, ist aber schüchtern. Er spricht erst, wenn er angesprochen wird!	
3	Lass Dash denselben Parcours fahren wie bei Mission 2. Wie unterscheiden sich die Programme von Mission 2 und 3? Was ist gleich?	



Mission 4: Dash außer Rand und Band (Teil 1)

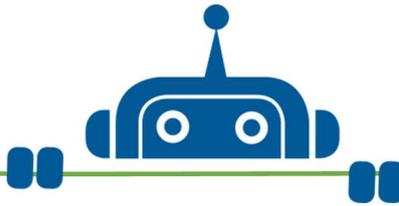
Dash freut sich total, dich zu sehen. Er führt einen coolen Roboter-Tanz vor. Mach mit!

Das brauchst du:

Dash, Tablet

So geht es los: Öffne die App „Blockly“ und lege dort ein „Neues Programm“ an.

#	Aufgabe	Aktion
1	Versetze Dash zunächst in den Ruhezustand. – Schalte dafür alle Lichter aus (schwarz) – Die Augen sollen ebenfalls dunkel sein	Licht
2	Dash entdeckt dich. Lass ihn hochschauen!	Schauen
3	Dash strahlt vor Freude. – Lass seine Augen erstrahlen – Lass alle seine Lichter lila aufleuchten	Licht
4	Dash begrüßt dich und sagt „Hi“,	Sound
5	Dash fängt an, sich im Kreis zu drehen. Er hört erst wieder auf, wenn jemand auf den oberen Knopf drückt. Tipp 1: Wenn Dash eine Aktion wiederholen soll, wähle unter Steuerung den Befehl „Wiederhole bis...“ aus. Tipp 2: 360° sind eine ganze Umdrehung. Du kannst Dash links oder rechts herumdrehen lassen.	Steuerung Fahren
6	Dash wartet darauf, dass du singst. Sobald Dash deine Stimme hört, soll er in deine Richtung schauen.	Schauen
7	Lass Dash zum Abschluss komische Pieptöne von sich geben.	Sound
8	Verbinde dich mit Dash und starte das Programm.	



Mission 5: Dash außer Rand und Band (Teil 2)

Jetzt sind bei Dash die Sicherungen durchgebrannt! Kannst du ihn reparieren?

Das brauchst du:

Dash, Tablet, Programm für Mission 4

So geht es los: Öffne die App „Blockly“, öffne das Programm von Mission 4 und erweitere es gemäß der folgenden Anleitung.

#	Aufgabe	Aktion
1	<p>Dash fängt wild an zu blinken. Lass Dash zufällig rot oder grün aufleuchten.</p> <p>Tipp 1: Hierfür musst du eine Variable verwenden. Stelle den Variablenwert so ein, dass der Wert zufällig 0 oder 1 ist.</p> <p>Tipp 2: Lass Dash rot aufleuchten, wenn der Wert 0 ist und grün aufleuchten, wenn der Wert 1 ist. Verwende hierfür den Befehl „Wenn... Sonst...“</p>	
2	<p>Achtung: Wenn man Dash hochhebt, wiehert er auf einmal wie ein Pferd. Programme Dash so, dass das jeder Zeit passieren kann und nicht an einer bestimmten Stelle im Programm.</p> <p>Tipp: Wähle unter Start den Befehl „Wenn Dash...“ aus und ziehe ihn rechts neben den „normalen“ Startbefehl.</p>	
3	<p>Nachdem Dash gewiehert hat, fängt er wieder von vorne mit seinem Roboter-Tanz an.</p> <p>Tipp: Wähle unter Start den Befehl „Zum Start gehen aus“ und ziehe ihn unter das Pferdegeräusch.</p>	
4	<p>Dash braucht eine Pause. Er wartet darauf, dass du auf Knopf 1 drückst. Dann sagt er „Tschüss“ und macht alle Lichter aus.</p>	
5	<p>Verbinde dich mit Dash und starte das Programm.</p>	