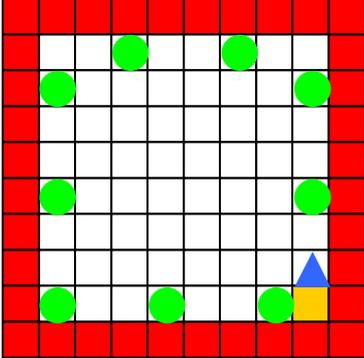
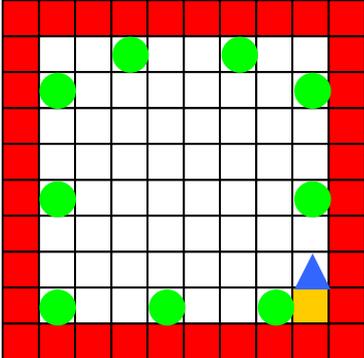


Arbeitsblatt1: Problemlösen mit Kara

Problemstellung	Welt	Dateinamen
1. Kara soll immer an der Wand entlang gehen und vor dem Fliegenpilz (Rechteck) anhalten.		Welt: welt06 Programm: welt06_laufen
2. Kara soll immer an der Wand entlang gehen, alle Kleeblätter einsammeln und vor dem Fliegenpilz (Rechteck) anhalten.		Welt: welt06 Programm: welt06_sammeln
3. Kara soll immer an der Wand entlang gehen, alles mit Kleeblättern auslegen und vor dem Fliegenpilz (Rechteck) anhalten.		Welt: welt06 Programm: welt06_legen
4. Kara soll immer an der Wand entlang gehen, dabei seine Welt invertieren und vor dem Fliegenpilz (Rechteck) anhalten.		Welt: welt06 Programm: welt06_invertieren

Arbeitsblatt1: Problemlösen mit Kara

Problemstellung	Welt	Dateinamen
1. Kara soll immer an der Wand entlang gehen und vor dem Fliegenpilz (Rechteck) anhalten.		Welt: welt06 Programm: welt06_laufen
2. Kara soll immer an der Wand entlang gehen, alle Kleeblätter einsammeln und vor dem Fliegenpilz (Rechteck) anhalten.		Welt: welt06 Programm: welt06_sammeln
3. Kara soll immer an der Wand entlang gehen, alles mit Kleeblättern auslegen und vor dem Fliegenpilz (Rechteck) anhalten.		Welt: welt06 Programm: welt06_legen
4. Kara soll immer an der Wand entlang gehen, dabei seine Welt invertieren und vor dem Fliegenpilz (Rechteck) anhalten.		Welt: welt06 Programm: welt06_invertieren