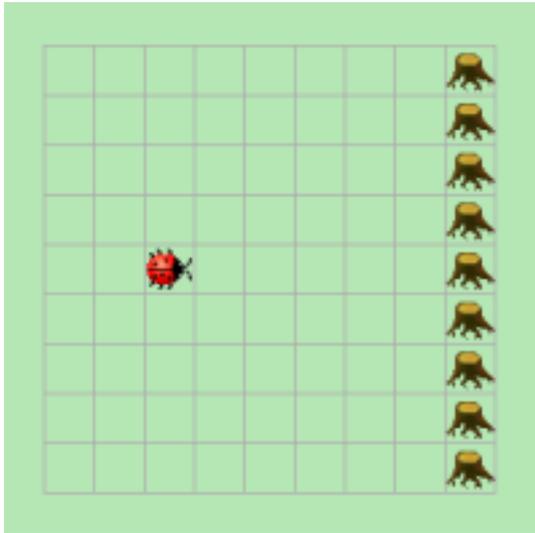


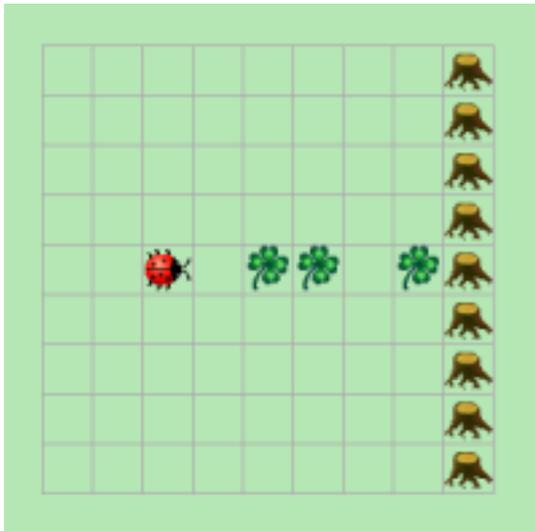
## Aufgabenstellungen – KARA

(Karol kann mit analogen Aufgabenstellungen bearbeitet werden)



### Aufgabe I

Kara soll bis zum Wald laufen und dann anhalten.

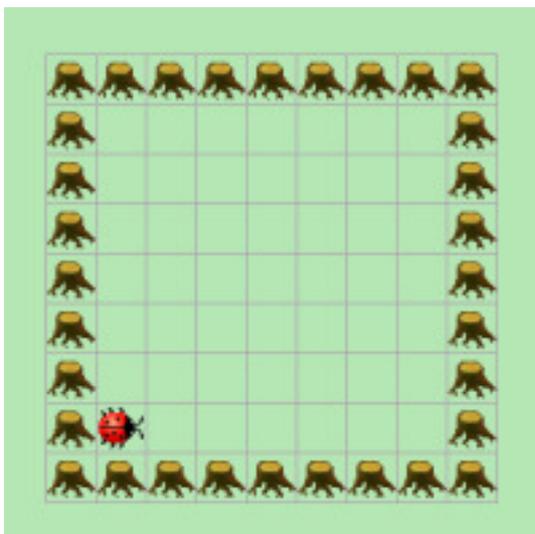


### Aufgabe II

Kara soll bis zum Wald laufen, dabei alle Kleeblätter aufsammeln und dann anhalten.

### Aufgabe III

Kara soll bis zum Wald laufen. Er soll Kleeblätter in leere Felder legen und vorhandene Kleeblätter aufsammeln. Kara soll am Wald anhalten.



### Aufgabe IV

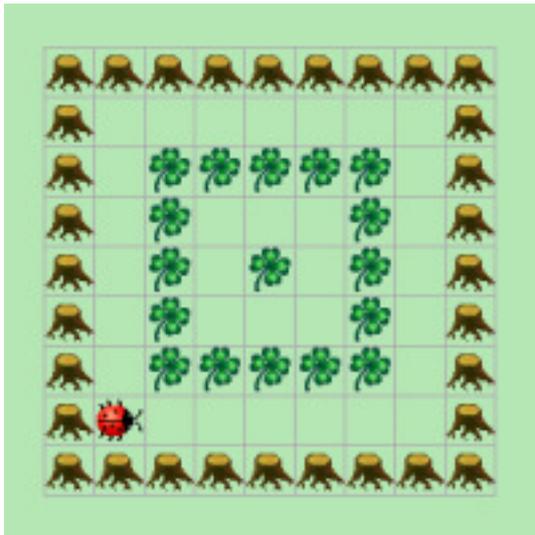
Kara soll seine gesamte Welt umrunden. (Start: immer links unten)

### Aufgabe V a

Kara soll seine gesamte Welt ablaufen. (Start: immer links unten)

### Aufgabe V b

Kara soll seine gesamte Welt ablaufen und mit Kleeblättern auslegen. (Start: immer links unten)

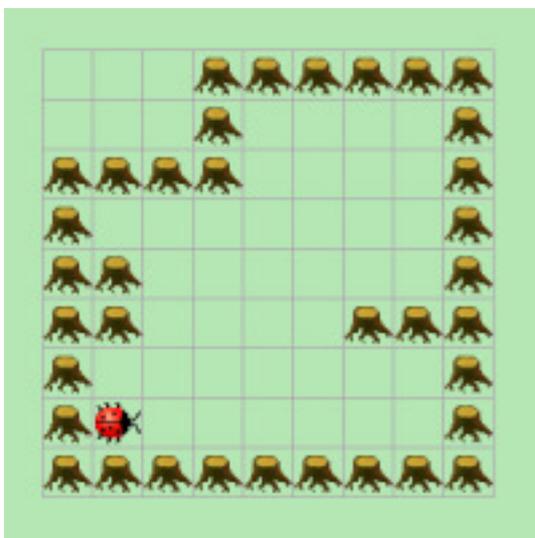


### Aufgabe VI

Kara soll seine gesamte Welt ablaufen und alle Kleeblätter einsammeln.  
(Start: immer links unten)

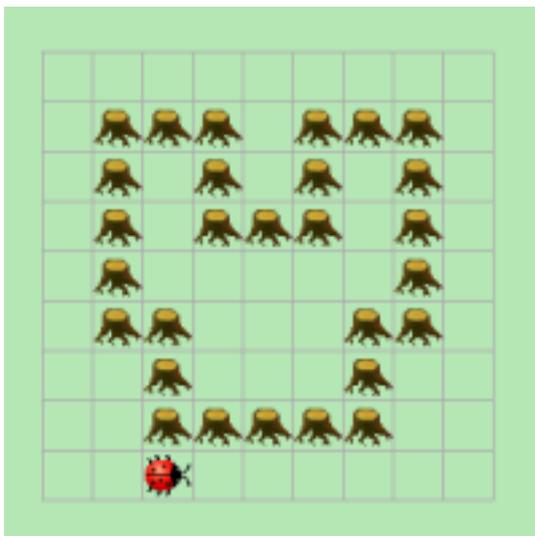
### Aufgabe VII

Kara soll seine Welt invertieren.  
(Start: immer links unten)



### Aufgabe VIII

„Immer an der (Außen-) Wand entlang“  
(Start: links unten)



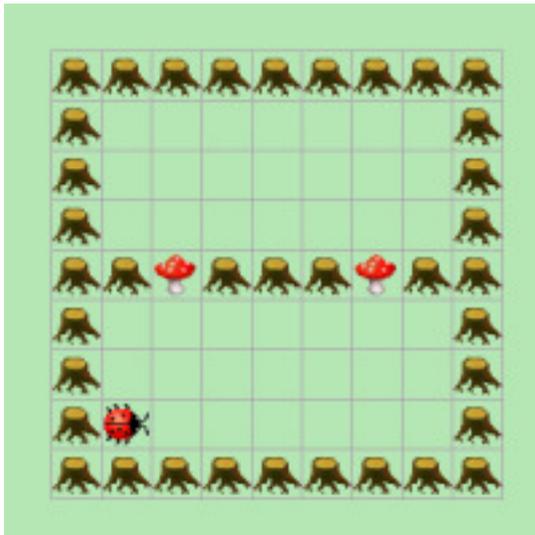
### Aufgabe IX

Immer an der (Innen-) Wand entlang.  
(Start: Kara hat die Wand links neben sich)



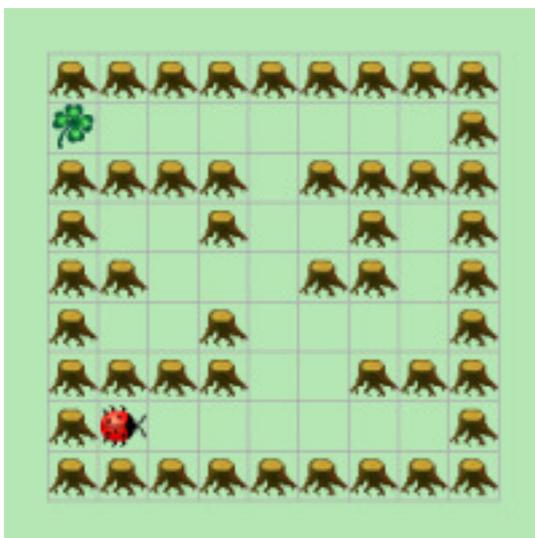
### Aufgabe X

Kara läuft Slalom  
(Start: rechts neben Baum)



### Aufgabe XI

Kara sucht Tür zum Nachbarzimmer. Hat er sie gefunden, so geht er hindurch. Als gut erzogener Käfer vergisst er nicht die Tür zu schließen. Dann setzt er seine Mission fort.  
(Start: neben Wand)



### Aufgabe XII

Kara soll von jedem Startpunkt aus den Ausgang (Kleeblatt) des Labyrinths finden, indem er immer an einer Wand entlang läuft.  
Vertiefung: Finde ein Labyrinth, in dem der Algorithmus nicht funktioniert.

...

...