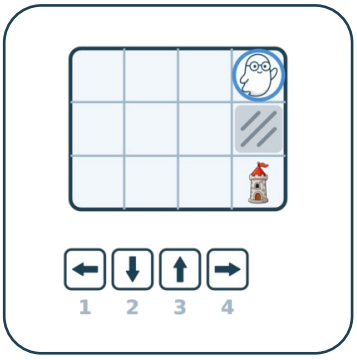
Fehler im Ablauf finden

Boo! Mato hat Banoo ein Programm geschrieben, aber Banoo landet am falschen Ort. Ein Pfeil ist falsch. Teste das Programm mit dem Finger und finde den Fehler. Du schaffst das!

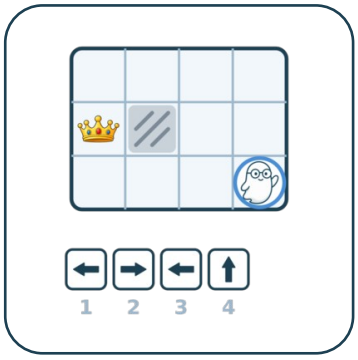


Ein Programm testen
Geh jeden Pfeil auf dem Plan.
Wo läuft Banoo falsch? Da ist der Fehler.
Programmierer sagen zu einem Fehler „Bug“.

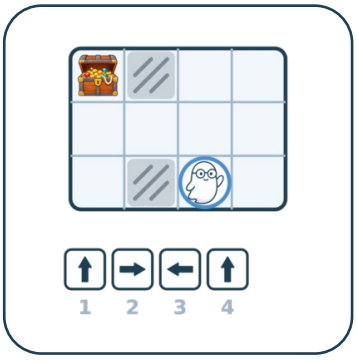
Welcher Pfeil ist falsch? Kreise die Nummer ein.



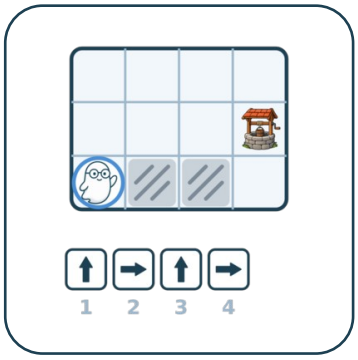
3 4 1



1 4 2



3 2 4



3 2 4

Bonus: Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Ein Programm ohne Test ist immer richtig. ja nein

Testen heißt: Schritt für Schritt prüfen. ja nein

Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C3403-1

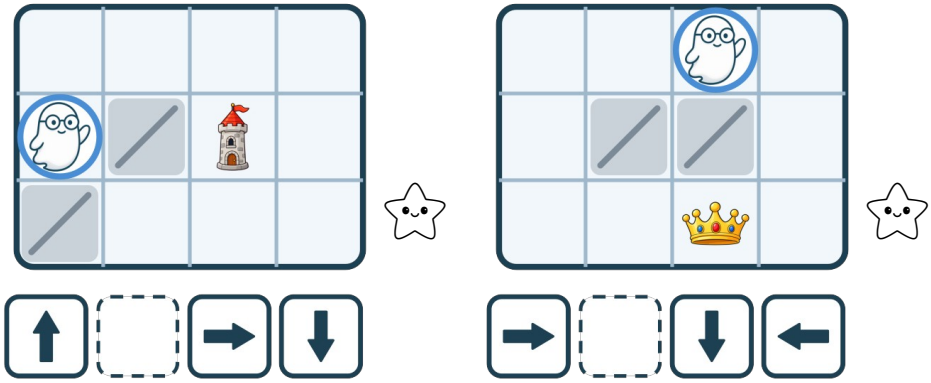
© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.

Fehler im Ablauf finden

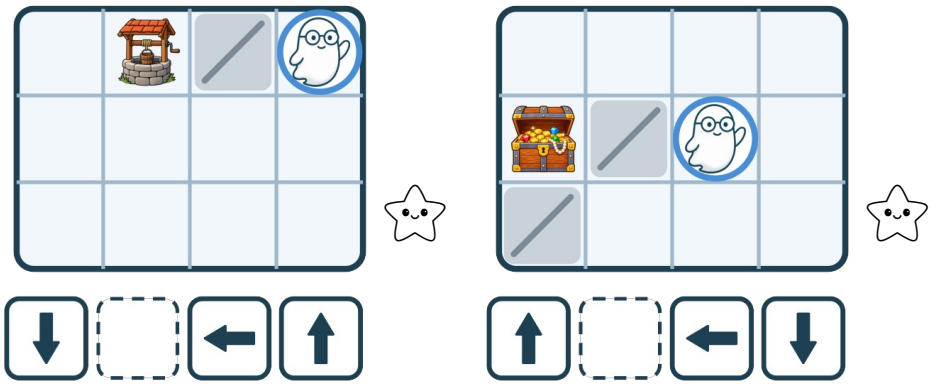
Jetzt reparierst du die Programme. An der leeren Stelle stand der Fehler. Zeichne den Pfeil, mit dem Banoo genau am Ziel ankommt. Boo-per!

Den Fehler reparieren
Probiere alle vier Pfeile aus.
Nur einer bringt Banoo ans Ziel.

Zeichne den richtigen Pfeil in das leere Kästchen.



Zeichne den richtigen Pfeil in das leere Kästchen.



Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C3403-2

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.

Fehler im Ablauf finden

Auch Abläufe im Alltag können Fehler haben. Tick hat ein Rezept aufgeschrieben, aber ein Schritt steht an der falschen Stelle. Findest du ihn? Boo-tastisch!



Fehler im Alltag

Spiel den Ablauf im Kopf durch.
Wo klappt der nächste Schritt nicht?

Zwei Schritte sind vertauscht. Welche? Kreise ein.

1 Teig rühren, 2 Kuchen essen, 3 backen	1 und 2	2 und 3	1 und 3
1 Licht aus, 2 im Buch lesen, 3 schlafen	1 und 2	2 und 3	1 und 3
1 Bild aufhängen, 2 malen, 3 Papier holen	1 und 2	2 und 3	1 und 3
1 aufwachen, 2 frühstücken, 3 aufstehen	1 und 2	2 und 3	1 und 3
1 Zähne putzen, 2 Paste drauf, 3 spülen	1 und 2	2 und 3	1 und 3
1 Kuchen essen, 2 backen, 3 Teig rühren	1 und 2	2 und 3	1 und 3
1 Schuhe an, 2 Socken an, 3 losgehen	1 und 2	2 und 3	1 und 3



Ups, in meinem Rezept stand das Essen vor dem Backen.
Gut, dass ihr testet!

Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Ein Bug ist ein Fehler im Programm.	ja	nein
Testen heißt, das Programm wegzuwerfen.	ja	nein
Wer Schritt für Schritt testet, findet Fehler schneller.	ja	nein
Ein falscher Pfeil ändert nichts.	ja	nein

Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C3403-3

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.

Fehler im Ablauf finden

Teste diese Programme, bevor Banoo losläuft. Kommt er zur Truhe oder läuft er gegen eine Mauer? Danach schreibst du ein eigenes Programm und testest es. Boosa!



Vorher testen
Testen spart Ärger.
Programmierer testen jedes Programm.



Kommt Banoo zur Truhe? Kreise ein.

1	2 × ↑ 2 × → ↓ 2 × → 2 × ↑	ja	nein
2	3 × ↑ 4 × →	ja	nein
3	2 × ↑ 2 × → 2 × ↓ 2 × → 3 × ↑	ja	nein

Deine Idee: Schreibe ein Programm mit Schleifen zur Truhe und teste es.

Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C3403-4

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.