

Into Orbit Aufgaben Zuordnungsspiel: Quiz

Ordnet der Mission die richtige Aufgabe zu!

M01. RAUMFAHRT	Der Roboter muss fest genug auf das Schlagfeld treffen, damit das Raumschiff nicht zurückfällt.
M02. SOLARPANEL AUSRICHTEN	Der Roboter muss eine Hantelstange bis zur Wertungshöhe anheben.
M03. 3D-DRUCK	Solarpanels müssen, je nach Strategie und Bedingungen, zu euch hin oder von euch weg abgewinkelt werden.
M04. KRATER-ÜBERQUERUNG	Schickt einen oder beide Meteoriten zum Meteoritenfänger. Vor dem Treffen/Loslassen müssen die Meteoriten vollständig westlich der Freilauflinie sein. Östlich der Freilauflinie müssen sie eigenständig unterwegs sein.
M05. RESSOURCENGEWINNUNG	Der Roboter muss einerseits Module aus den Anschlüssen des Wohnmoduls entfernen und andererseits welche dort einfügen.
M06. MODULE DER RAUMSTATION	Bringt das Landegerät intakt in eines seiner Zielgebiete, oder bringt es zumindest in die Base.
M07. NOTFALL BEIM WELTRAUMSPAZIERGANG	Der Roboter oder der von ihm ausgesandte Rover muss das Kratermodell vollständig überqueren, indem er direkt darüberfährt. Nicht nah dran vorbei. Nicht drum herum.
M08. AEROBICÜBUNG	Der Roboter muss Gerhards Körper in die Luftschleuse bringen.
M09. KRAFTTRAINING	Der Roboter muss einen oder mehrere Satelliten in die äußere Umlaufbahn verschieben.
M10. LEBENSMITTELPRODUKTION	Der Roboter muss Ladungen die Raumfahrt-Rampe herunterrollen lassen. Die erste Ladung ist vorbereitet und fertig für den Einsatz. Die zwei anderen Ladungen aus der Base muss der Roboter auf die Rampe laden.
M11. FLUCHTGESCHWINDIGKEIT	Der Roboter muss alle Kernproben aus der Kernlagerstätte herausholen. Dann kann er, wie hier und in Aufgabe M03 beschrieben, mit ihnen arbeiten.
M12. SATELLITENUMLAUFBAHNEN	Dreht das Observatorium präzise in eine Richtung.
M13. OBSERVATORIUM	Der Roboter muss wiederholt eine oder beide Griffenheiten des Trainingsgerätes bewegen, um den Zeiger vorwärts zu bewegen.
M14. METEORIT UMLENKEN	Der Roboter muss eine Regolith-Kernprobe aus der Kernlagerstätte (vgl. M05) entnehmen und in den 3D-Drucker legen, damit der 2 x 4-Stein herauspringt. Der ausgeworfene 2 x 4-Stein kann dann woanders hin transportiert werden, um mehr Punkte zu erhalten.
M15. LANDEGERÄT AUFSETZEN	Bewegt die Druckstange genau so weit und mit der richtigen Geschwindigkeit, um in den grünen Punktebereich zu gelangen.

Into Orbit Aufgaben Zuordnungsspiel: Antworten

Nur für die Coaches!

M01. RAUMFAHRT	Der Roboter muss Ladungen die Raumfahrt-Rampe herunter rollen lassen. Die erste Ladung ist vorbereitet und fertig für den Einsatz. Die zwei anderen Ladungen aus der Base muss der Roboter auf die Rampe laden.
M02. SOLARPANEL AUSRICHTEN	Solarpanels müssen, je nach Strategie und Bedingungen, zu euch hin oder von euch weg abgewinkelt werden.
M03. 3D-DRUCK	Der Roboter muss eine Regolith-Kernprobe aus der Kernlagerstätte (vgl. M05) entnehmen und in den 3D-Drucker legen, damit der 2 x 4-Stein herauspringt. Der ausgeworfene 2 x 4-Stein kann dann woanders hin transportiert werden, um mehr Punkte zu erhalten.
M04. KRATER-ÜBERQUERUNG	Der Roboter oder der von ihm ausgesandte Rover muss das Kratermodell vollständig überqueren, indem er direkt darüber fährt. Nicht nah dran vorbei. Nicht drum herum.
M05. RESSOURCENGEWINNUNG	Der Roboter muss alle Kernproben aus der Kernlagerstätte herausholen. Dann kann er, wie hier und in Aufgabe M03 beschrieben, mit ihnen arbeiten.
M06. MODULE DER RAUMSTATION	Der Roboter muss einerseits Module aus den Anschlüssen des Wohnmoduls entfernen und andererseits welche dort einfügen.
M07. NOTFALL BEIM WELTRAUMSPAZIERGANG	Der Roboter muss Gerhards Körper in die Luftschleuse bringen.
M08. AEROBICÜBUNG	Der Roboter muss wiederholt eine oder beide Griffenheiten des Trainingsgerätes bewegen, um den Zeiger vorwärts zu bewegen.
M09. KRAFTTRAINING	Der Roboter muss eine Hantelstange bis zur Wertungshöhe anheben.
M10. LEBENSMITTELPRODUKTION	Bewegt die Druckstange genau so weit und mit der richtigen Geschwindigkeit, um in den grünen Punktebereich zu gelangen.
M11. FLUCHTGESCHWINDIGKEIT	Der Roboter muss fest genug auf das Schlagfeld treffen, damit das Raumschiff nicht zurück fällt.
M12. SATELLITENUMLAUFBAHNEN	Der Roboter muss einen oder mehrere Satelliten in die äußere Umlaufbahn verschieben.
M13. OBSERVATORIUM	Dreht das Observatorium präzise in eine Richtung.
M14. METEORIT UMLENKEN	Schickt einen oder beide Meteoriten zum Meteoritenfänger. Vor dem Treffen/Loslassen müssen die Meteoriten vollständig westlich der Freilauflinie sein. Östlich der Freilauflinie müssen sie eigenständig unterwegs sein.
M15. LANDEGERÄT AUFSETZEN	Bringt das Landegerät intakt in eines seiner Zielgebiete, oder bringt es zumindest in die Base.