Praxisbeispiele

Arenen und Aufgabenideen für das School Kit One

2026 – V3 © rosslight GmbH

Line Entry Arenen

Übersicht der Schwierigkeitsgrade

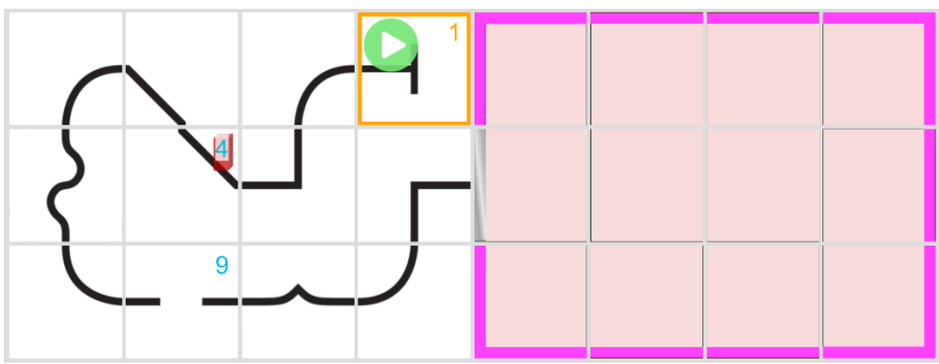
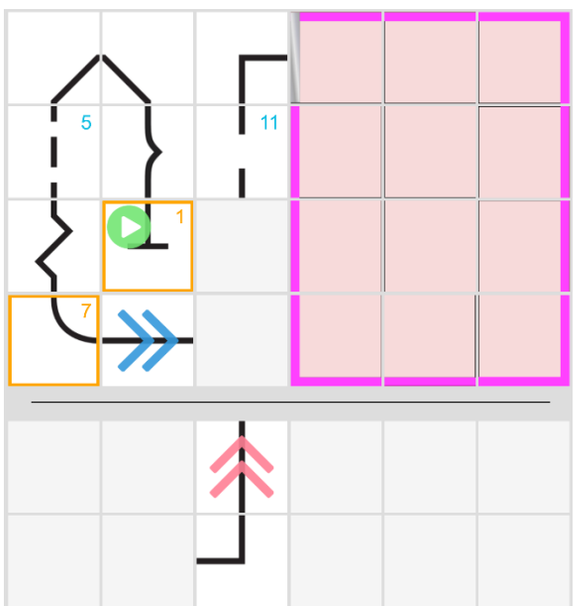
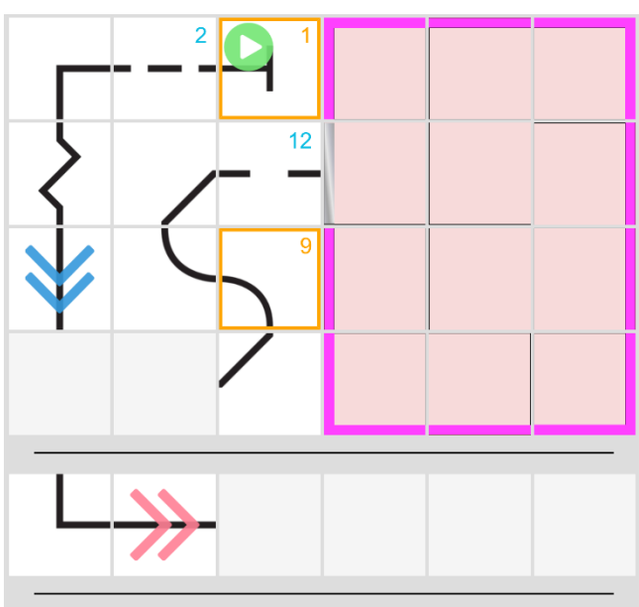
	Spur	Lücke	Rampe	Kreuzung	Hindernis	Wippe	Evacuation Zone
1	★☆☆	★☆☆	-	-	★★☆	-	★☆☆
2	★☆☆	★★☆	★☆☆	-	-	-	★☆☆
3	★☆☆	★☆☆	★★☆	-	-	-	★★☆
4	★☆☆	★★☆	-	★★★	-	-	★☆☆
5	★☆☆	★★☆	-	★★★	-	-	★☆☆
6	★★☆	★☆☆	★★☆	★★☆	-	★★☆	-
7	★★☆	★☆☆	-	★☆☆	★☆☆	-	★☆☆
8	★★☆	★★☆	-	★☆☆	-	★★★	★★☆
9	★★☆	★★☆	★★★	★★☆	-	★★★	-
10	★★★	★★☆	★★☆	★★★	-	★★☆	-

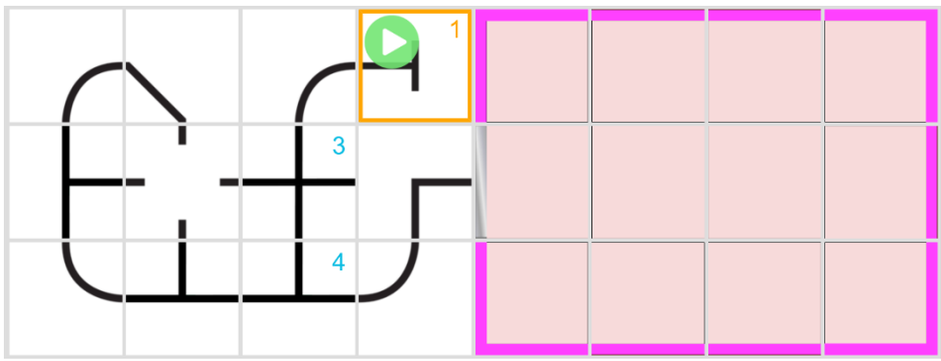
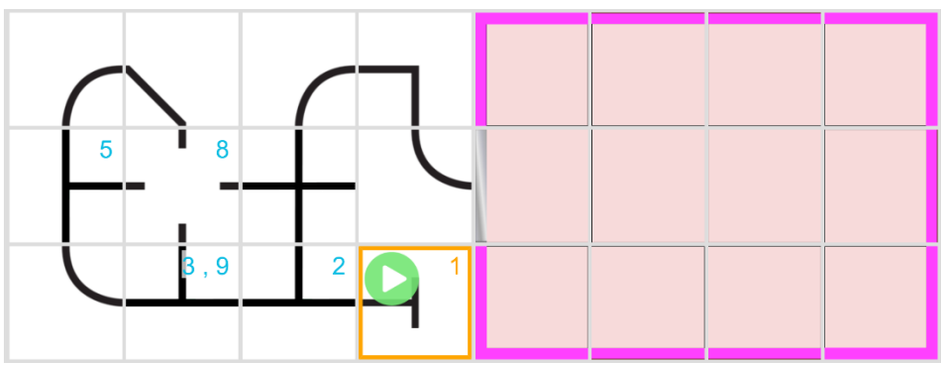
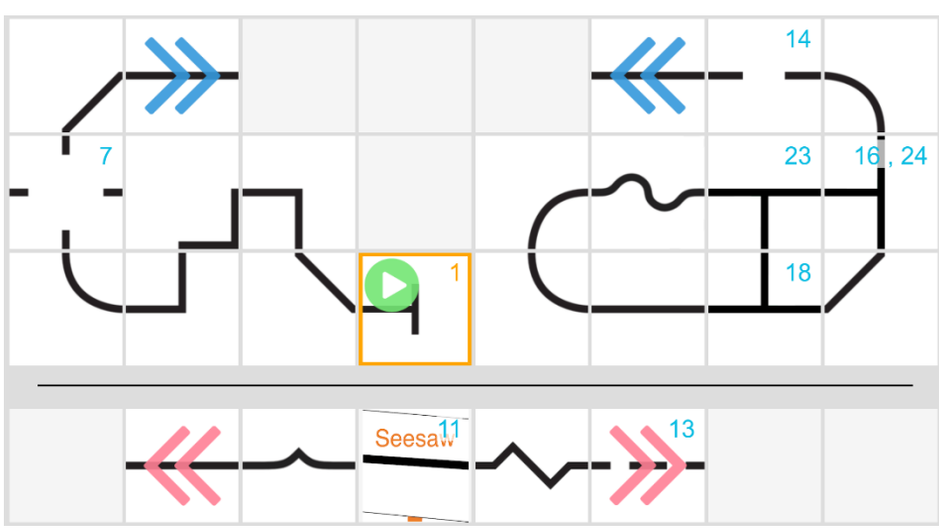
Hinweis:
Die Schwierigkeit wurde vor allem nach den folgenden Kriterien ermittelt:

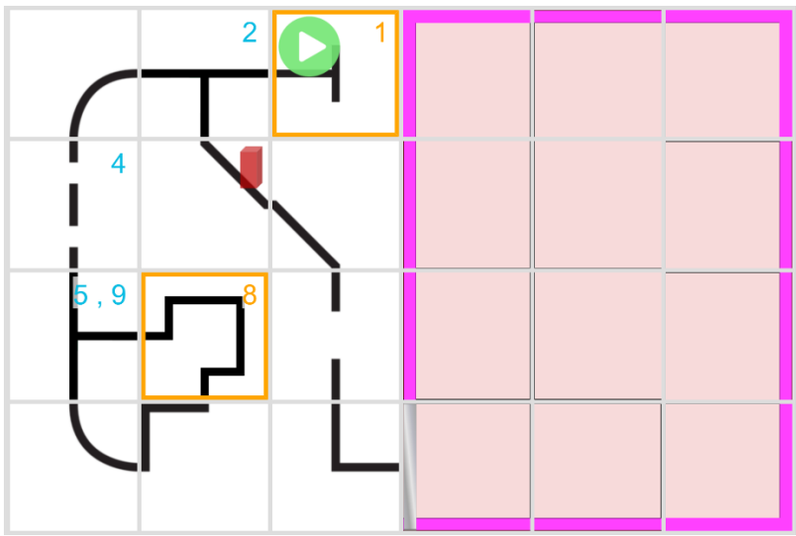
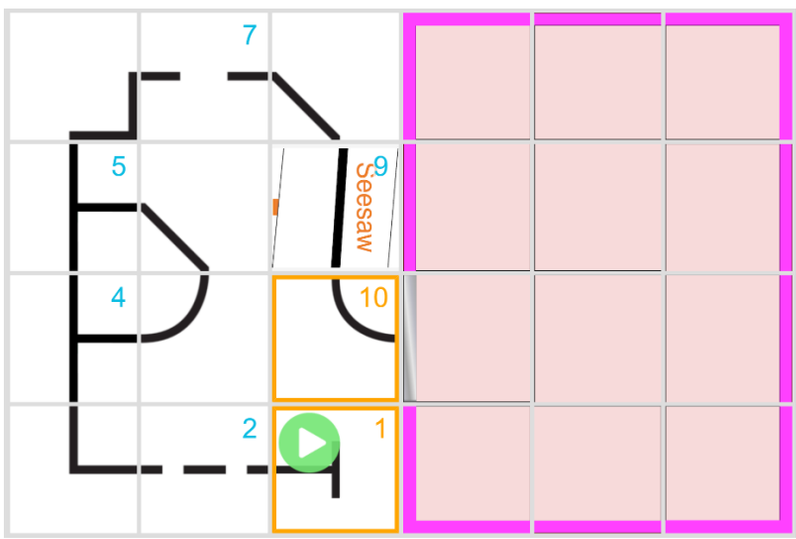
- Aufkommen auf Kachel (e.g. Schräge vor Lücke)
- Kombination mehrerer Elemente
- Seltenheit der Kombinationen

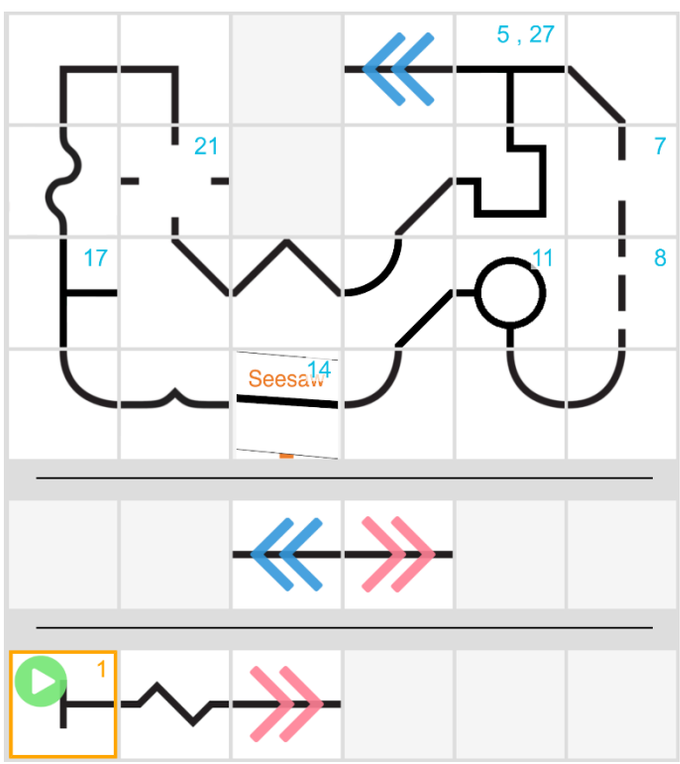
In manchen Kategorien werden keine 3/3 Sterne erreicht. In den Plänen sind keine „Speed Bumper" eingezeichnet. Diese können frei auf den Platten platziert werden und machen einzelne Kacheln deutlich schwieriger (bsp. „Speed Bumper" auf einer Rampe / Kreuzung / in der Evacuation Zone).

Die Bilder der Arenen zeigen kleine Zahlen auf. Diese können ignoriert werden.

Arena 1: Schwierigkeit: ★☆☆ Fahrtrichtung: Links/Rechts	
Arena 2: Schwierigkeit: ★☆☆ Fahrtrichtung: Links/Rechts	
Arena 3: Schwierigkeit: ★☆☆ Fahrtrichtung: Links/Rechts	

Arena 4: Schwierigkeit: ★★☆ Fahrtrichtung: Rechts	
Arena 5: Schwierigkeit: ★★☆ Fahrtrichtung: Links	
Arena 6: Schwierigkeit: ★★☆ Fahrtrichtung: Links/Rechts	

Arena 7: Schwierigkeit: ★★☆ Fahrtrichtung: Rechts	
Arena 8: Schwierigkeit: ★★☆ Fahrtrichtung: Links/Rechts	

Arena 9: Schwierigkeit: ★★★ Fahrtrichtung: Links/Rechts	
Arena 10: Schwierigkeit: ★★★ Fahrtrichtung: Links/Rechts	

Line Arenen

Übersicht der Schwierigkeitsgrade

	Spur	Lücke	Rampe	Kreuzung	Hindernis	Wippe	Evacuation Zone
0	★☆☆	★☆☆	★☆☆	★★☆	★☆☆	★☆☆	-
1	★★☆	★☆☆	-	★★☆	★☆☆	★★☆	-
2	★★☆	★★☆	★☆☆	★★☆	-	★☆☆	-
3	★★☆	★☆☆	-	★★☆	★★☆	-	★☆☆
4	★☆☆	-	-	★★☆	-	★★☆	★☆☆
5	★★☆	★★☆	-	★★☆	-	★☆☆	-
6	★★☆	★★☆	-	★★★	-	★☆☆	-
7	★★★	★★☆	★★☆	★★☆	-	★★☆	-
8	★★☆	★☆☆	★★★	★★☆	-	★★★	★★☆
9	★★★	★★☆	★★★	★★★	★★☆	-	-
10	★★★	★★☆	★★★	★★★	-	-	-

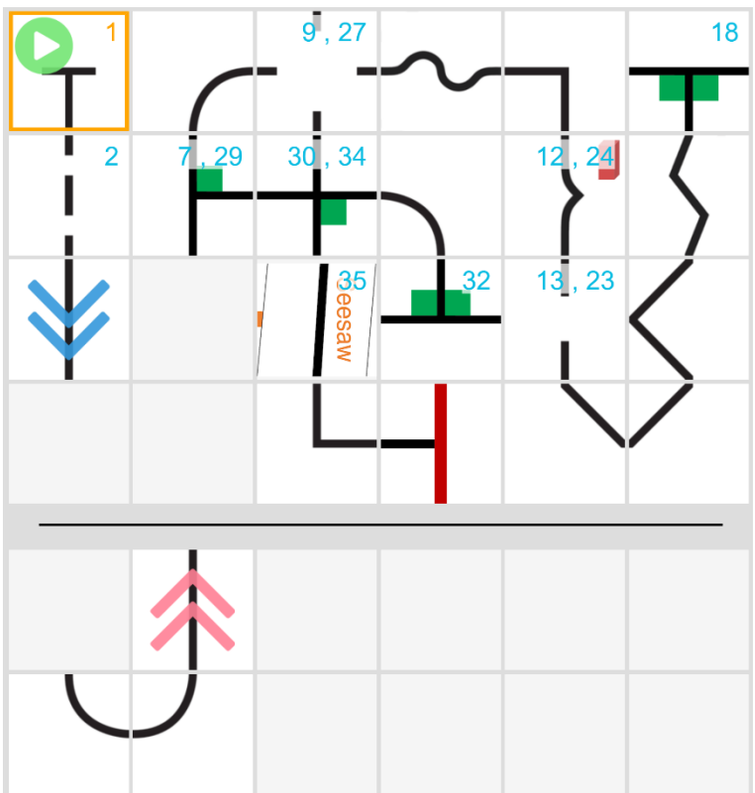
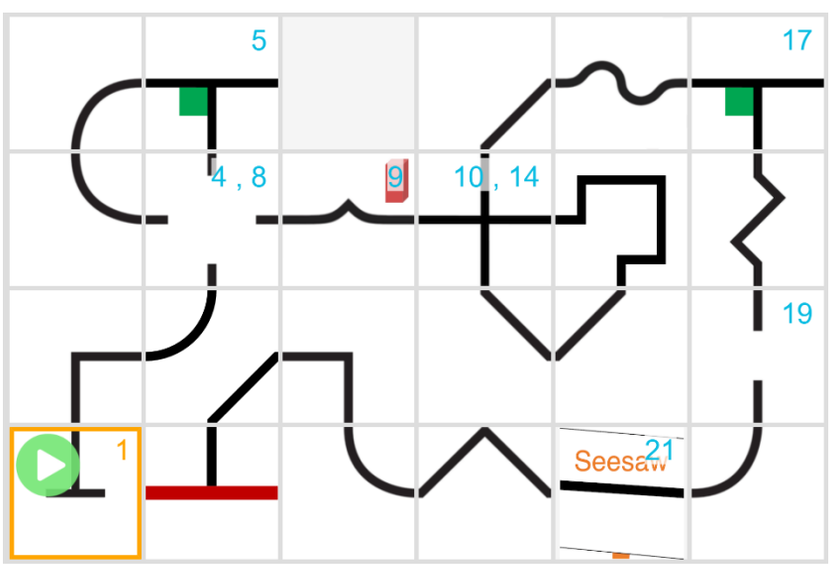
Hinweis:
Die Schwierigkeit wurde vor allem nach den folgenden Kriterien ermittelt:

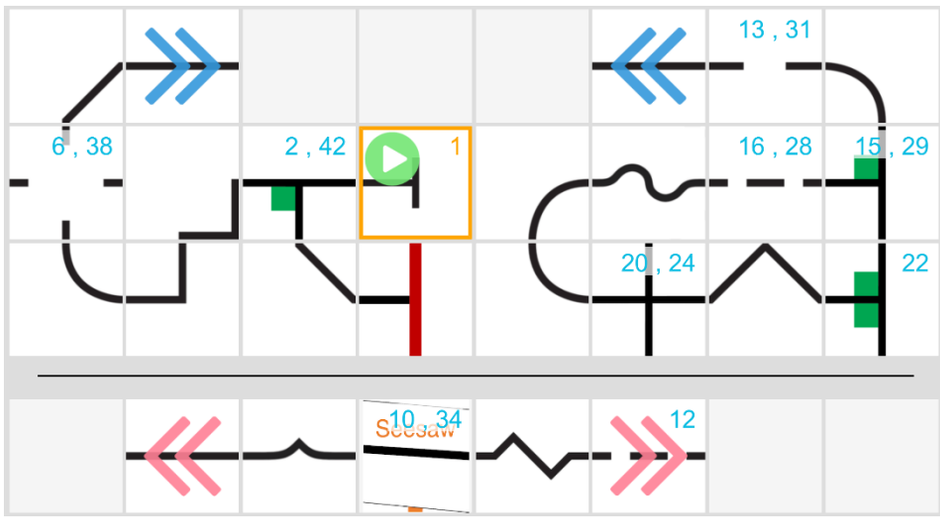
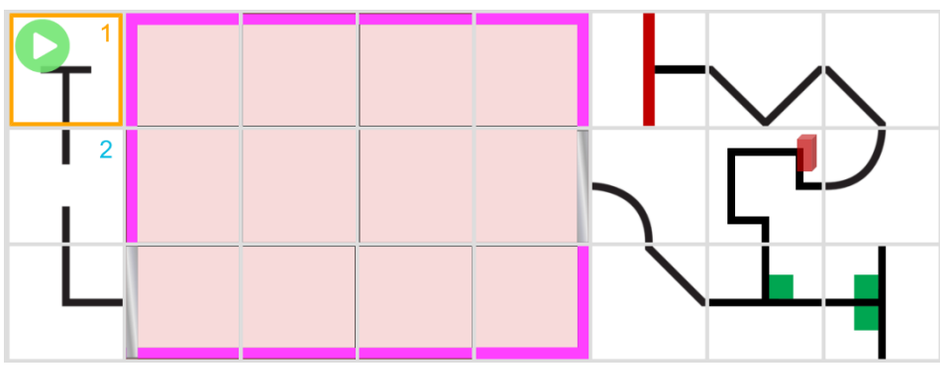
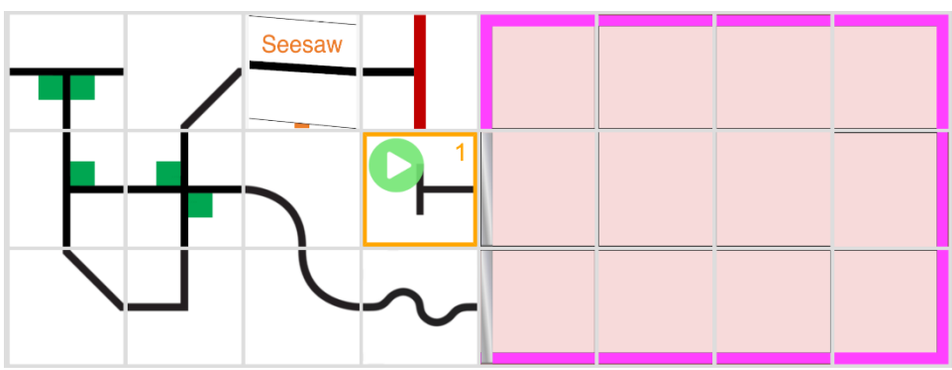
- Aufkommen auf Kachel (e.g. Schräge vor Lücke)
- Kombination mehrerer Elemente
- Seltenheit der Kombinationen

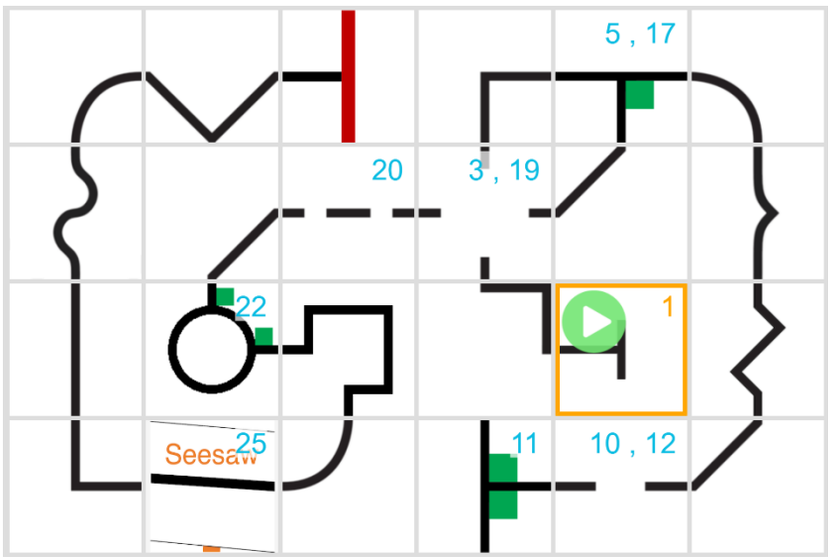
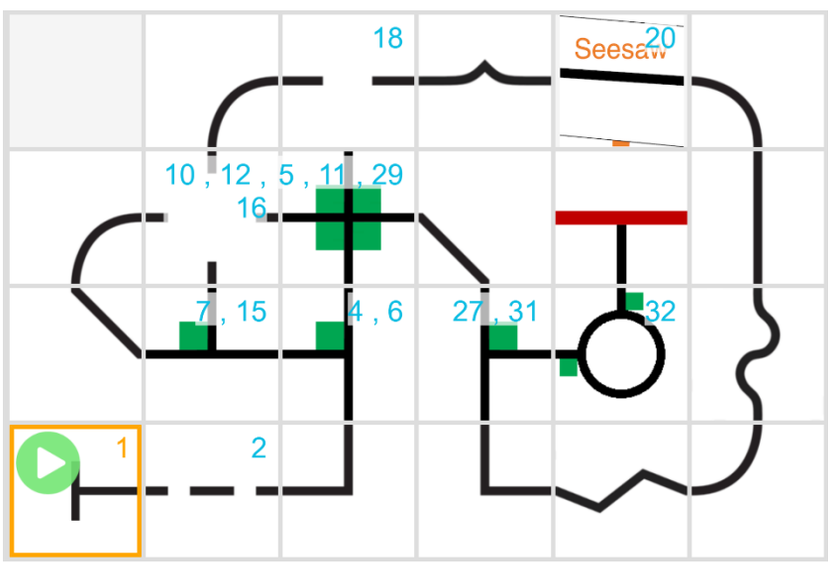
In manchen Kategorien werden keine 3/3 Sterne erreicht. In den Plänen sind keine „Speed Bumper" eingezeichnet. Diese können frei auf den Platten platziert werden und

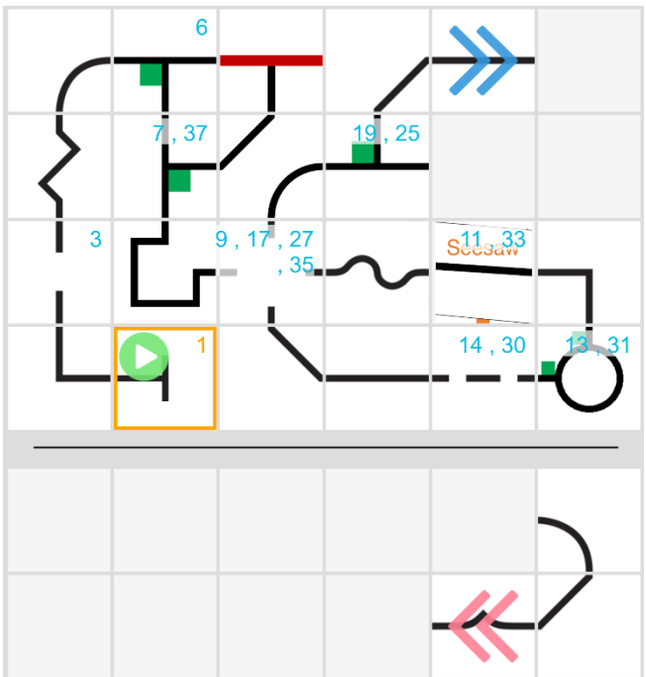
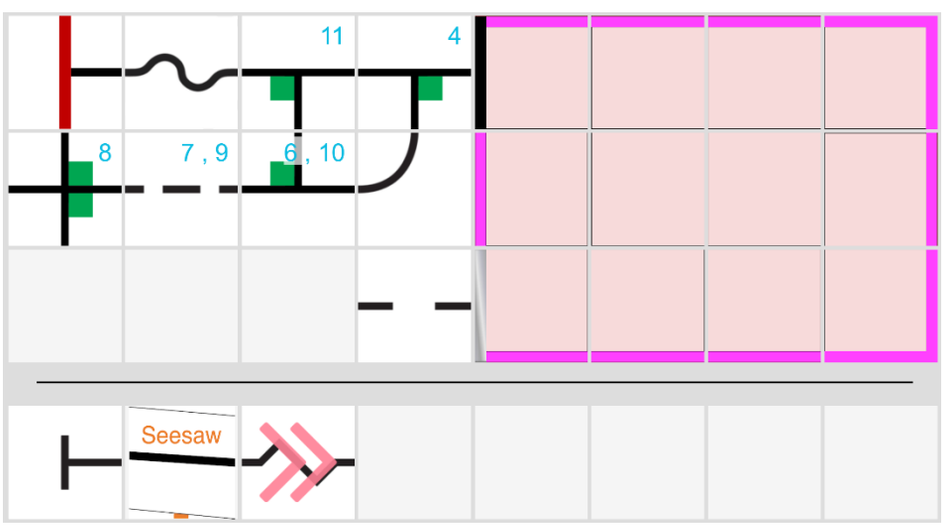
machen einzelne Kacheln deutlich schwieriger (bsp. Speed Bumper auf Rampe / Kreuzung / Evacuation Zone).

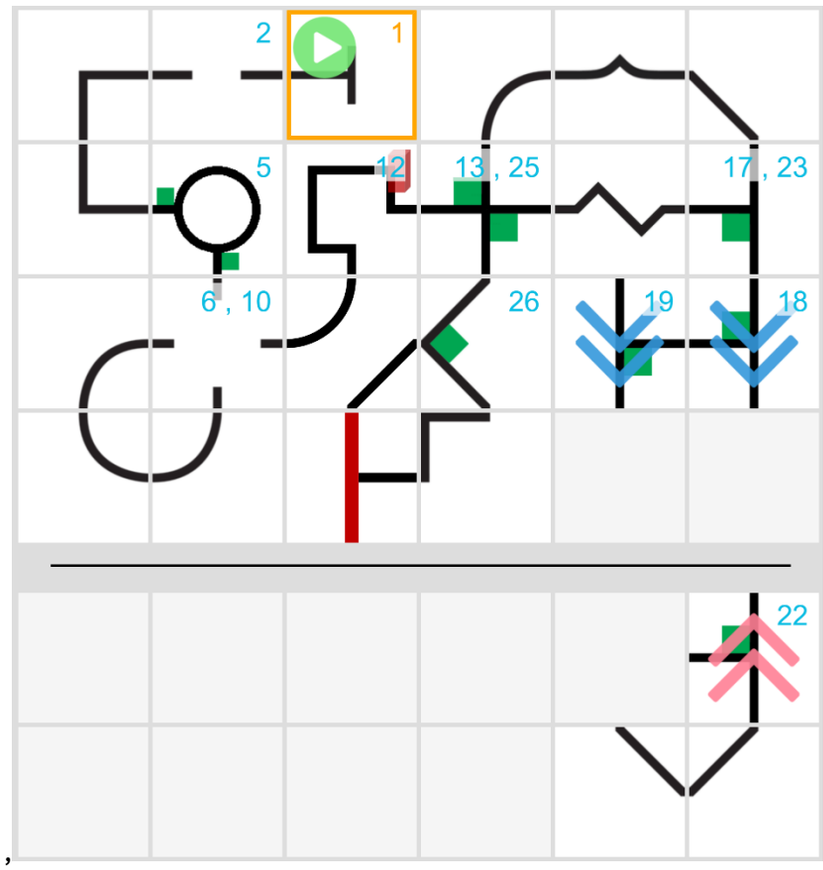
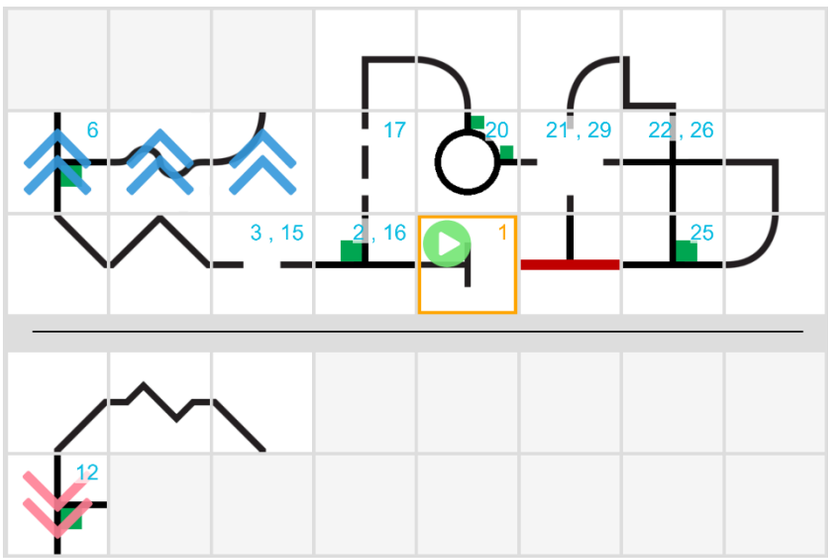
Für Line fehlen Parkour Beispiele mit leichter Linie. Hierfür kann sich an den Line Entry Arenen orientiert werden. Die Kreuzungen können dann entsprechend mit grünen Punkten angepasst werden.

Arena 0: Schwierigkeit: ★☆☆	
Arena 1: Schwierigkeit: ★★☆	

Arena 2: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 3: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 4: Schwierigkeit: ★★☆	

Arena 5: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 6: Schwierigkeit: ★★☆	

Arena 7: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 8: Schwierigkeit: ★★★	

Arena 9: Schwierigkeit: ★★★	
Arena 10: Schwierigkeit: ★★★	

Maze Entry Arenen

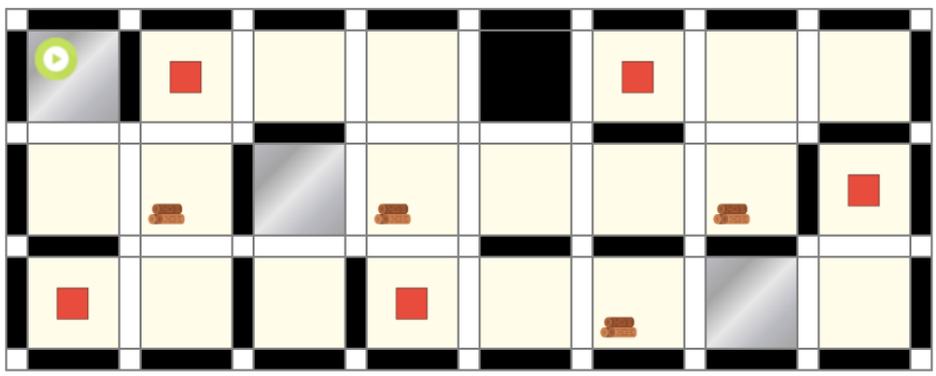
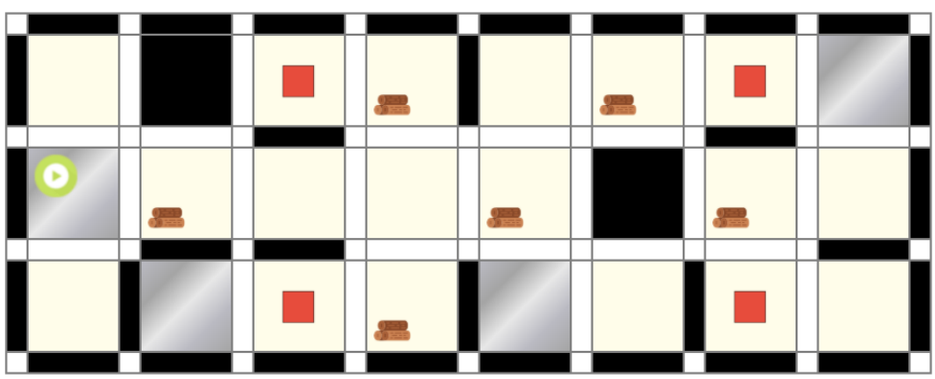
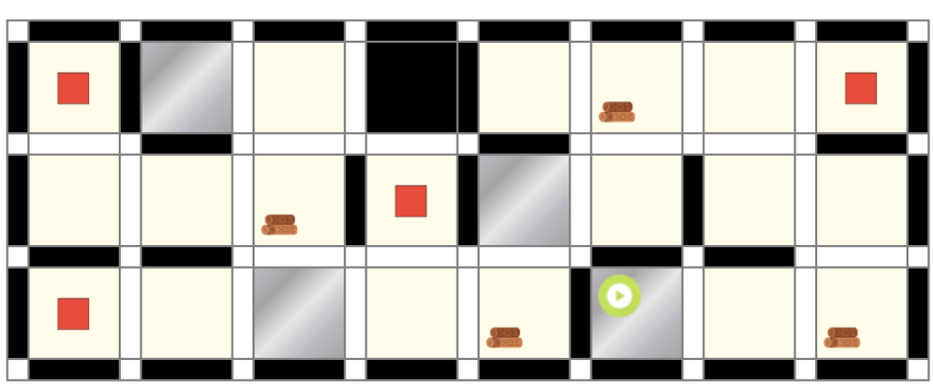
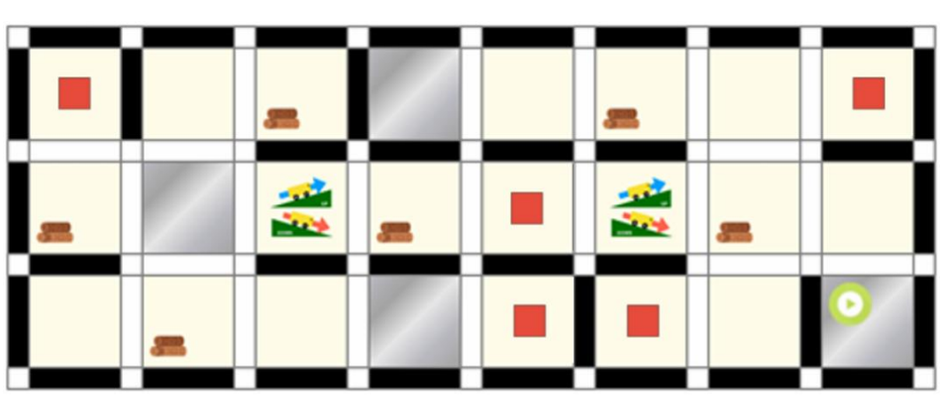
Übersicht der Schwierigkeitsgrade

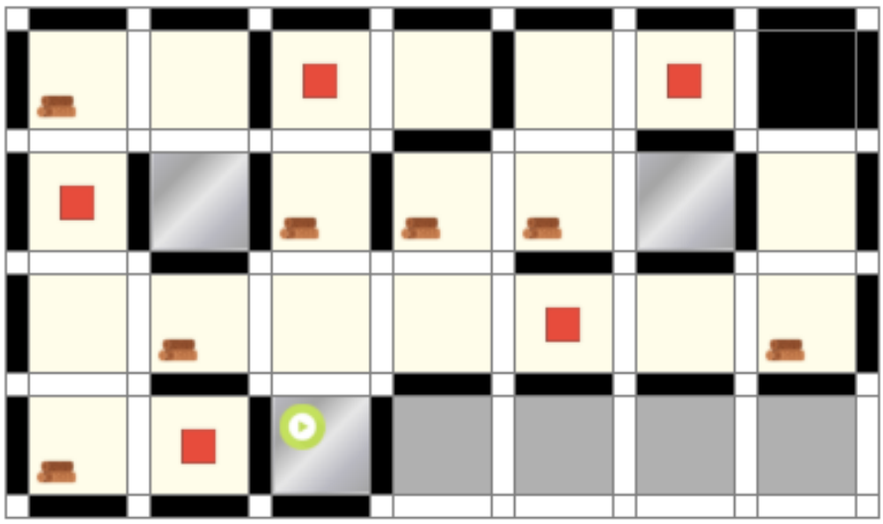
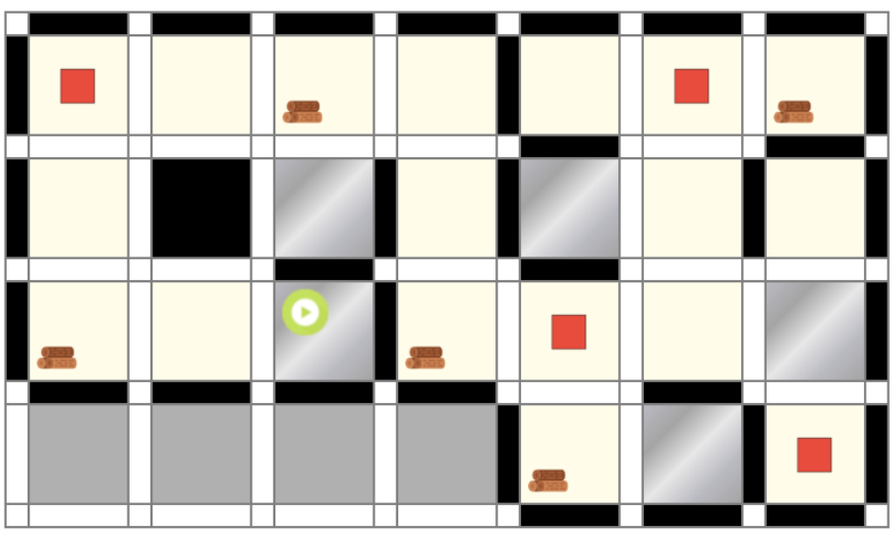
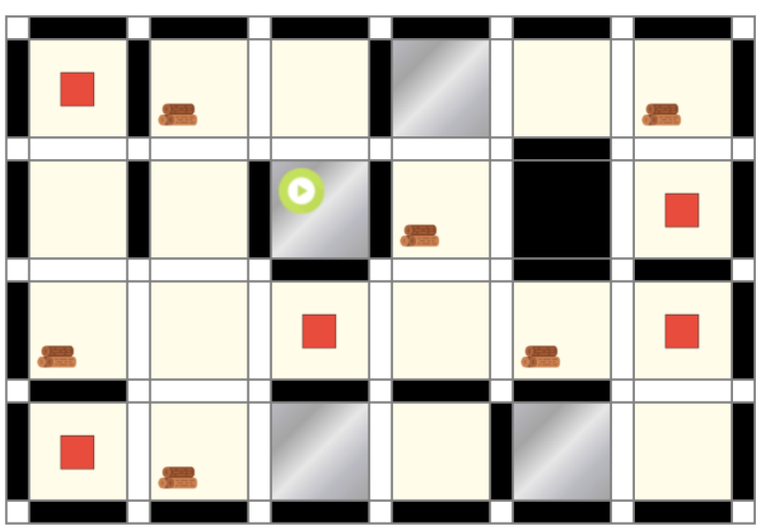
Arena	Labyrinth	Rampe	Schwarze Kacheln	Hindernis	Bumper	Opfer
1	★☆☆	-	★☆☆	-	★☆☆	★☆☆
2	★☆☆	-	★★☆	-	★☆☆	★☆☆
3	★★☆	-	★☆☆	-	★☆☆	★☆☆
4	★★☆	★★☆	-	-	★★★	★★☆
5	★★☆	-	★☆☆	-	★★☆	★★☆
6	★★☆	-	★★☆	-	★☆☆	★★☆
7	★★☆	-	★☆☆	-	★☆☆	★★☆
8	★★☆	-	★★☆	★★☆	★☆☆	★★☆
9	★★★	★★★	★★☆	-	★★☆	★★★
10	★★★	★★☆	-	-	★★☆	★★★

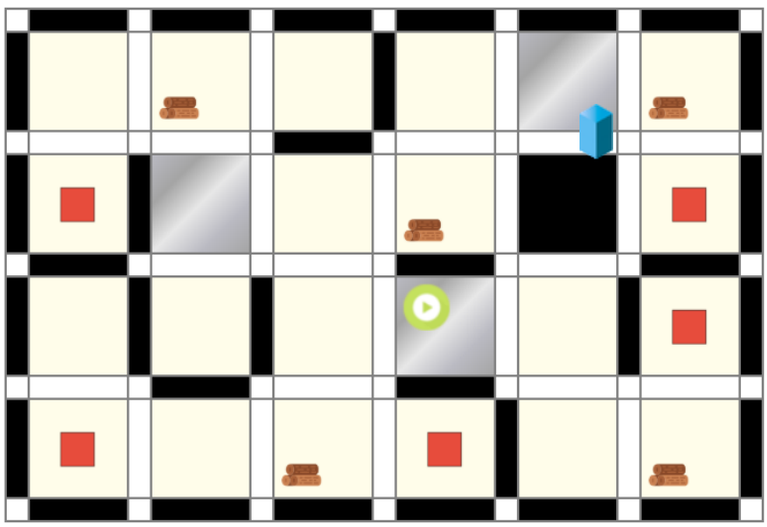
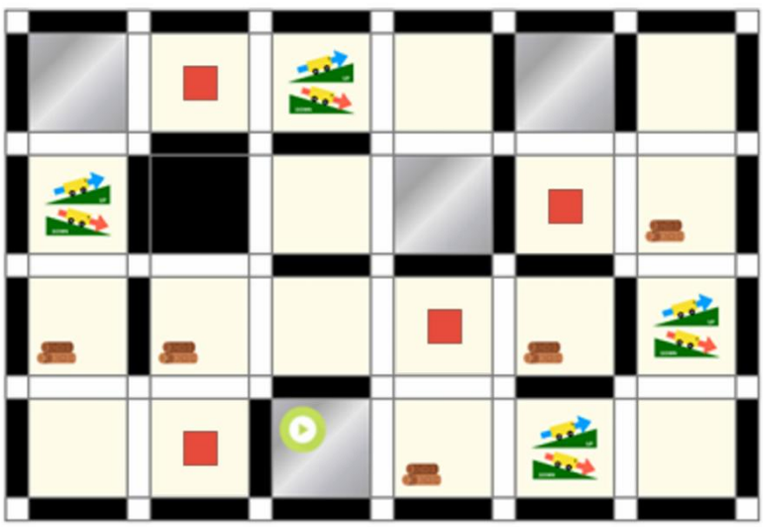
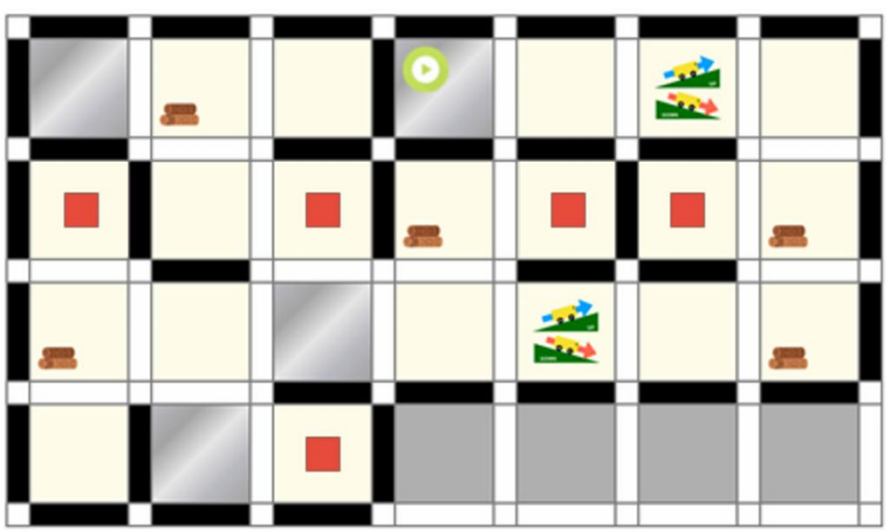
Hinweis:
Die Schwierigkeit der Arenen wurde nach den folgenden Kriterien bewertet:

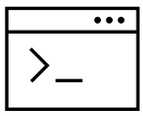
- Erreichbarkeit der Opfer
- Wegführung durch das Labyrinth
- Zusätzliche Elemente, die das Durchfahren erschweren (bspw. Rampen, Speed Bumper und schwarze Platten)

Die Einschätzung über die Schwierigkeit der Arenen kann individuell variieren. Die Arenen dienen zur Inspiration und können selbstverständlich an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.

Arena 1: Schwierigkeit: ★☆☆	
Arena 2: Schwierigkeit: ★☆☆	
Arena 3: Schwierigkeit: ★☆☆	
Arena 4: Schwierigkeit: ★★☆	

Arena 5: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 6: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 7: Schwierigkeit: ★★☆	

Arena 8: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 9: Schwierigkeit: ★★★	
Arena 10: Schwierigkeit: ★★★	



Maze Arenen[1]

Übersicht der Schwierigkeitgrade

Arena	Labyrinth	Rampe	Treppe	Hindernis	Bumper	Opfer
1	★☆☆	-	-	-	★★☆	★☆☆
2	★☆☆	-	-	-	★☆☆	★☆☆
3	★★☆	-	★☆☆	★★☆	★☆☆	★☆☆
4	★★☆	★☆☆	-	-	★★☆	★☆☆
5	★★★	★★☆	-	-	★☆☆	★★☆
6	★★★	★★☆	-	-	★☆☆	★★☆
7	★★☆	★★☆	★★☆	★★☆	★☆☆	★★★
8	★★★	-	-	-	★★☆	★★★
9	★★★	★★★	★☆☆	-	★★☆	★★★
10	★★★	★★★	★★★	-	★☆☆	★★☆

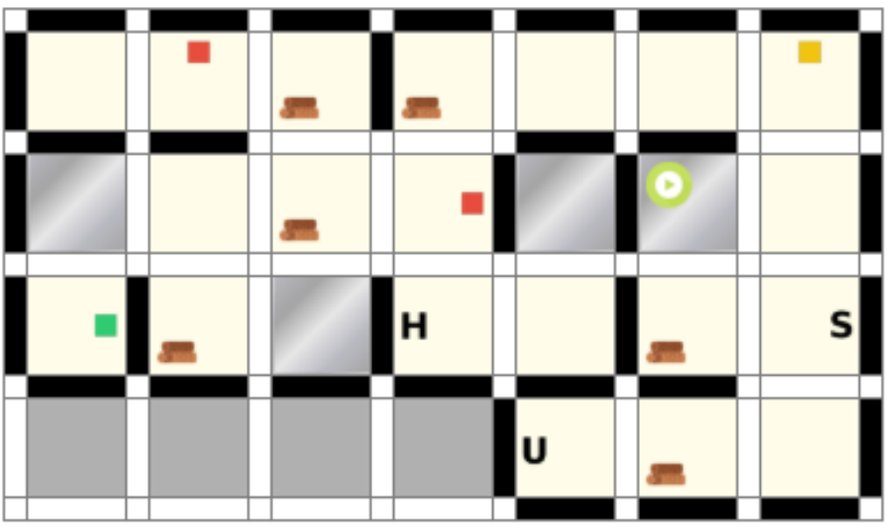
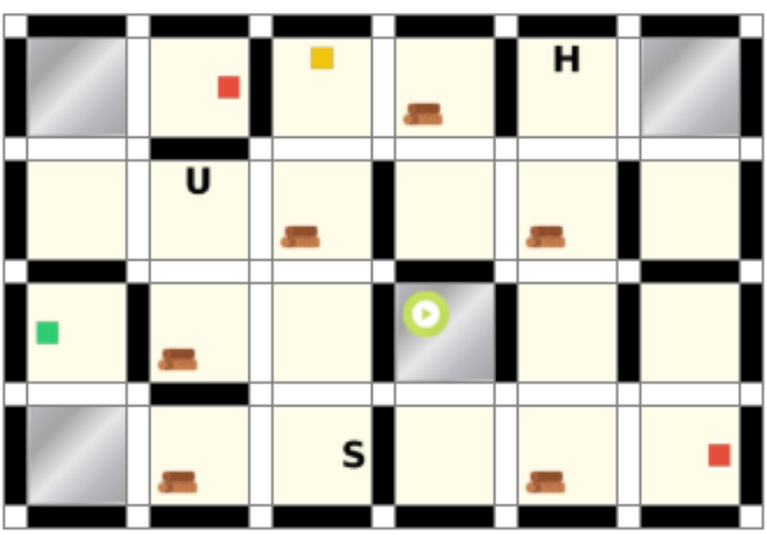
Hinweis:
Die Schwierigkeit der Arenen wurde nach den folgenden Kriterien bewertet:

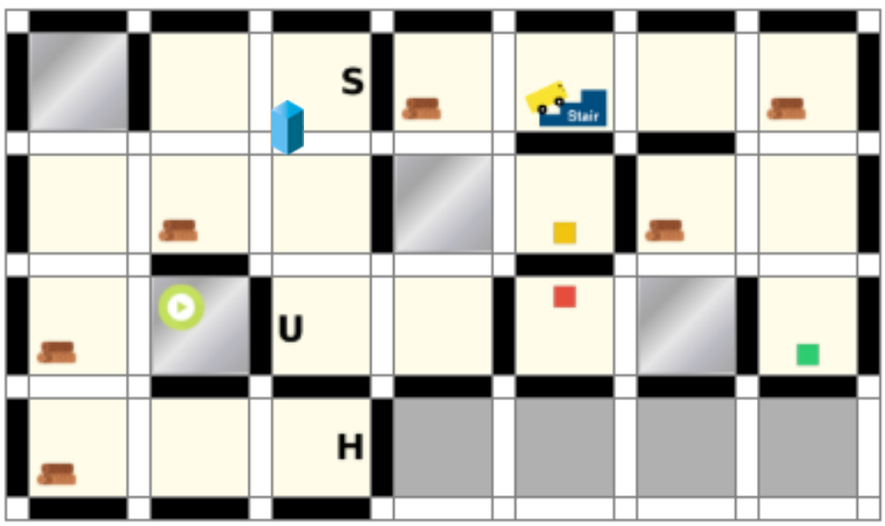
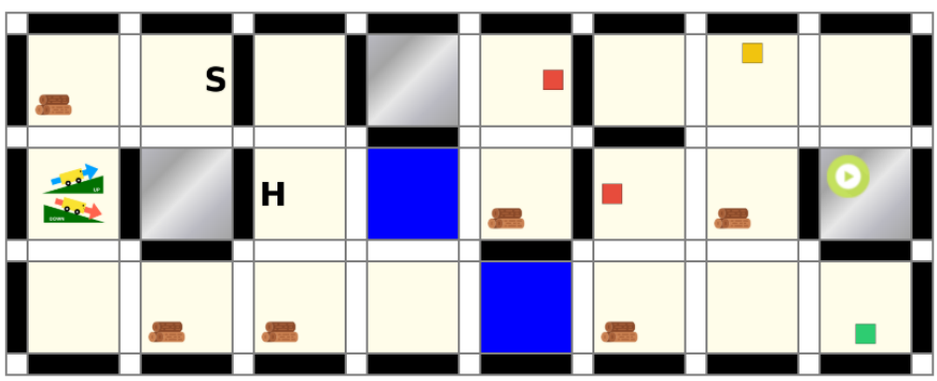
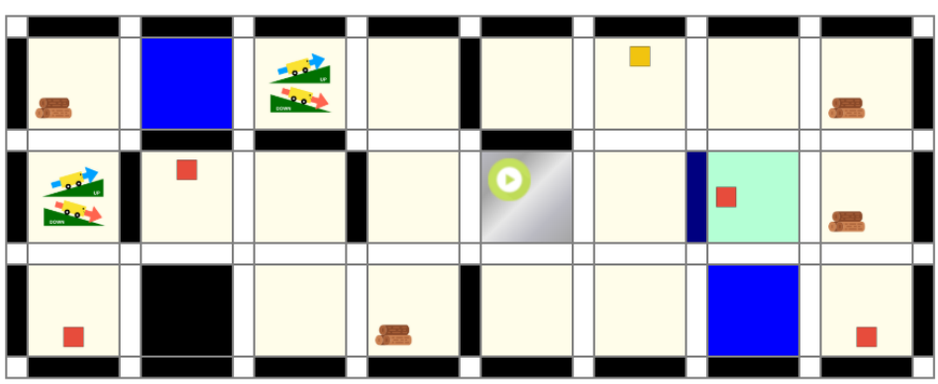
- Position der Opfer
- Position der linearen und „floating“ Kacheln
- Zusätzliche Elemente, die das Durchfahren erschweren (bspw. Rampen, Treppen Speed Bumper, schwarze und blaue Kacheln)

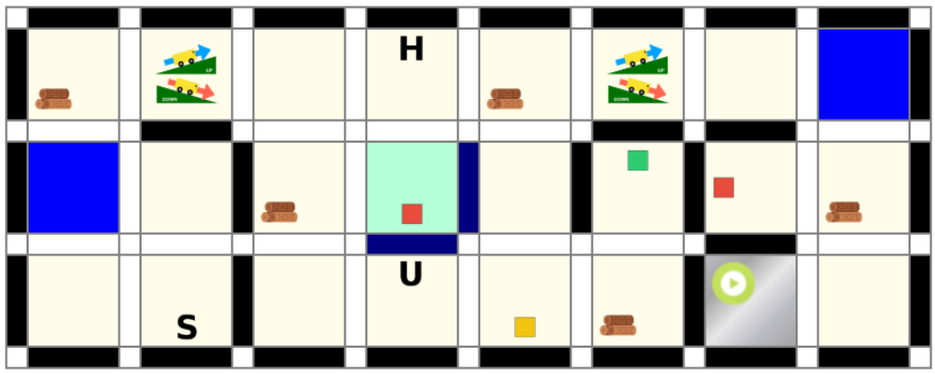
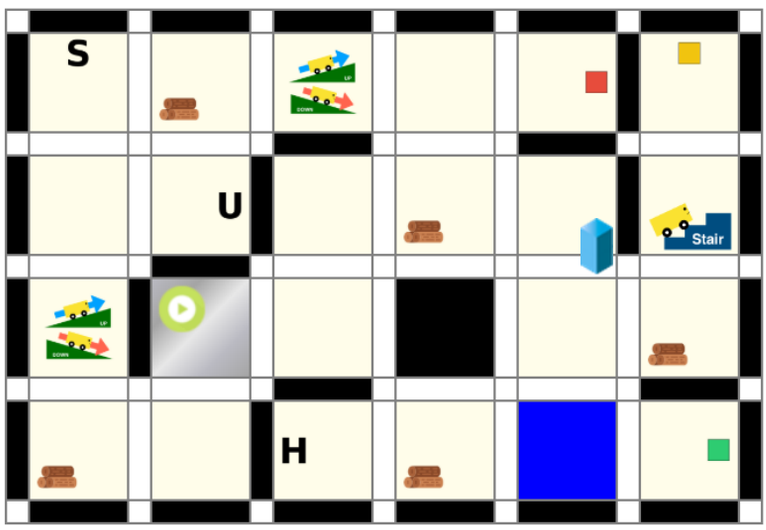
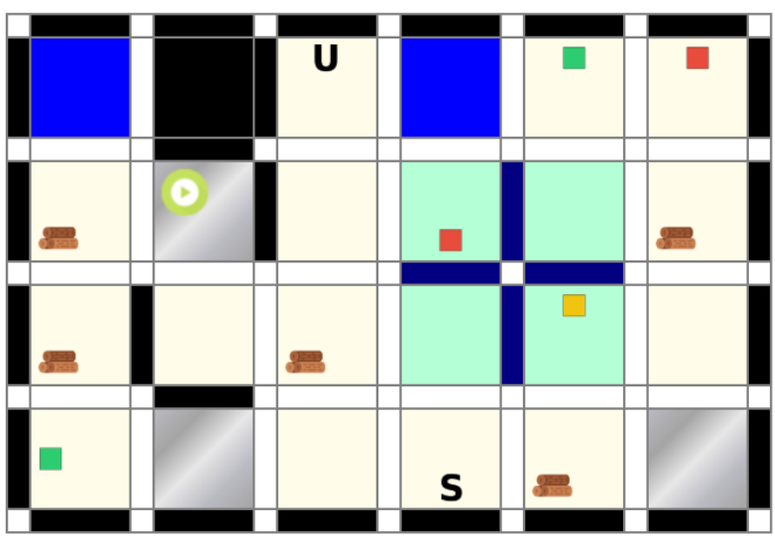
Die Einschätzung über die Schwierigkeit der Arenen kann individuell variieren. Insgesamt sind Arenen mit „floating“ Wänden allerdings schwerer bewertet, da diese in

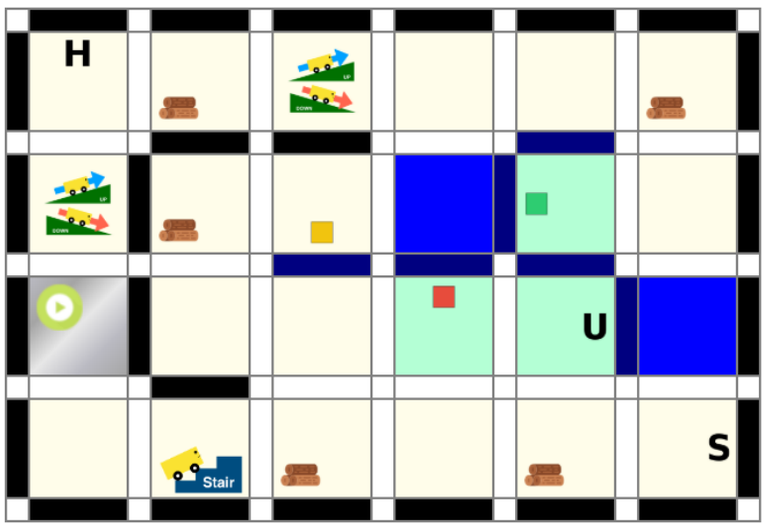
[1] Die grün gekennzeichneten Kacheln stellen „floating“ Kacheln dar. Diese Kacheln sind nicht erreichbar, indem man der rechten oder linken Wand folgt und somit geben die Opfer auf diesen Kacheln mehr Punkte.

der Regel nur mit einer vom Roboter erstellen Karte zu erreichen sind. Die Arenen dienen zur Inspiration und können selbstverständlich an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.

Arena 1: Schwierigkeit: ★☆☆	
Arena 2: Schwierigkeit: ★☆☆	

Arena 3: Schwierigkeit: ★☆☆	
Arena 4: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 5: Schwierigkeit: ★★☆	

Arena 6: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 7: Schwierigkeit: ★★☆	
Arena 8: Schwierigkeit: ★★★	

Arena 9: Schwierigkeit: ★★★	
Arena 10: Schwierigkeit: ★★★	