

Scratch:

Erstelle dein erstes Fangspiel



Lernkarten



ca. 30 min



10 Jahre +



Vorwissen:
Scratch Basics



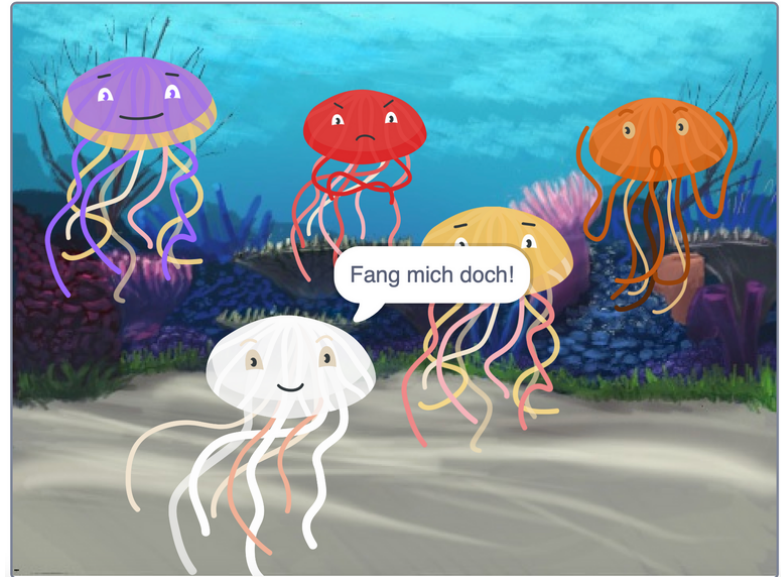
Mit Hilfe der Lernkarten könnt ihr mit Scratch eigenständig ein einfaches Fangspiel programmieren. Ihr wiederholt die wichtigsten Funktionen der Programmoberfläche und lernt die Befehle zur Programmierung des Spiels kennen. Die Karten dienen euch dabei als schnelle Hilfe, wenn ihr mal nicht ganz genau wisst, wie etwas funktioniert oder wo ihr etwas findet.



DAS ZIEL

- Du **baust** ein eigenes Fangspiel.
- Bei dem Fangspiel **bewegen sich mehrere Figuren**, die du mithilfe deines Mauszeigers einfangen sollst.
- Wenn du eine **Figur** anklickst, hast du sie gefangen und sie **soll verschwinden**.
- Wenn du das **Spiel von vorne** beginnst, sollen alle **Figuren wieder auftauchen**.

💡 Lösungsvorschlag

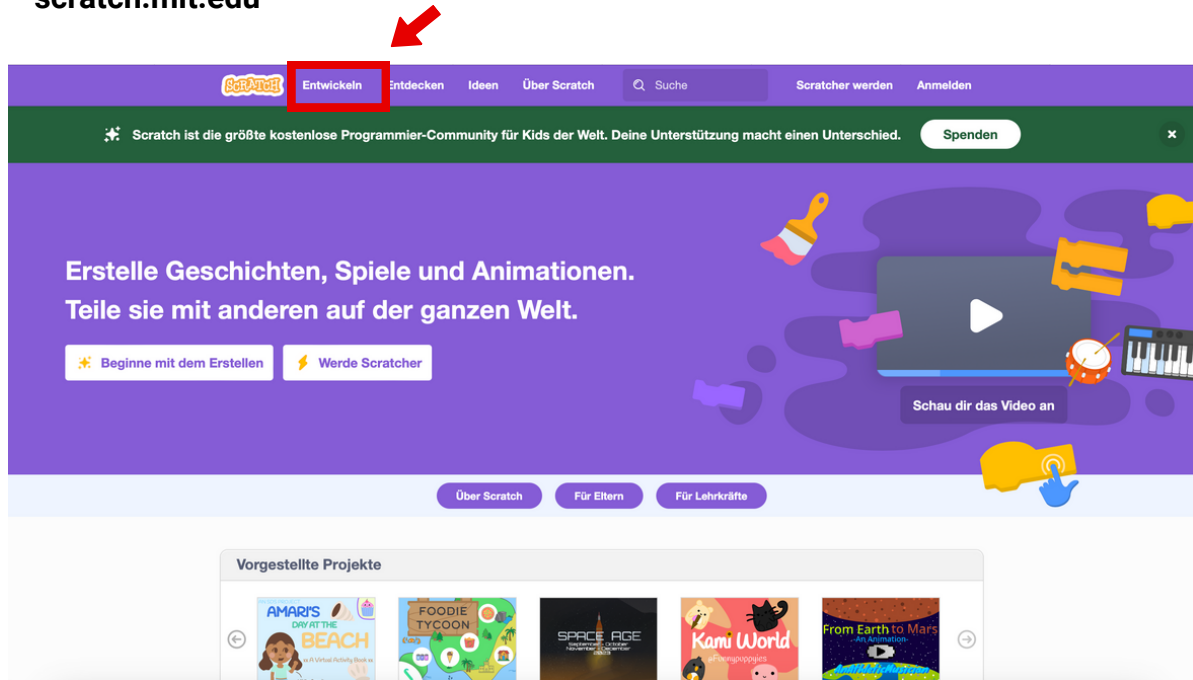




ALLGEMEINES ZU SCRATCH

1. Öffne **Scratch Desktop**, oder starte Scratch über den Browser:
scratch.mit.edu

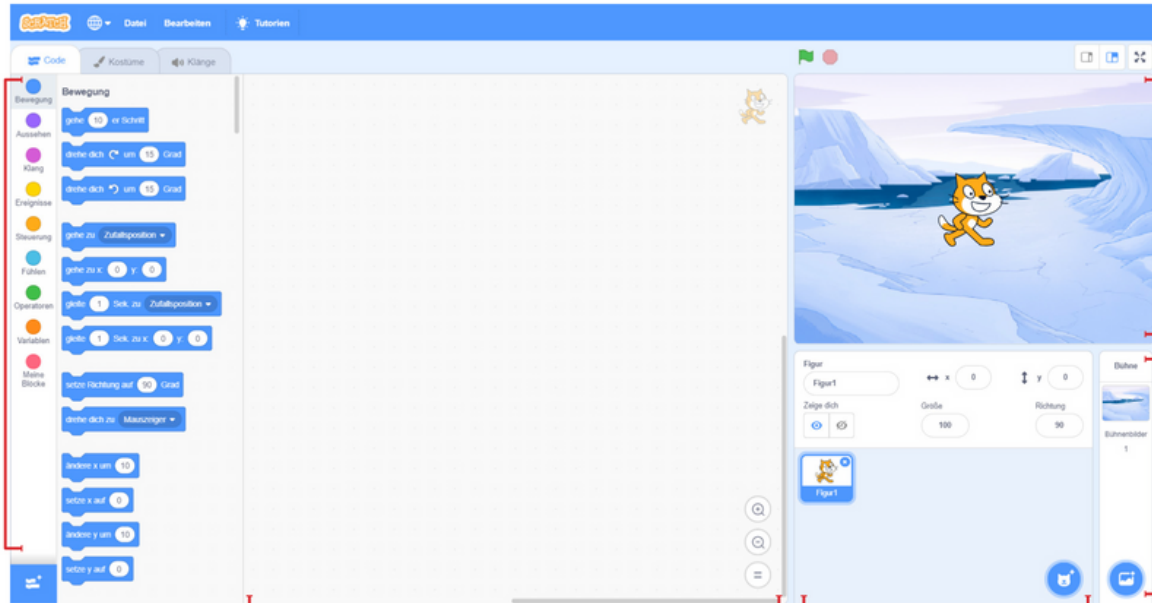
2. Über "**Entwickeln**" gelangst du zur Programmieroberfläche.





ALLGEMEINES ZU SCRATCH

Übersicht
Befehls-
blöcke



Die Bühne

Übersicht
Bühnen-
bilder

Programmieroberfläche

Übersicht Figuren



BÜHNENBILD HINZUFÜGEN



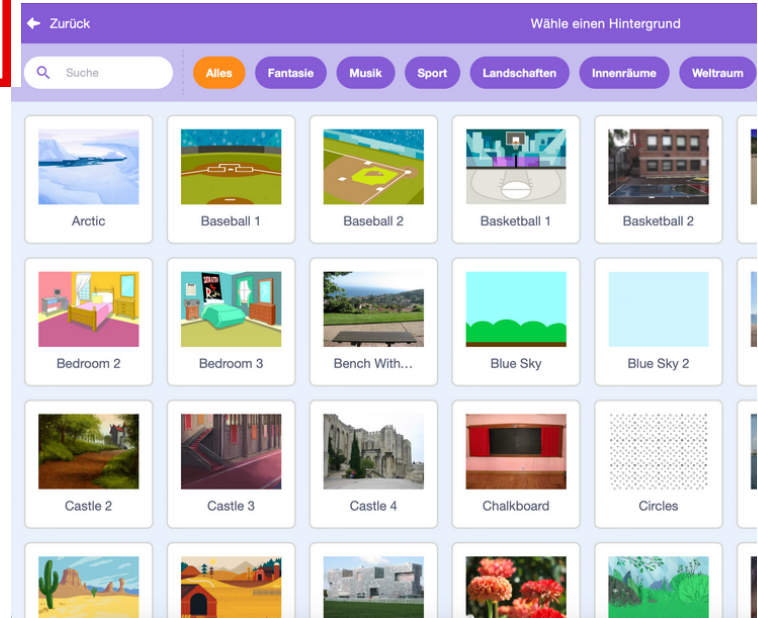
AUFGABE: Suche ein Bühnenbild aus.



Suche einen Hintergrund für
dein Spiel aus.



Benutze dafür die Bühnenbildbibliothek
oder male doch selbst ein schönes
Bühnenbild.

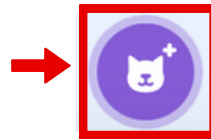




FIGUREN HINZUFÜGEN



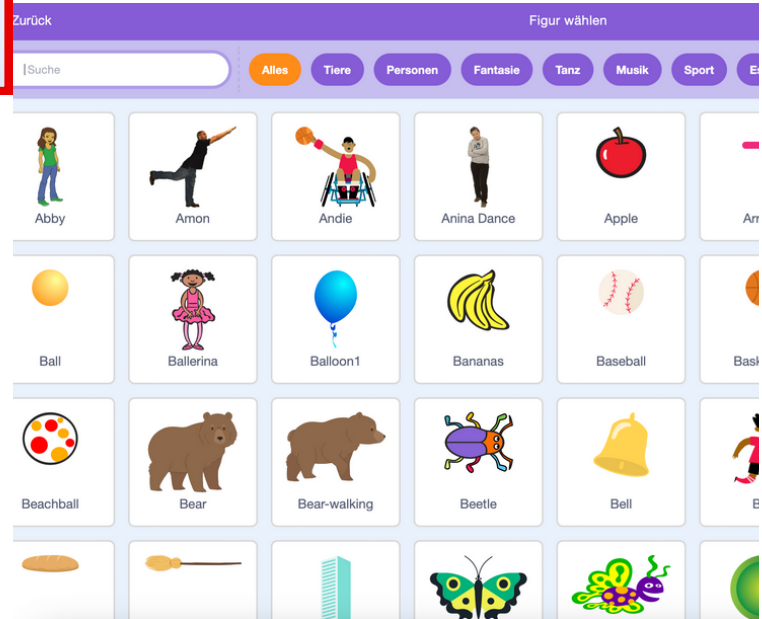
AUFGABE: Füge mehrere Figuren hinzu.



Suche dir 4-5 Figuren aus der Figurenbibliothek aus, die im Spiel gefangen werden sollen.



Du kannst auch die gleiche Figur mehrmals hinzufügen und den einzelnen Figuren verschiedene Kostüme zuordnen.





POSITION UND GRÖÖE BESTIMMEN



AUFGABE: Passe die Größe, die Position und die Namen der Figuren an.

Name ändern →

Figur

Qualle

Sichtbarkeit

Größe

100

Richtung

90

x -67

y -101

← Position ändern
auf x- und y-Achse

Größe ändern

>100 = Größer machen

<100 = Kleiner machen



PROGRAMMIEREN MIT SCRATCH



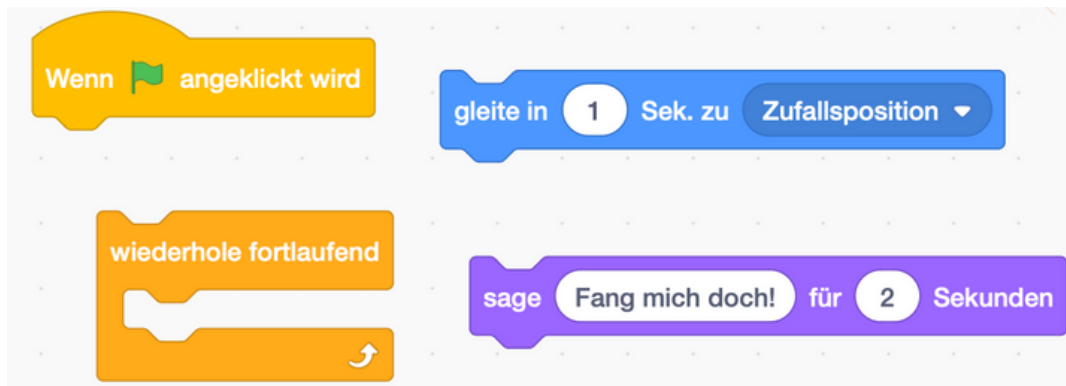
AUFGABE: Programme die Bewegung deiner Figuren.



Deine ausgewählten Figuren sollen sich in schneller Geschwindigkeit über den Bildschirm bewegen.



Benutze die angezeigten Blöcke, um die Programmierung zu bauen.





Lösungsvorschlag





AUFGABE: Programmiere wie die Figuren gefangen werden.



Figuren kannst du fangen, indem du sie anklickst. Dafür benötigst du einen neuen Startbefehl.



Wenn du die Figur fängst, soll sie sich nicht mehr bewegen und verschwinden. Benutze die angezeigten Blöcke, um die Programmierung zu bauen.





Lösungsvorschlag





AUFGABE: Programme die Figur, sodass sie bei Spielbeginn zu sehen ist.



Nachdem die Figuren verschwinden, sobald sie gefangen werden, müssen sie zu Beginn jeder Spielrunde erst aufgefordert werden, wieder aufzutauchen.



Dazu musst du zu der bestehenden Programmierung noch einen Befehl hinzufügen.





Lösungsvorschlag





Musterlösung



Die Programmierung musst du auf alle deine eingefügten Figuren übertragen.