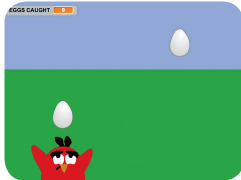
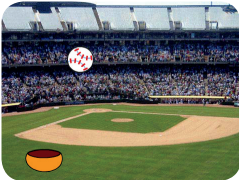
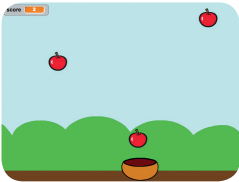


Fangspiel Karten



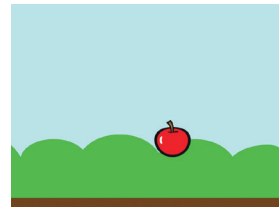
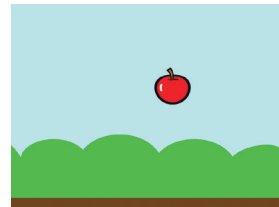
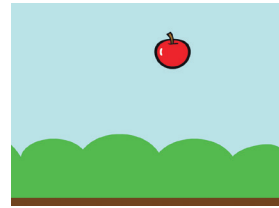
Kreiere ein Spiel, in dem du herunterfallende Dinge fangen musst.

scratch.mit.edu/catch

SCRATCH

Herunterfallen

Lass den Apfel herunterfallen.



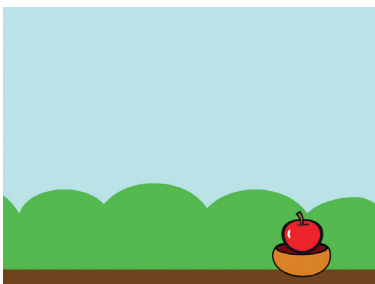
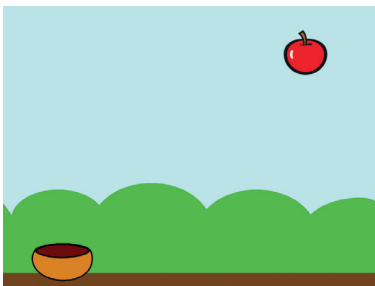
Catch Game

2

SCRATCH

Fang den Apfel!

Erwische den Apfel mit der Schale.



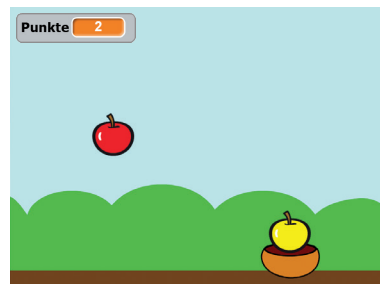
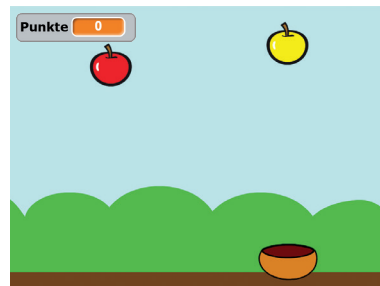
Catch Game

4

SCRATCH

Bonuspunkte

Bekomme 2 Punkte für einen goldenen Apfel.



Catch Game

6

SCRATCH

Herunterfallen

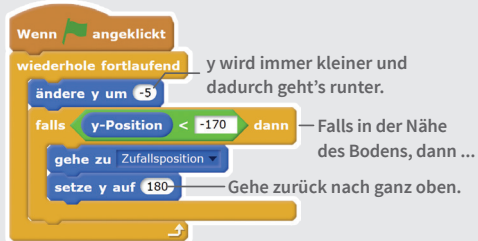
scratch.mit.edu/catch

LOS GEHT'S



Wähle den **Apfel** mit einem Klick an.

PROGRAMMIERE



PROBIER'S AUS

Klicke zum Starten auf die grüne Fahne.



Mit dem roten Stoppzeichen beendest du das Spiel.

TIPP

Benutze **ändere y um** um die Figur hoch und runter zu bewegen.

Benutze **setze y auf** um die Figur in der Höhe zu platzieren.

Fangspiel Karten

Benutze die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1 Hoch hinaus
- 2 Herunterfallen
- 3 Bewege die Schale
- 4 Fang den Apfel!
- 5 Punkte kriegen
- 6 Bonuspunkte
- 7 Gewonnen!

scratch.mit.edu/catch

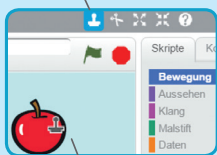


Bonuspunkte

scratch.mit.edu/catch

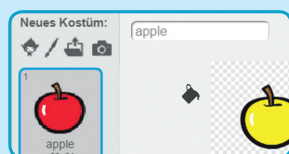
LOS GEHT'S

Klicke auf das **Duplizieren** Werkzeug.



Klicke damit auf den Apfel um ihn zu kopieren.

Klicke auf **Kostüme**



Benutze den **Farbkübel** um den Apfel goldig zu färben.

PROGRAMMIERE

Klicke auf **Skripte**



PROBIER'S AUS

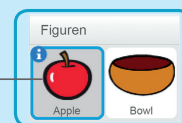
Erwische goldene Äpfel und sammle Bonuspunkte.

Fang den Apfel!

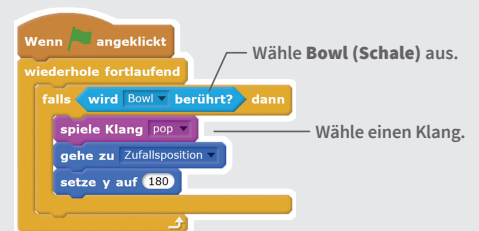
scratch.mit.edu/catch

LOS GEHT'S

Wähle den **Apfel** an.



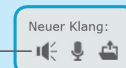
PROGRAMMIERE



TIPP

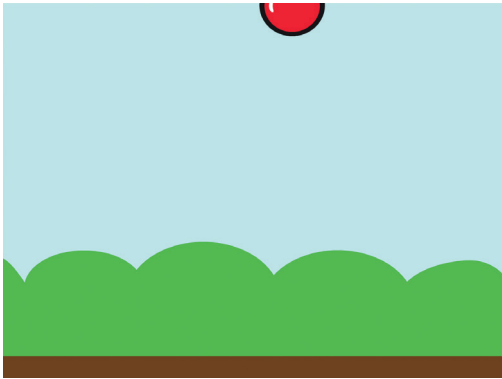
Möchtest du neue Töne hinzufügen, klicke **Klänge** an.

Hier findest du die Bibliothek.



Hoch hinaus

Starte von einem zufälligen Ort am oberen Rand.



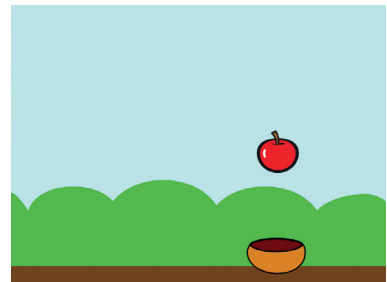
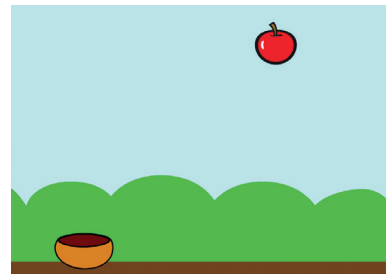
Catch Game

1

Scratch

Bewege die Schale

Bewege die Schale mit den Pfeiltasten nach links und rechts



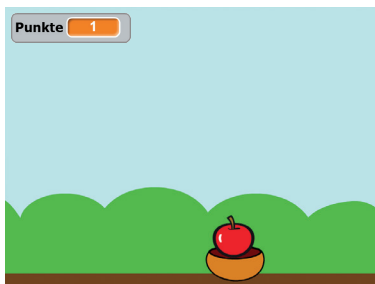
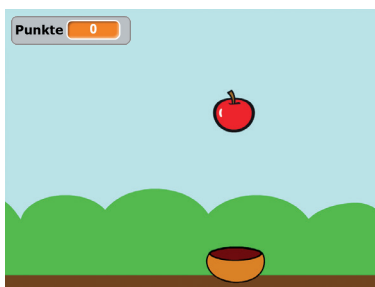
Catch Game

3

Scratch

Punkte kriegen

Erhöhe den Punktestand um 1 bei jedem gefangenen Apfel.



Catch Game

5

Scratch

Gewonnen!

Zeige eine Gewinnnachricht, sobald genügend Punkte erreicht wurden.



Catch Game

7

Scratch

Bewege die Schale

scratch.mit.edu/catch

LOS GEHT'S

Wähle etwas aus um den Apfel zu fangen, zB. die Schale.



Platziere die Schüssel am unteren Rand der Bühne

PROGRAMMIERE



PROBIER'S AUS

Klicke zum Starten auf die grüne Fahne.



Benutze die Pfeiltasten um die Schale zu bewegen.

Hoch hinaus

scratch.mit.edu/catch

LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild



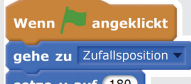
Wähle den Apfel als Figur



PROGRAMMIERE



Wähle **Zufallsposition** im Menu.



Setze **y** auf 180 um ganz oben zu beginnen

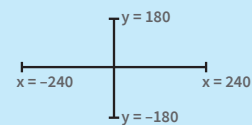
PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten



TIPP

y ist die Position auf der Bühne von oben nach unten.



Gewonnen!

scratch.mit.edu/catch

LOS GEHT'S

Klicke auf den Pinsel um eine neue Figur zu zeichnen.



Klicke auf **in Vektorgrafik umwandeln**.

Schreibe mit dem **Texttool**.



Du kannst die Schriftart und die Farbe verändern.

PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte



Füge einen **Punkte** Block ein.

Benutze einen grünen **Vergleichsoperator** Block.

Beende das Spiel.

PROBIER'S AUS

Klicke zum Starten auf die grüne Fahne.



Spiele bis du gewinnst!

Punkte kriegen

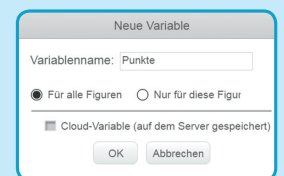
scratch.mit.edu/catch

LOS GEHT'S

Wähle **Daten**.



Klicke auf den **Neue Variable** Knopf.



Gib **Punkte** als Name und klicke **OK**.

PROGRAMMIERE

Erweitere deinen Code um die zwei orangen Blöcke:



Initialisiere den Punktestand mit 0.

Erhöhe **Punkte** um 1 wenn der Apfel die Schale berührt.

PROBIER'S AUS

Fange Äpfel um zu punkten.