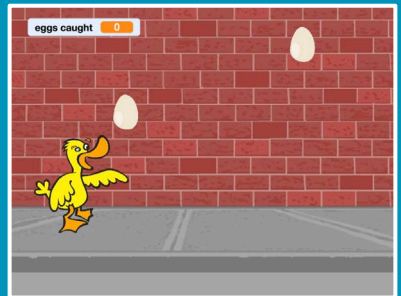
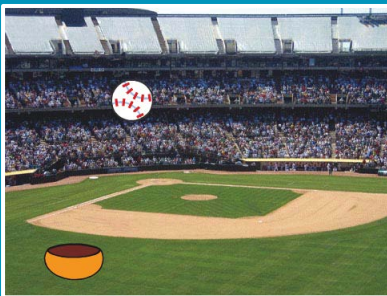
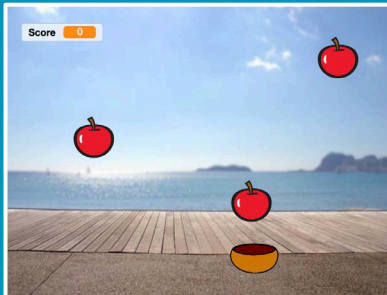


# Fallen & Sammeln Spiel Karten



**Mache ein Spiel, in dem du fallende Sachen von oben sammelst.**



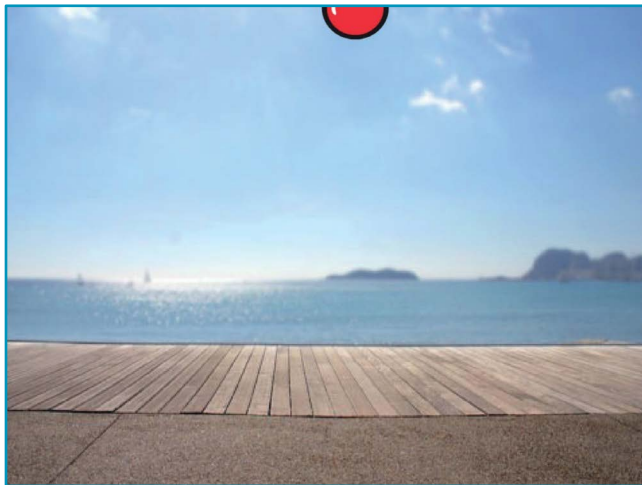
# Fallen & Sammeln Spiel Karten

Verwende die Karten in  
dieser Reihenfolge:

- 1. Beginne von oben**
- 2. Herunterfallen**
- 3. Bewege den Sammler**
- 4. Fang es auf!**
- 5. Punktestand**
- 6. Bonuspunkte**
- 7. Gewonnen!**

# Beginne von oben

Beginne an einer zufälligen Stelle am oberen Rand der Bühne.



# Beginne von oben

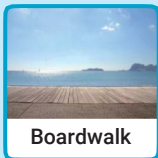
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild, wie  
z.B. **Boardwalk**.



Boardwalk



Wähle eine  
Figur, wie  
z.B. **Apple**.

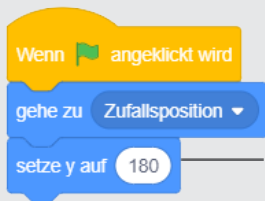


Apple

## PROGRAMMIERE ES



Apple



Tippe **180** um am  
oberen Rand zu starten.

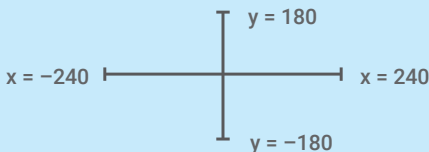
## PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge um zu starten.



## TIPP

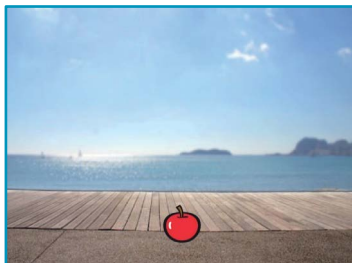
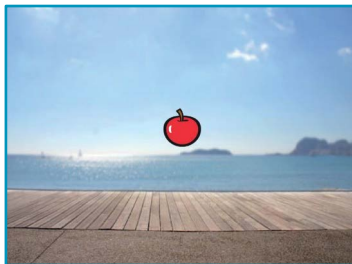
y ist die Position auf der Bühne von unten nach oben.



# Herunterfallen



Lasse deine Figur herunterfallen.

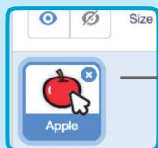


# Herunterfallen

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Klicke auf die **Apple** Figur.

## PROGRAMMIERE ES

Lasse den vorherigen Code wie er ist und füge einen zweiten Block hinzu.



Setze den **y Position** Block in den Block aus der Operatoren Kategorie.



Tippe ein Minuszeichen um herunterzufallen.

Checke, ob es am unteren Rand angekommen ist.

Gehe zurück an den oberen Rand.

## PROBIERE ES AUS

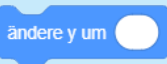
Klicke die grüne Flagge um zu starten.



Klicke auf den roten Knopf um zu stoppen.

## TIPP

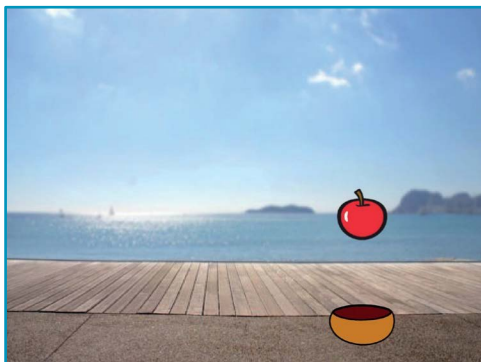
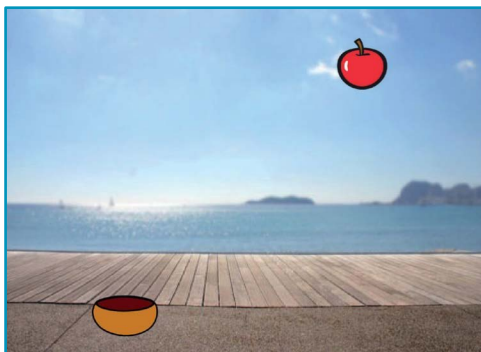
Verwende



um dich hoch oder runter zu bewegen.

# Bewege den Sammler

Bewege den Sammler mit den Pfeiltasten  
nach links und rechts.



# Bewege den Sammler

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle einen  
Sammler, wie z.B.  
**Bowl.**

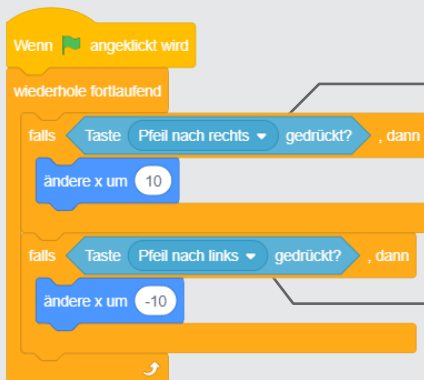
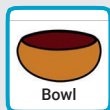


Bowl



Bewege die  
**Bowl** ans untere  
Ende der Bühne.

## PROGRAMMIERE ES



Wähle den **Pfeil nach rechts** aus dem Menü.

Wähle den **Pfeil nach links** aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge  
um zu starten.



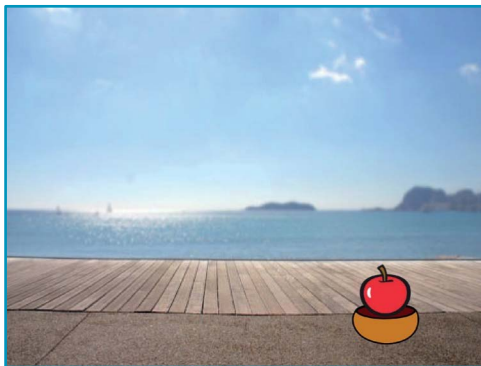
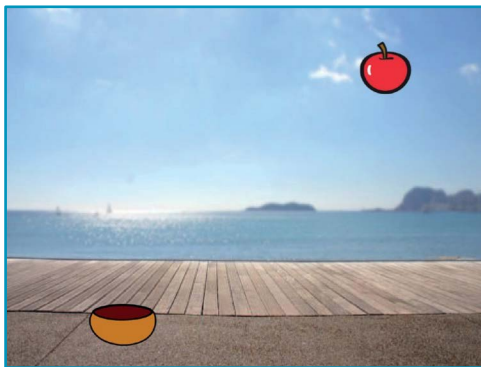
Drücke die Pfeiltasten um den  
Sammler zu bewegen.



# Fang es auf!



Fange die fallende Figur.



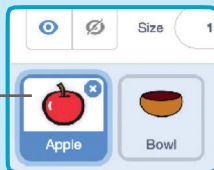
# Fange es auf!

scratch.mit.edu

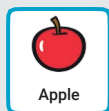


## BEREITE VOR

Klick auf  
**Apple** um ihn  
auszuwählen.



## PROGRAMMIERE ES



Wähle **Bowl** aus dem Menü.

Wähle einen Klang

## TIPP

 Klänge

Klicke auf den **Klänge** Tab, wenn du einen anderen Klang hinzufügen willst.



Dann wähle einen Klang aus der Klänge Bibliothek aus.

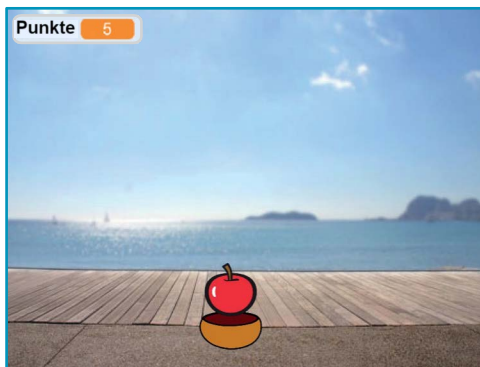
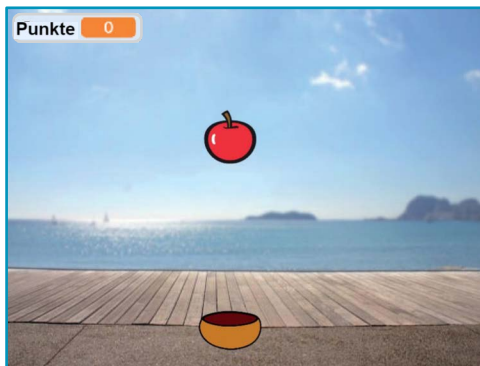
 Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab wenn du mehr Blöcke hinzufügen willst.

# Punktestand



Füge jedes mal einen Punkt hinzu, wenn du eine fallende Figur einsammelst.



# Punktestand

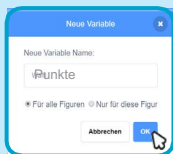
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

Wähle **Variablen**.

Klick auf den  
**Neue Variable**  
Knopf.



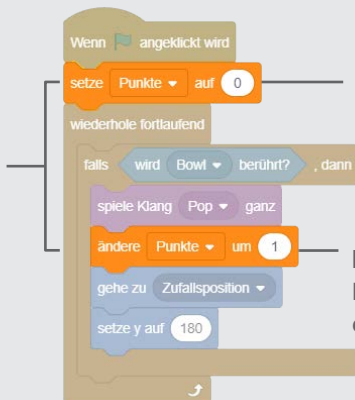
Nenne die Variable  
**Punkte** und klicke  
dann auf **OK**.

## PROGRAMMIERE ES

Füge zu deinem vorhandenen Code zwei Blöcke hinzu.



Wähle **Punkte** aus  
dem Menü.



Füge diesen Block  
hinzu um den  
Punktestand  
zurückzusetzen.

Füge diesen Block  
hinzu, um den  
Punktestand zu  
erhöhen.

## PROBIERE ES AUS

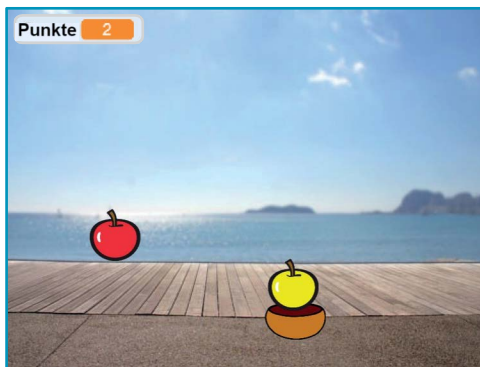
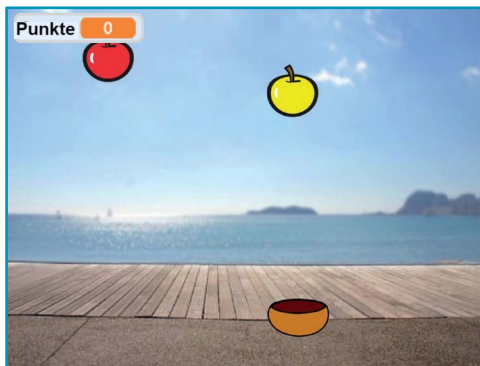


Klicke die grüne Flagge um zu starten.  
Dann fang die Äpfel und sammel Punkte!

# Bonuspunkte



Bekomme extra Punkte, wenn du die goldene Figur sammelst.



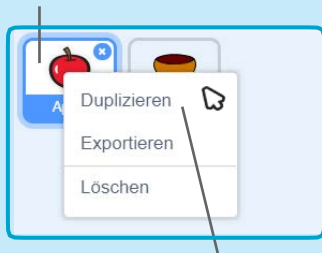
# Bonuspunkte

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

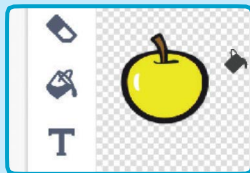
Um deine Figur zu duplizieren klicke mit der rechten Maustaste auf diese.



Wähle **duplizieren**.



Klicke auf den **Kostüme** Tab.



Du kannst die Farbwerkzeuge benutzen um deine Bonusfigur anders aussehen zu lassen.

## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.



Tippe hier ein wie viele Punkte die Bonusfigur wert ist.

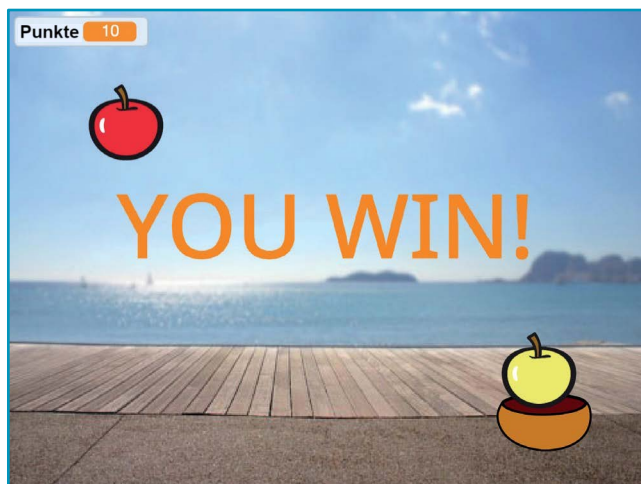
## PROBIERE ES AUS

Fange die Bonusfigur um deine Punkte zu erhöhen!

# Gewonnen!



Wenn du genug Punkte gesammelt hast, gib  
eine Gewinnernachricht aus!

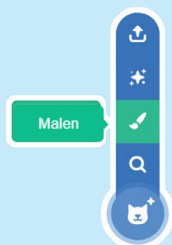


# Gewonnen!

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Klicke auf den **Male** Icon um eine neue Figur zu machen.

Verwenden das **Text** Werkzeug um eine Nachricht zu schreiben, wie z.B. "You Win!"

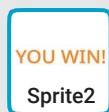


Du kannst die Schriftart, Größe und Farbe ändern.

## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.



Füge den **Punkte** Block aus der Variablen Kategorie ein.

## PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge um zu starten.



Spieler solange bis du gewonnen hast!