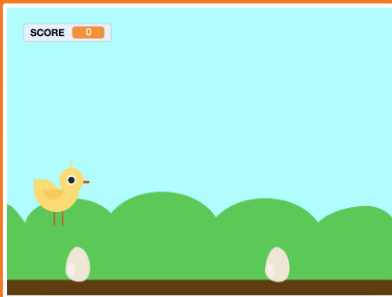


# Springspiel Karten



**Lass deine Figur über bewegende Hindernisse  
springen.**

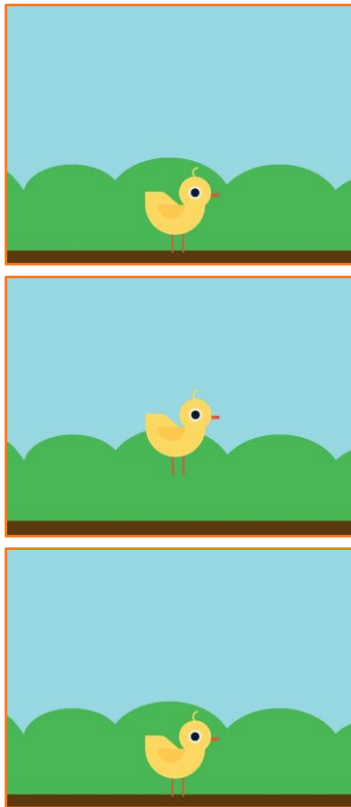
# Springspiel Karten

Verwende die Karten in dieser  
Reihenfolge:

- 1. Jump**
- 2. Go to Start**
- 3. Moving Obstacle**
- 4. Add a Sound**
- 5. Stop the Game**
- 6. Add More Obstacles**
- 7. Score**

# Springe

Lass eine Figur springen.



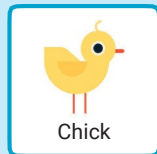
## BEREITE VOR



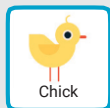
Wähle ein  
Bühnenbild.



Wähle eine Figur,  
wie z.B. Chick das  
Küken.



## PRORAMMIERE ES



Tippe ein Minuszeichen um  
auf den Boden zu kommen.

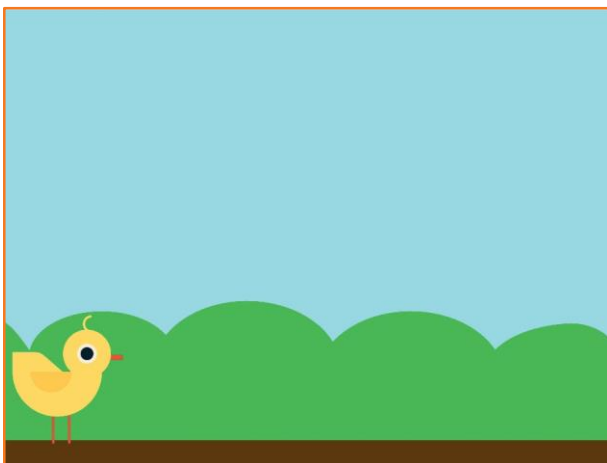
## PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur

# Gehe an den Start

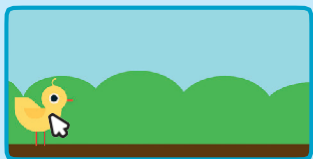
Wähle einen Startpunkt für deine Figur.



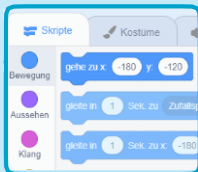
# Gehe an den Start

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



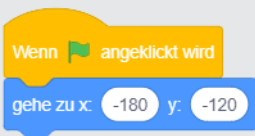
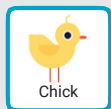
Ziehe deine Figur dorthin, wo sie starten soll.



Wenn du deine Figur bewegst, ändern sich die **x** und **y** Position in der Block Palette.

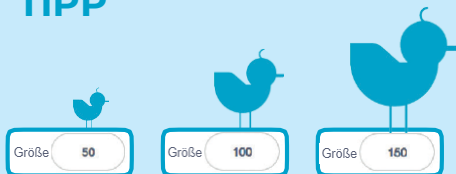
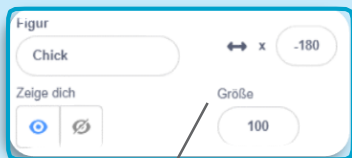
Wenn du jetzt einen Gehe zu Block nimmst, kannst du die neue Position setzen.

## PRORAMMIERE ES



Setze die Startposition.  
(Deine Zahlen könnten anders sein.)

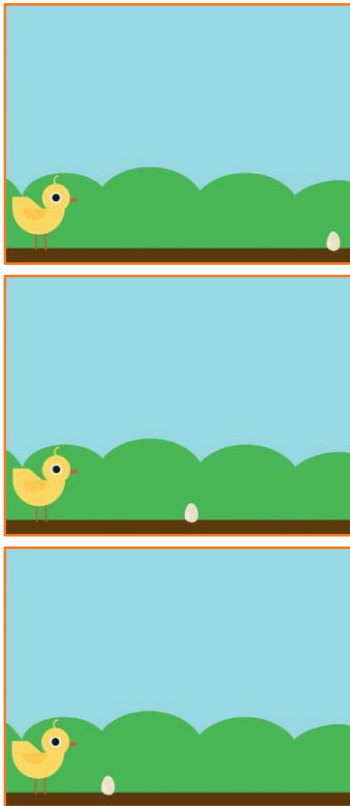
## TIPP



Ändere die Größe deiner Figur indem du eine kleinere oder größere Zahl eintippst.

# Bewegendes Hindernis

Bewege ein Hindernis über die Bühne.



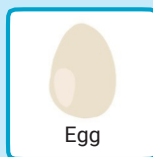
# Bewegendes Hindernis

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle eine Figur als Hindernis, z.B. ein **Egg (Ei)**.



## PRORAMMIERE ES



Starte am rechten Rand der Bühne.

Gleite zum linken Rand der Bühne.

Tippe eine kleinere Zahl um schneller zu gleiten.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

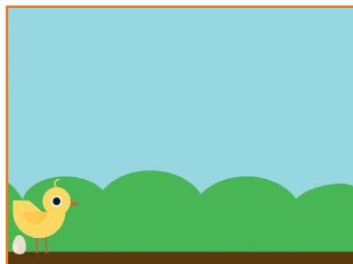
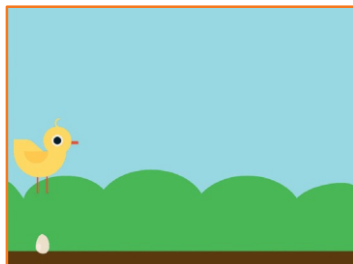
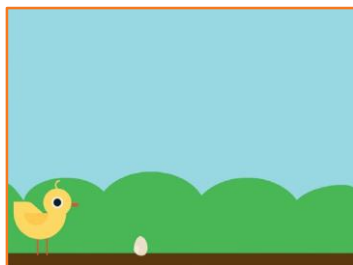


Drücke die **Leertaste** auf der Tastatur.



# Füge einen Klang hinzu

Spiele einen Klang, wenn deine Figur springt.

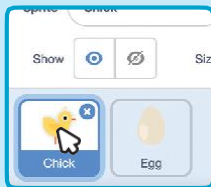


# Add a Sound

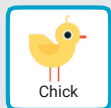
scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Klicke auf die **Chick** Figur.



## PRORAMMIERE ES



## PROBIERE ES AUS

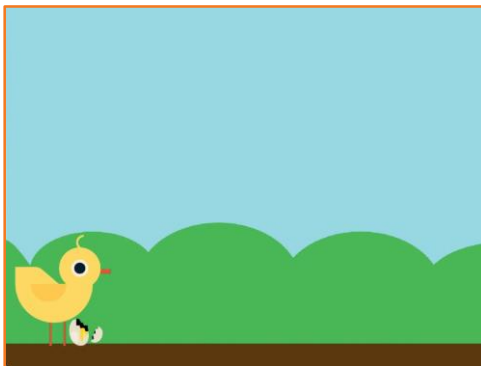
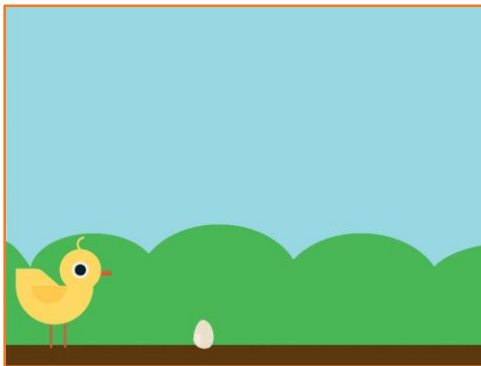
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Drücke die **Leertaste** auf der Tastatur.

# Stoppe das Spiel

Stoppe das Spiel, wenn deine Figur das Hindernis berührt.

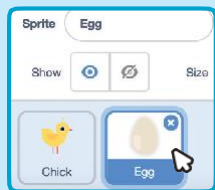


# Stoppe das Spiel

scratch.mit.edu

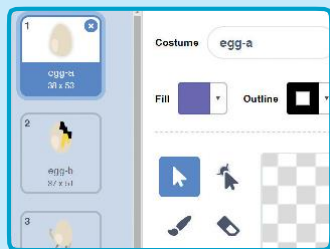
## BEREITE VOR

Wähle die Ei Figur.



Kostüme

Klicke auf den **Kostüme** Tab um die verschiedenen Kostüme von Ei zu sehen



## PRORAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab und programmiere es.



Wähle ein zweites Kostüm für die Ei-Figur.

Füge den **wird berührt** Block ein und wähle **Chick** aus dem Menü.



## PROBIERE ES AUS

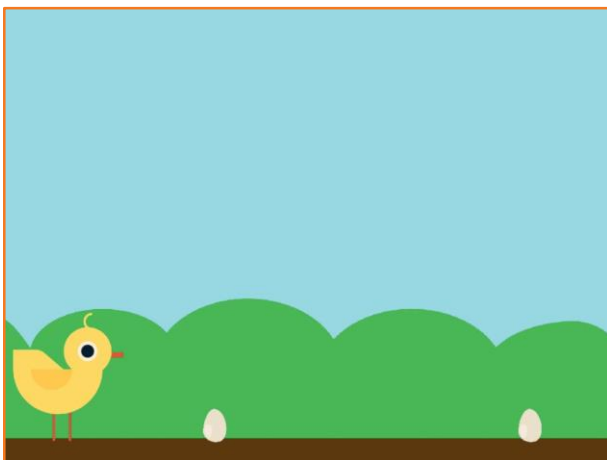
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur.

# Füge mehr Hindernisse hinzu

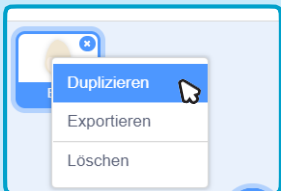
Mache das Spiel schwerer, indem du mehr Hindernisse hinzufügst.



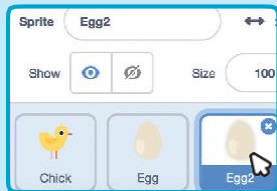
# Füge mehr Hindernisse hinzu

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

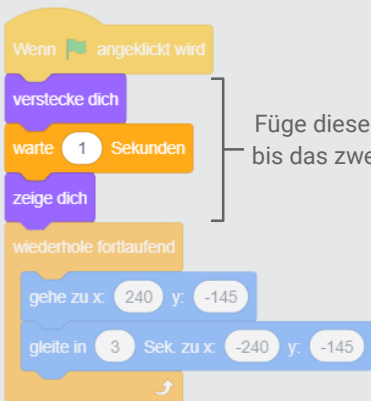
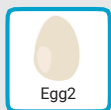


Um die **Ei** Figur zu kopieren, mache einen **Rechtsklick** auf die Figur und wähle **duplizieren**.



Klicke auf **Egg2**.

## PRORAMMIERE ES



Füge diese Blöcke ein, um zu warten bis das zweite Ei kommt.

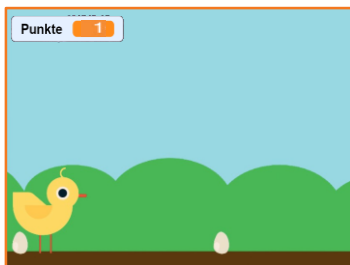
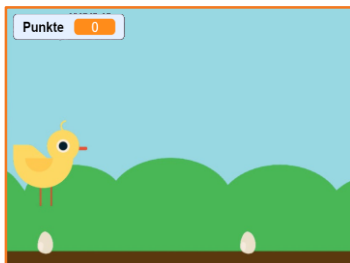
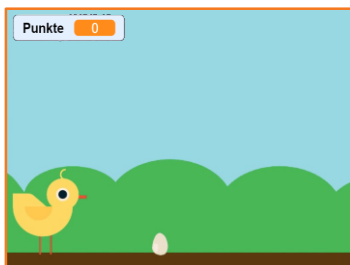
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Punkte

Füge jedes mal einen Punkt hinzu, wenn deine Figur über ein Hindernis gesprungen ist.



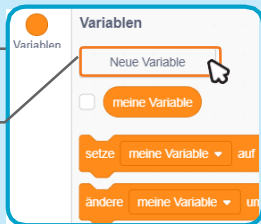
# Punkte

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Wähle **Variablen**.

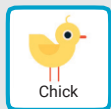
Klicke auf den  
**Neue Variable**  
Knopf.



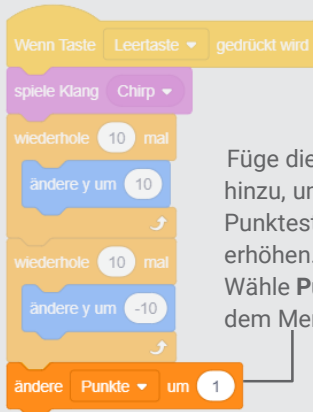
Benenne die Variable **Punkte**  
und klicke dann auf **OK**.

## PRORAMMIERE ES

Klicke auf das Küken und füge zwei Blöcke hinzu:



Füge diesen  
Block hinzu und  
wähle **Punkte**  
aus dem Menü.



Füge diesen Block  
hinzu, um den  
Punktestand zu  
erhöhen.  
Wähle **Punkte**  
aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Springe über die Eier um Punkte zu sammeln!