

Lærerveiledning - Spøkelsesjakten



Informasjon til veiledere

Spillet vi skal lage nå er inspirert av tivolispillet **Whack-a-mole**, hvor man slår muldvarper ned igjen i hullene sine. I vårt spill får man poeng for å trykke på spøkelser som dukker opp på skjermen. Målet er å få så mange poeng som mulig på 30 sekunder.

Dette er et enkelt spill som gir en god introduksjon til Scratch.



Forberedelser

 $Sp\"{ø}kelsesjakten \ bruker \ bakgrunn \ og \ drakter \ fra \ Scratchbibliotektet. \ Ingen \ spesielle \ forberedelser \ er \ derfor \ n\~{ø}dvendige.$

Her er likevel noen generelle ting som kan være verdt å huske på:

- Scratch er tilgjengelig på nettsiden http://scratch.mit.edu/. Velg Programmering eller Prøv Det for å begynne å programmere.
- Alle elevene bør ha sin egen bruker i Scratch-nettverket. Uten en slik bruker er det mye vanskeligere å lagre spillene og programmene man lager. For å opprette en ny bruker, klikk Bli Scratch-bruker og følg instruksene på skjermen.
- For å skifte språk til norsk:
 - o På de vanlige nettsidene til Scratch finnes en nedtrekksmeny for å velge språk helt nederst på skjermen.
 - o Inne i Scratch-editoren kan man trykke på jordkloden øverst til venstre for å endre språket som brukes.

Læringsmål

Spøkelsesjakten viser eksempler på

- 1. hvordan man skjuler og viser figurer,
- 2. bruk av løkker for å få noe til å skje flere ganger (eller for alltid),
- 3. bruk av variable for å telle poeng,
- 4. hvordan man kan telle ned tiden som går.

Lisens: CC BY-SA 4.0