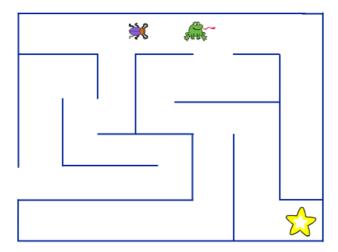




Informasjon til veiledere

I dette spillet vil vi kontrollere en liten **utforsker** mens hun leter etter **skatten** gjemt inne i labyrinten. Dessverre er skatten beskyttet av den skumle **froskekongen**.



Forberedelser

Labyrint bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-platformen og krever som sådann ingen spesielle forberedelser.

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

De to viktigste læringsmålene i Labyrint er

- 1. hvordan **styre figurer** ved hjelp av **tastaturet**, og
- 2. hvordan man kan tegne egne bakgrunner og figurer.

I tillegg gis det litt motivasjon for bruk av variable til å holde styr på informasjon, samt at vi ser et eksempel på hvordan man kan bruke tilfeldigheter for å skape variasjon i spillet.

Lisens: CC BY-SA 4.0