

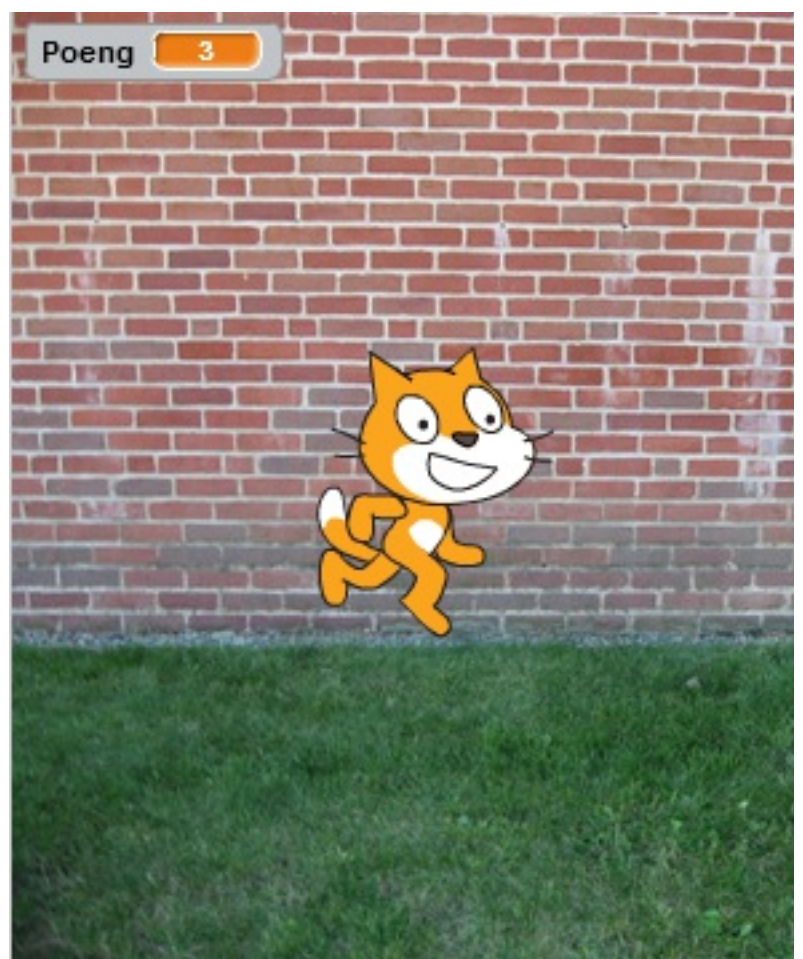


Lærerveiledning - Felix

Informasjon til veiledere

Vi skal lage et spill hvor katten **Felix** skal fange musa **Herbert**. Spille unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger Herbert unngår katten jo flere poen poengsummen ned.

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



Forberedelser

Felix og Herbert bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-platf forberedelser.

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

- Scratch er tilgjengelig på nettsiden <http://scratch.mit.edu/>. Velg programmere.
- Alle elevene bør ha sin egen bruker i Scratch-nettverket. Uten er og programmene man lager. For å opprette en ny bruker, klikk **E**
- For å skifte språk til norsk:
 - På de vanlige nettsidene til Scratch finnes en nedtrekksmei
 - Inne i Scratch-editoren kan man trykke på jordkloden øvers

Læringsmål

Felix og Herbert introduserer flere konsepter, inkludert

1. hvordan **styre figurer** med **musen**,
2. bruk av **drakter** for å endre figurers utseende,
3. bruk av **variable** for å telle poeng,
4. bruk av **meldinger** for at figurer kan kommunisere med hverand

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#)