



Informasjon til veiledere

Et bilde av en tilfeldig ting vises på tavlen. Men bildet er forvrenget, slik at du må gjette hva det er ved å klikke på et av alternativene som vises under. Desto raskere du gjetter riktig, desto flere poeng får du.



Forberedelser

Hva Er Det? bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-plattformen og krever som sådann ingen spesielle forberedelser.

Læringsmål

Hva Er Det? viser hvordan man kan

1. gi en figur en **tilfeldig drakt**,
2. **sjekke** om et gitt svar er riktig,
3. endre utseende på figurer ved å bruke **forskjellige effekter**,
4. bruker variabler for å **stanse løkker**.