



## 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

Spøkelsesjakten bruker bakgrunn og drakter fra Scratchbiblioteket. Ingen spesielle forberedelser er derfor nødvendige.

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:
  - På de vanlige nettsidene til Scratch finnes en nedtrekksmeny for å velge språk helt nederst på skjermen.
  - 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**.