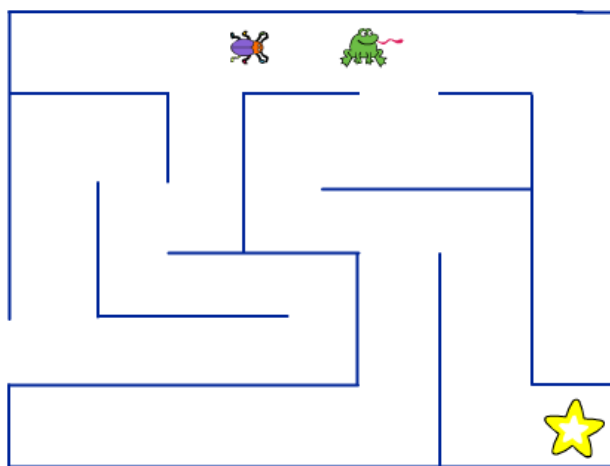


# Informasjon til veiledere

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-plattformen 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:
  - 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

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.