



Lærerveiledning - Spø

Informasjon til veiledere

Spillet vi skal lage nå er inspirert av tivolispillet **Whack-a-mole**, hvor spill får man poeng for å trykke på spøkelser som dukker opp på skjerm sekunder.

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



Forberedelser

Spøkelsesjakten bruker bakgrunn og drakter fra Scratchbiblioteket. I

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

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**.

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