



Redd verden

Introduksjon

Kildesortering er viktig for å begrense hvor mye avfallet vårt påvirker lære en hel del om meldinger i programmering.

Poeng

0



Mat

Pla

Steg 1: Legg til Ronny og s

Vi starter spillet med å introdusere Ronny, som er vår hjelper underve

✓ Sjekkliste

- ☐ Start et nytt prosjekt. Legg til en ny figur, enten fra biblioteket, valgte figuren **nano**, da han har flere drakter som vi tenker å br



- ☐ Målet med spillet er å få all søppelet i bøttene de hører til. Hver Målet vårt er å få så mange poeng som det er søppel-biter.

I første omgang vet ikke Ronny om noe av søppelet, så vi lar Ro variabler trykker vi på **Data**-kategorien og trykk på **Lag en Var**



- ☐ Legg til seks figurer som representerer søppel. Her kan du igjen egne, eller finne noen bilder på nettet du synes passer. Selv valg

en melkekartong, og en avis.



Velg så en bakgrunn som vi kan plassere figurene våre rundt i. \n eget eller finn et annet bilde du heller har lyst til å bruke.



☐ Vi kommer til å flytte rundt på søppel-figurene, så det er viktig å



Søppel-figurene må ha hver sin plass, så det er viktig at du finner

Test prosjektet

- ☐ Om du flytter rundt på søppel-bitene, blir de satt tilbake når du

Steg 2: Sett opp spillet

Ronny trenger å vite hvor mange søppel-figurer som er på brettet. For figurene selv.

Sjekkliste

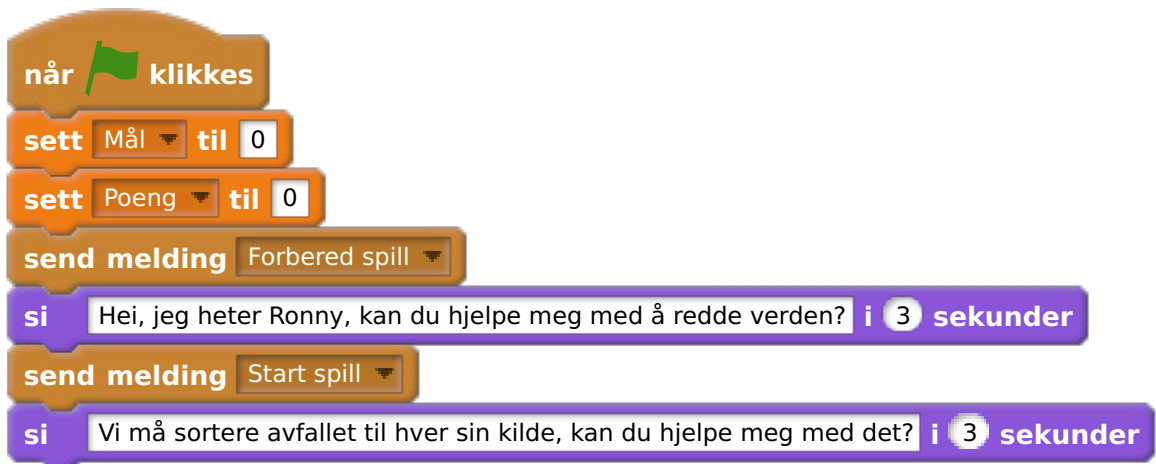
- ☐ Ronny kan kommunisere med søppelet ved hjelp av meldinger. I



- ☐ Hver av søppel-bitene må nå svare på beskjeden ved å øke **Mål**



- ☐ Før spillet kan starte må vi gi Ronny litt tid til å kommunisere og gjøre er å la Ronny snakke litt. Når Ronny er ferdig med å prate,



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Blir mål satt til riktig antall søppel-biter? I vårt tilfelle skal det bli 10.
- ☐ Snakker Ronny?

Utfordring

- ☐ Ronny har flere drakter som viser han blid og sur. Klarer du å lage en drakt som viser han er sur?

når han er ferdig med å snakke?



- ☐ Istedenfor snakkebobler, klarer du spille inn din egen stemme

spill lyden opptak 1 ▼ til den er ferdig

Steg 3: Start spillet

Nå som vi vet antall poeng vi skal nå, kan vi sette opp bøttene våre.

✓ Sjekkliste

- ☐ Tegn en ny figur for hver av bøttene **Mat**, **Plast** og **Papir**.

Mat

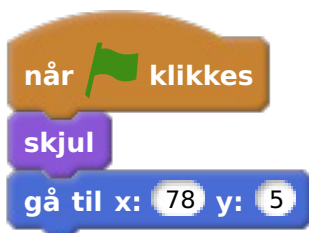
Plast

Papir

- ☐ Vi ønsker ikke å vise bøttene før spillet er i gang. For å få til det



- ☐ Dette trikset kan vi også gjøre for søppelet, som også er greit å



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Skjules bøttene i starten? Blir de vist når Ronny er ferdig å snak
- ☐ Skjer det samme med søppel-bitene?

Steg 4: Sortering

Nå må vi få til poeng-giving når vi flytter søppel-bitene opp i bøttene.

✓ Sjekkliste

- ☐ Måten vi flytter på søppel-bitene er at vi lar dem bevege seg et



- ☐ Når søppelet er lagt i sin passende bølge, trenger vi å legge til e



🚩 Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Når du trykker på en søppel-bit, følger den etter musepekeren? bøtten? Husk at ikke alt skal i **Mat**, noe skal også i **Plast** eller

Utfordring

- ☐ Klarer du å avslutte flyttinga hvis du flytter søppelet til feil plass og det ikke kan brukes?

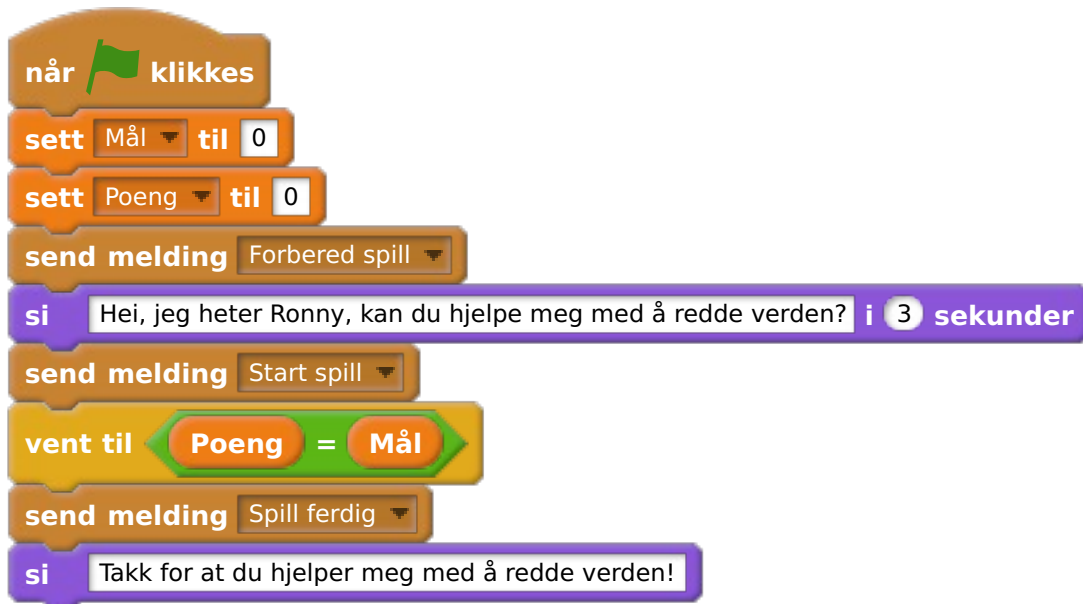


Steg 5: Avslutt spillet

Når vi har fått alt søppelet på plass, må vi avslutte spillet.

Sjekkliste

- ☐ **Ronny** trenger å vite når spillet er over. Det kan vi gjøre ved å l



- ☐ I tillegg til at Ronny takker oss for at vi kildesorterte alt avfallet, Dette gjør at vi kan fortelle de andre figurene at spillet er ferdig Da kan vi for eksempel fortelle bøttene at de skal skjule seg selv



- ☐ Til slutt kan vi forandre bakgrunnen når spillet avsluttes, for å g. legg til en bakgrunn.

Vi valgte **water and rocks** fra biblioteket, men det er bare å ve



Til slutt trenger vi å fortelle når bakgrunnen skal skiftes. Du kan **Scene**.

når jeg mottar Spill ferdig ▼

bytt bakgrunn til water and rocks ▼



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Når alt søppelet er sortert, blir bakgrunnen byttet og Ronny takl

Utfordring

- ☐ Klarer du å sette en tredje bakgrunn når det grønne flagget k når søppel-figurene skal flyttes.
- ☐ Klarer du å forandre draken til Ronny for å vise hvor glad har



Hva har vi lært?

I dette spillet har vi lært hvordan vi kan bruke meldinger til å bryte opp programmet vårt mindre usikkert, og lettere å få oversikt over hvis no

I tillegg lærte vi å dele ansvaret på flere figurer. Ronny hadde ansvare søppel-figurene til å finne ut hvor mange søppel-biter som fantes. Det fordeling av ansvar.

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Shayan Zeida og [Arne Hassel](#)