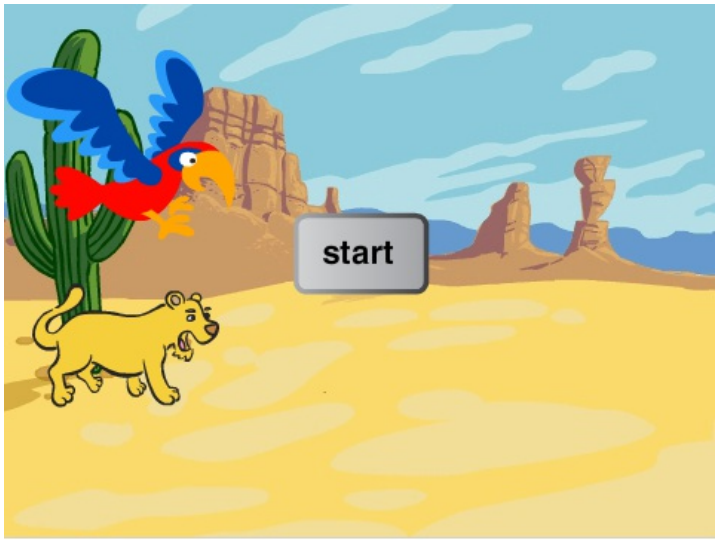
Lærerveiledning - Ørkenløp

Scratch Oppgave

Informasjon til veiledere

Dette er et spill for to, der en papegøye og en løvinne kjemper om å komme først gjennom ørkenen. Hver spiller må trykke en tast så fort og ofte som mulig for å flytte figuren sin, og den som kommer først til kanten av skjermen vinner.



Forberedelser

Ørkenløp bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-platformen og krever som sådann ingen spesielle forberedelser.

Læringsmål

Ørkenløp lærer bort ferdigheter som

1. å styre figurer **med tastene**,
2. å bruke en **startknapp** for å starte spillet,
3. å **nullstille spillet** slik at det kan spilles igjen,
4. bruk av **egendefinerte** klosser.

Lisens: CC BY-SA 4.0