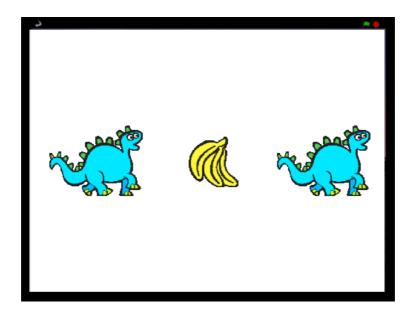
Lærerveiledning - Enarmet banditt



Informasjon til veiledere

Dette er et enkelt spill der tre figurer bytter drakter. Spilleren må stoppe dem når de alle viser det samme bildet (tilsvarende en enarmet banditt-maskin).



Forberedelser

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

Læringsmål

Enarmet banditt gir trening i flere konsepter, inkludert

- 1. endring av drakter,
- 2. bruk av løkker for å gjøre ting flere ganger,
- 3. hvordan **stoppe løkker** når man klikker med musen.

Lisens: CC BY-SA 4.0