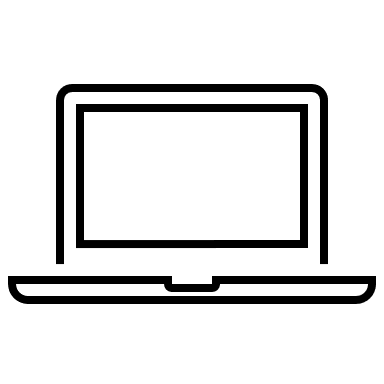
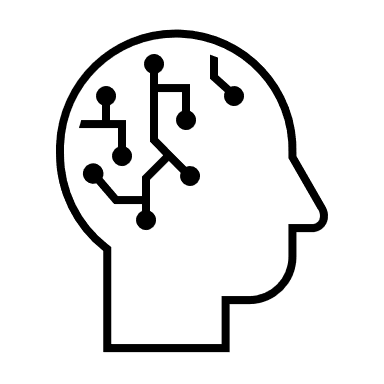
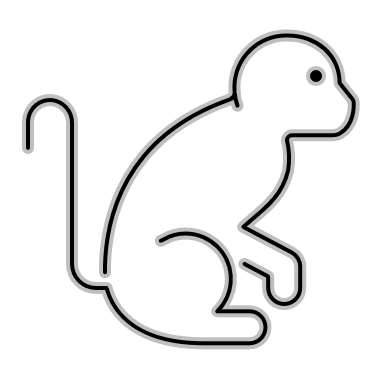
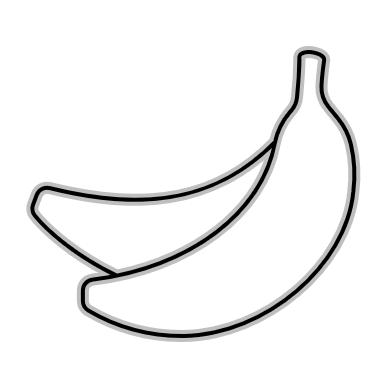
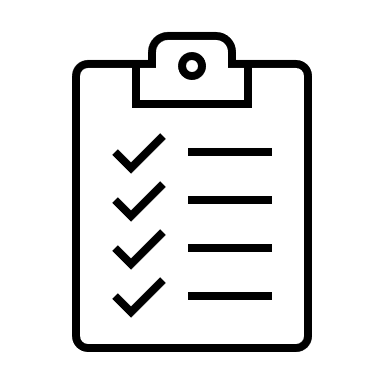
# Arbeitsblatt: Fangspiel Programmieren



***The Banana-Monkey***

Erstelle mit Hilfe der Anleitung ein SCRATCH-Fangspiel



1. Erstelle das Fangspiel *„The Banana-Monkey“*

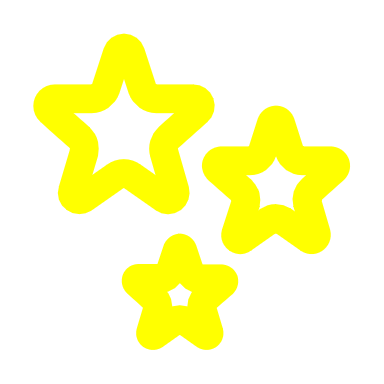
|  |  |
| --- | --- |
|  | **Lösche die Katze und füge eine neue Figur hinzu (Affe).**  **Verkleinere den Affen auf die Größe 40** |
|  | **Ändere die Bühne**   * Klicke auf  und suche dir eine passende Dschungel-Bühne aus |
|  | **Links-Rechts Bewegung**   * Suche dir die Bausteine im Skript zusammen * Soll sich der Affe nach rechts bewegen, dann ändere die x-Koordinate um 5 * Soll er sich nach links bewegen, dann ändere die x-Koordinate um -5 |
|  | **Hoch-Runter Bewegung**   * Ergänze die Blöcke * Soll der Affe sich nach oben bewegen, dann ändere die y-Koordinate um 5 * Soll er sich nach unten bewegen, dann ändere die y-Koordinate um -5   *AUSPROBIEREN!!!* |
| ***Ein Bild, das Text, Screenshot, Haushaltsgerät, Weiße Ware enthält.  Automatisch generierte Beschreibung*** | ***Banane hinzufügen***   * Füge eine zusätzliche Figur (die Banane) hinzu |
|  | **Steuerung Banane**   * Klicke auf die Banane * Füge im Skript den links gezeigten Block der Banane an |
| ***Kannst du nun die Banane mit deinem Affen fangen? 😊*** | |

1. Füge Punktestand und einen Countdown hinzu

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Punkte anzeigen lassen**   * Klicke auf die Banane * Gehe zu Variablen und Klicke auf * Gib der neuen Variablen den Name Punkte * Klicke auf das leere Kästchen neben der Anzeige Punkte (Grüner Kreis) |
|  | Füge die Blöcke zur Banane hinzu   * *INFO:* einen Klang kannst du dir unter Klänge aussuchen! |
|  | **Countdown anzeigen**   * Erstelle wieder eine neue Variable – nenne sie diesmal Zeit * Füge die Blöcke nun ein |
| ***Wie viele Bananen kannst du fangen, bevor die Zeit abgelaufen ist?! 😊*** | |

1. Einen Panther programmieren

|  |  |
| --- | --- |
|  | Füge eine neue Figur (Panther) hinzu   * Ändere die Größe auf 80 |
| Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung | Programmiere den Panther mit diesen Blöcken, um ihn zum Bewegen zu bringen |
|  | **Panther soll Punkte abziehen**   * *WICHTIG:* Klicke zuerst auf den Affen * Füge anschließend die Blöcke hinzu |
| ***Kannst du dem Panther entkommen? 😊*** | |

Füge eine zusätzliche Frucht für mehr Punkte ein

**Aufgabe:**

Programmiere eine weitere Figur, die mehr Punkte gibt (bspw. 5) aber nicht so oft auftaucht wie die Banane.

Vielleicht kannst du ihr noch weitere Besonderheiten programmieren (bspw. Nach gewisser Zeit ohne Berührung wieder verschwinden).

|  |  |
| --- | --- |
|  | Füge einen zusätzlichen Bonus hinzu |
| Ab hier bist du selbst gefordert   * Programmiere die weitere Frucht selbstständig und ohne Anleitung * Bei Fragen wende dich an deine/n Lehrer/in | |
| ***Wie viele Punkte errreichst du nun? 😊*** | |

|  |
| --- |
| **Lösungsmöglichkeit**  **Tippkärtchen** |