

## 1.6

## Ørkenløp



Dette kurset er utviklet av [Code Club](http://www.codeclub.org.uk/) (<http://www.codeclub.org.uk/>) i England, og oversatt til norsk av [Kodeklubben](http://www.kodeklubben.no/) (<http://www.kodeklubben.no/>).

### 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-plattformen 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.

Dette kurset er utviklet av [Code Club \(http://www.codeclub.org.uk/\)](http://www.codeclub.org.uk/) i England, og oversatt til norsk av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).