1.6

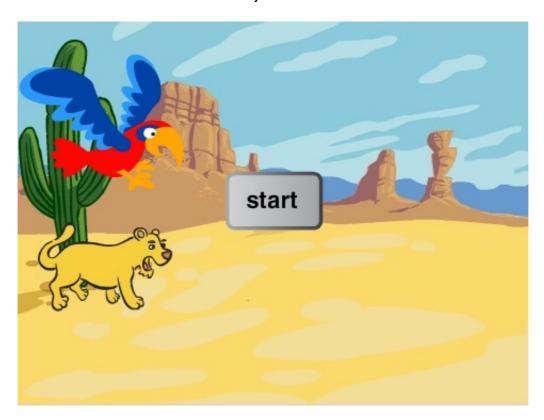
Ørkenløp



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

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.

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