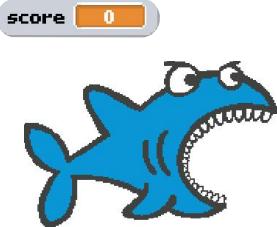
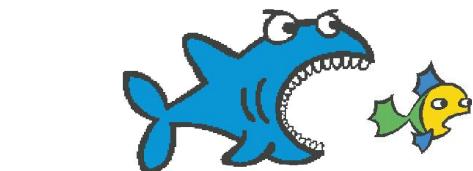


PUNKTEZAHL

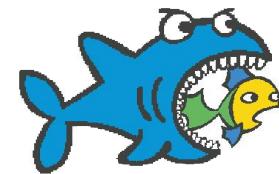
Ergänze einen Zähler!



score 0



score 0



score 1

<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

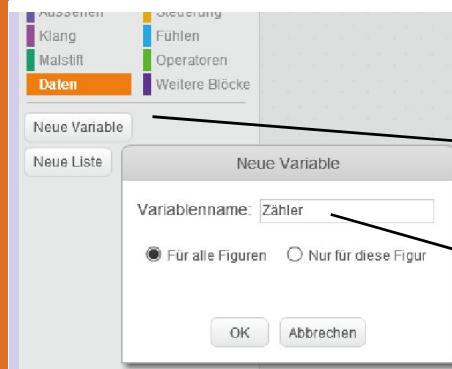
PUNKTEZAHL

score 1

Starte!

Wähle Daten und klicke auf "Neue Variable"!

Gib "Zähler" als Name der Variable ein!



Wenn angeklickt:

setze **Zähler** auf 0

wiederhole fortlauend

drehe dich um Zufallszahl von -30 bis 30 Grad

gehe 5 er-Schritt

pralle vom Rand ab

falls wird Fish2 berührt? dann

ändere **Zähler** um 1

spielt Klang pop ganz

gehe -100 er-Schritt

Versuche diesen Code!

Benutze das Pull-Down-Menü um die Figur auszuwählen, die gejagt werden soll!

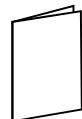
Erhöhe den Zähler um 1!

Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus