

Anleitung Käfer Gran Prix

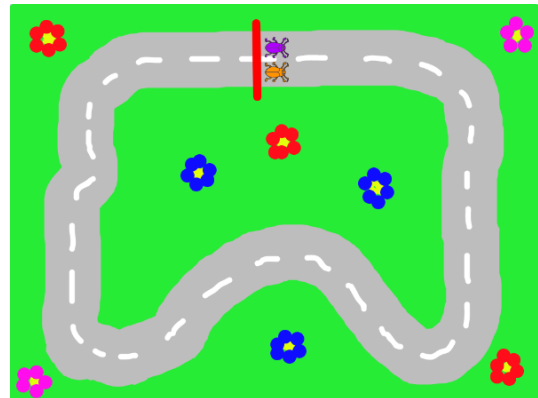
Digitale Grundbildung 6. Schulstufe

Lehrplanbezug

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen können

- (T) unter Nutzung einer geeigneten Entwicklungsumgebung einfache Programme erstellen, diese testen und debuggen (Fehler erkennen und beheben).



Spielidee (für 2 Personen)

Zwei Käfer liefern sich ein Wettrennen. Wird die Wiese berührt, muss der betreffende Käfer wieder zurück zum Start. Wer als erster die Ziellinie berührt, hat gewonnen.

Vorkenntnisse

- Grundkenntnisse in Scratch
- Scratch am Laptop oder Scratch-Webseite – die Schüler*innen haben bereits einen Benutzeraccount (Klassenaccount).

Ziele

- Festigen der Grundkenntnisse in Scratch
- Gestalten einer Bühne
- Erstellen von Figuren
- Steuerung der Figuren
- Farberkennung

Arbeitsschritte

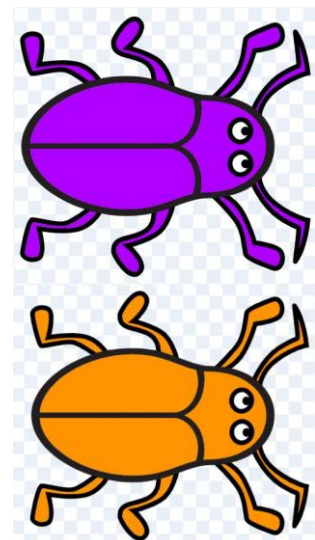
Schritt 1

- Starte Scratch auf deinem PC.
- Stelle die Sprache auf Deutsch um.

Schritt 2

Male einen Hintergrund!

- Klicke auf das Symbol Bühne und wähle malen.
- Male eine Rennstrecke, die so breit ist, dass zwei Käfer nebeneinander fahren können. und eine Mittellinie. (siehe oben)
- Kennzeichne die Ziellinie mit einer roten Linie.
- Male den restlichen Hintergrund grün aus und zeichne Blumen in die Wiese.
- Male zwei Käfer, ändere die Größe auf 20 gib ihnen jeweils eine andere Farbe.



Schritt 3

Steuere die Figuren!

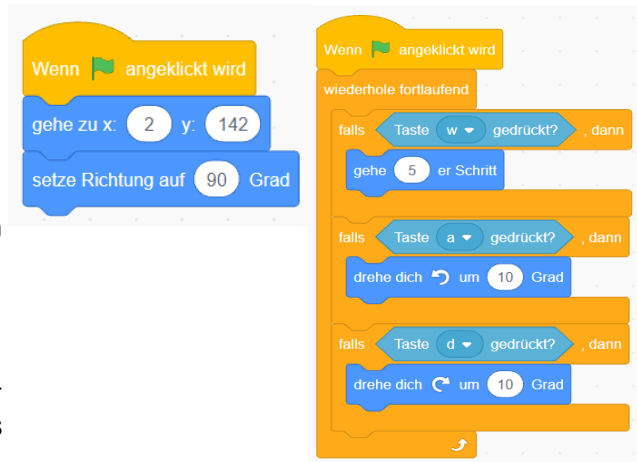
KÄFER 1 Startposition



- Wähle **Käfer 1** aus.
- Passe die **Startposition** entsprechend an und richte den Käfer entsprechend aus!

KÄFER 1 BEWEGEN

- Für das Bewegen des Käfers werden die Tasten **w - vorwärts**, **a - links drehen**, **d - rechts drehen**.



KÄFER 2 Startposition



- Wähle **Käfer 2** aus.
- Passe die **Startposition** entsprechend an und richte den Käfer entsprechend aus!

KÄFER 2 BEWEGEN

- Für das Bewegen des Käfers werden die **Pfeiltaste nach oben - vorwärts**, **Pfeiltaste nach links - links drehen**, **Pfeiltaste nach rechts - rechts drehen**.



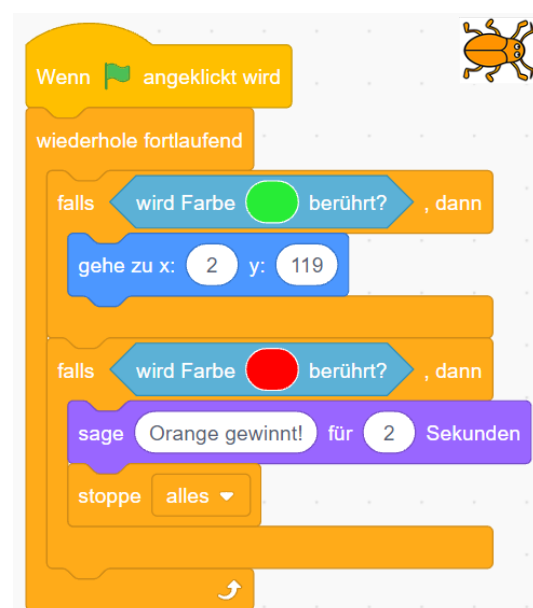
Schritt 4

Wenn ein Käfer die **grüne Wiese berührt**, wird er an seine **Ausgangsposition** zurückgeschickt. Falls die **rote Ziellinie berührt** wird, sage welcher Käfer gewonnen hat und **stoppe das Programm**.

KÄFER 1



KÄFER 2



Gutes Gelingen!