

Erste Begegnung mit Scratch

Versuch 1

Baue die folgenden Anweisungen nach und klicke dann oben auf die grüne Fahne. Was macht die Katze?

Kannst du größere „Schritte“ machen?



Versuch 2

Erweitere dein Programm um Drehungen und weitere Schritte. Damit die Katze in der Mitte startet, kannst du am Anfang folgendes einfügen:

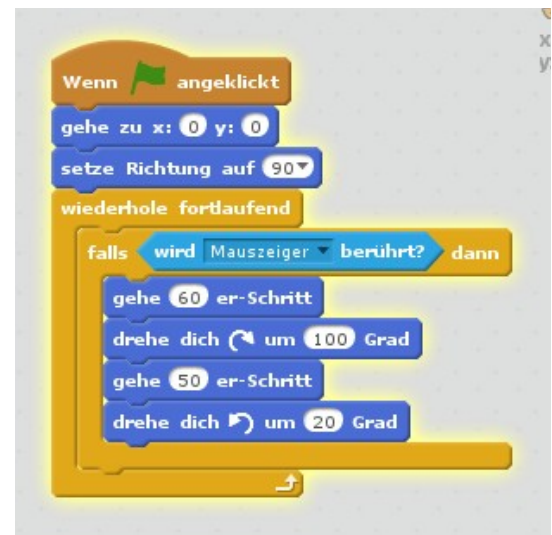


Versuch 3

Übertrage das folgende Programm in den Scratch Editor →

Versuche die Katze mit der Maus zu fangen, was passiert?

Experimentiere mit den Bewegungsanweisungen in der gelben Schleife („wiederhole fortlaufend“).



Versuch 4

Übertrage das folgende Programm in den Scratch Editor →

Was macht die Katze jetzt?

Versuch 5

Schaffst du es, dass du die Katze mit den Pfeiltasten steuern kannst? Zuerst nach links und rechts, später vielleicht auch nach oben und unten? Das Bildchen unten kann dir helfen!

