

fang die Maus mit Scratch



Bring' die Katze Scratch zur Maus, ohne dass sie durchs Wasser (blaue Linien) gehen muss! Scratch versteht aber nur diese Befehle:

zeige Richtung 90

(90) rechts
(-90) links
(0) oben
(180) unten



Zeige nach rechts!

zeige Richtung -90

(90) rechts
(-90) links
(0) oben
(180) unten



Zeige nach links!

zeige Richtung 0

(90) rechts
(-90) links
(0) oben
(180) unten



Zeige nach oben!

zeige Richtung 180

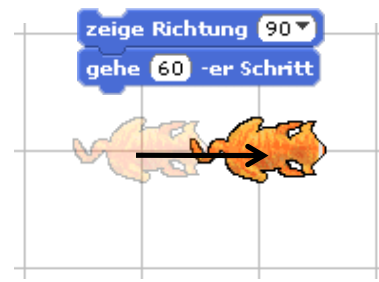
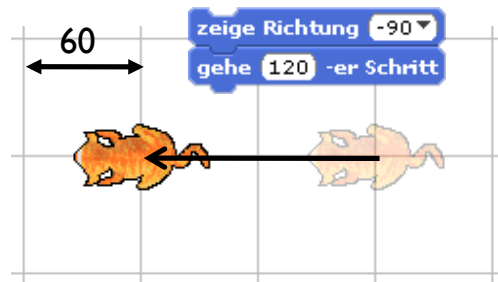
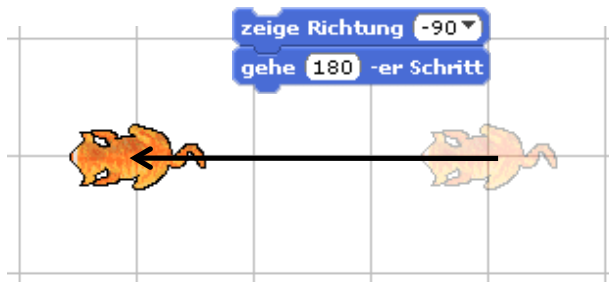
(90) rechts
(-90) links
(0) oben
(180) unten



Zeige nach unten!

gehe -er Schritt

Gehe eine Anzahl Schritte! Ein Block sind 60 Schritte.



Wiederhole eine Folge von Befehlen mehrmals!

Scratch ist eine neue Programmiersprache für Kinder und gratis erhältlich unter <http://scratch.mit.edu/>

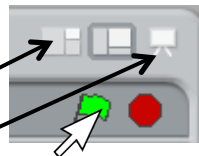
Das Spiel: Es gibt 26 Level (A-Z). Die Spur von Scratch (rote Linie) darf die blauen Linien nicht berühren! Es gibt jeweils viele verschiedene Lösungen!

Gehen zum vorherigen oder nächsten Level!



Grösserer Programmierbereich
Nur Spielfeld (gut zum Zeigen!)

Grüne Flagge:
Neuer Versuch im
aktuellen Level!



Eine Taste und eine
Befehlsfolge pro Level!



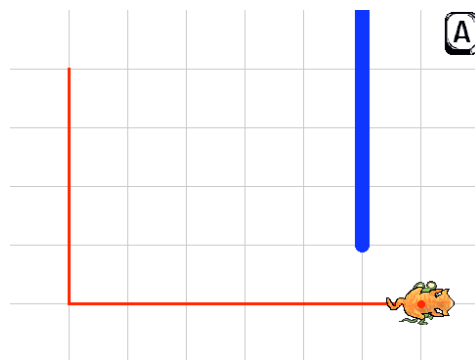
© Bernd Gärtner,
Kinderlabor.ch

Du kannst in jedem Level die Lösung wählen, die dir am besten gefällt. Pass' aber auf, dass du nicht zu viele Befehle brauchst, sonst wird es mühsam! **Tipp:** Mit der rechten Maustaste kannst du Befehle und Befehlsfolgen duplizieren und den Programmierbereich aufräumen (im grauen Bereich klicken)! Nicht vergessen, regelmässig zu speichern (Datei→Speichern)!

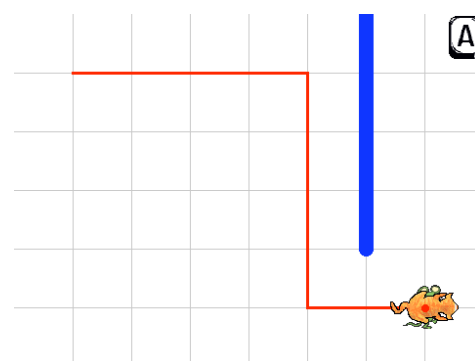
Beispiele für Level A:



Kürzeste
Lösung
(4 Befehle)



Am Wasser
entlang
(5 Befehle)



Zick-Zack
(6 Befehle)

