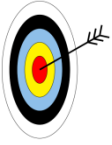
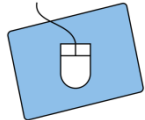


2. Herausforderung: Wettrennen



In diesem Arbeitsblatt werdet ihr eure Figuren..

- × wachsen und schrumpfen lassen.
- × in einem Wettrennen gegeneinander antreten lassen.



1. Wählt **drei** Figuren!



[1]



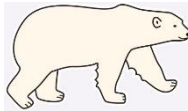
[2]



[3]



[1]



[4]



[3]



[1]



[5]



[3]

2. Wählt einen **Hintergrund**:



[6]



[3]



[7]

Jetzt lasst ihr eure Figuren wachsen und schrumpfen.



Die Blöcke für die **Größe** findet

ihr hier:



[8]

Wachsen:



2

[9]

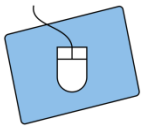
Schrumpfen:



4

[10]

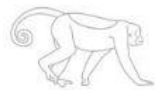
2. Herausforderung: Wettrennen



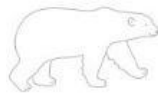
3. Programmiert alle **drei Figuren**. Lasst sie **wachsen** oder **schrumpfen**.



[11]



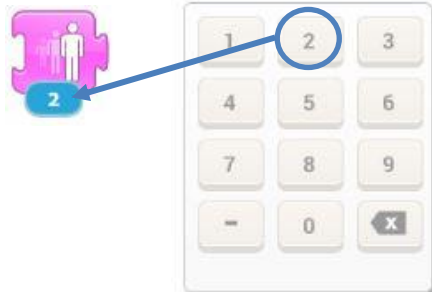
[12]



[13]

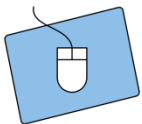


Die **kleine Zahl** gibt an, wie viel kleiner oder größer die Figur werden soll.



[14]

Super, weiter geht's mit der Geschwindigkeit...



4. Zieht eure **Figuren** zum Start an den **linken Rand** eures Hintergrunds.



[15]

2. Herausforderung: Wettrennen

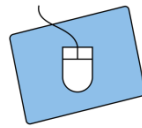


Die Blöcke für die

Geschwindigkeit:  [16]





langsam mittel schnell



5. Programmiert alle **drei Figuren** für das Wettrennen!







Denkt dran: Mit  [21] könnt ihr die **Bühne** vergrößern und mit  [22] dann wieder verkleinern.



Klasse! Ihr habt ein Wettrennen programmiert und damit die zweite Herausforderung bewältigt!

Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 22 – Quelle: Screenshots aus der ScratchJr-App (<https://www.scratchjr.org/>), CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en>), abgerufen am 15.03.2022

    – Quelle: InfoSphere-Team