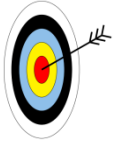


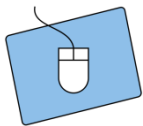
1. Herausforderung: Spaziergang



In diesem Arbeitsblatt werdet ihr eure Figur auf einen Spaziergang schicken. Ihr lernt, ...

- ✘ eure Figur zu verändern.
- ✘ eure Figur zu bewegen.

Los geht's: Zuerst wählt ihre eine **Figur**, die programmiert werden soll, und einen **Hintergrund**, vor dem die Figur sich bewegen soll.



1. Verändert die **Figur**, hier die Katze...



oder wählt eine neue **Figur**:



Die Figur gefällt euch doch nicht? Einfach **löschen**:

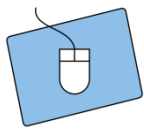



2. Wählt einen **Hintergrund**:



Weiter geht's mit der Programmierung.

1. Herausforderung: Sparziergang



3. Klickt auf  [7]. Wählt **den Block**, der die Figur **vorwärtsbewegt**:



4. Ein vollständiges Programm hat immer einen **Anfang** und ein **Ende**.



[9]

Das Programm startet, wenn die **grüne Fahne** angeklickt wird.


Der **rote Block** stoppt das Programm.

Baut das Programm nach, damit die Figur vorwärtsläuft.

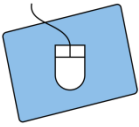


[6]

Die **kleine Zahl** unter dem

Block  [10] zeigt, wie oft dieser ausgeführt wird.

1. Herausforderung: Sparziergang



5. Erweitert euer Programm, sodass die Figur sich über die ganze Bühne bewegt. Benutzt dazu auch andere

Bewegungsblöcke, zum Beispiel  [10].






Super! Ihr wisst nun schon, wie man eine Figur verändert und bewegt!



Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 11 – 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: 08.03.2022.

   – Quelle: InfoSphere, CC BY-SA 4.0 Attribution-ShareAlike 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)