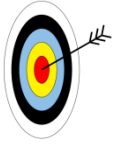
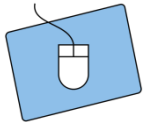


2. Herausforderung: Wettrennen

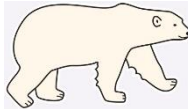


In diesem Arbeitsblatt werdet ihr eure Figuren...

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



1. Wählt **drei** Figuren!



2. Wählt einen **Hintergrund**:



Jetzt lasst ihr eure Figuren wachsen und schrumpfen.



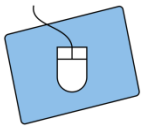
Die Blöcke für die **Größe** findet

ihr hier:  [8]

Wachsen:  [9]

Schrumpfen:  [10]

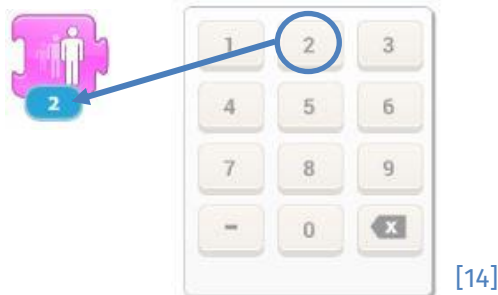
2. Herausforderung: Wettrennen



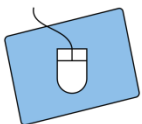
3. Programmiert alle **drei Figuren**. Lasst sie **wachsen** oder **schrumpfen**.



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



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



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



2. Herausforderung: Wettrennen

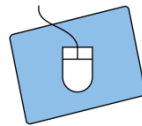


Die Blöcke für die

Geschwindigkeit:  [16]



langsam mittel schnell



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





[18]



[19]



[20]

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



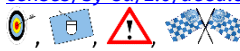
[7]



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