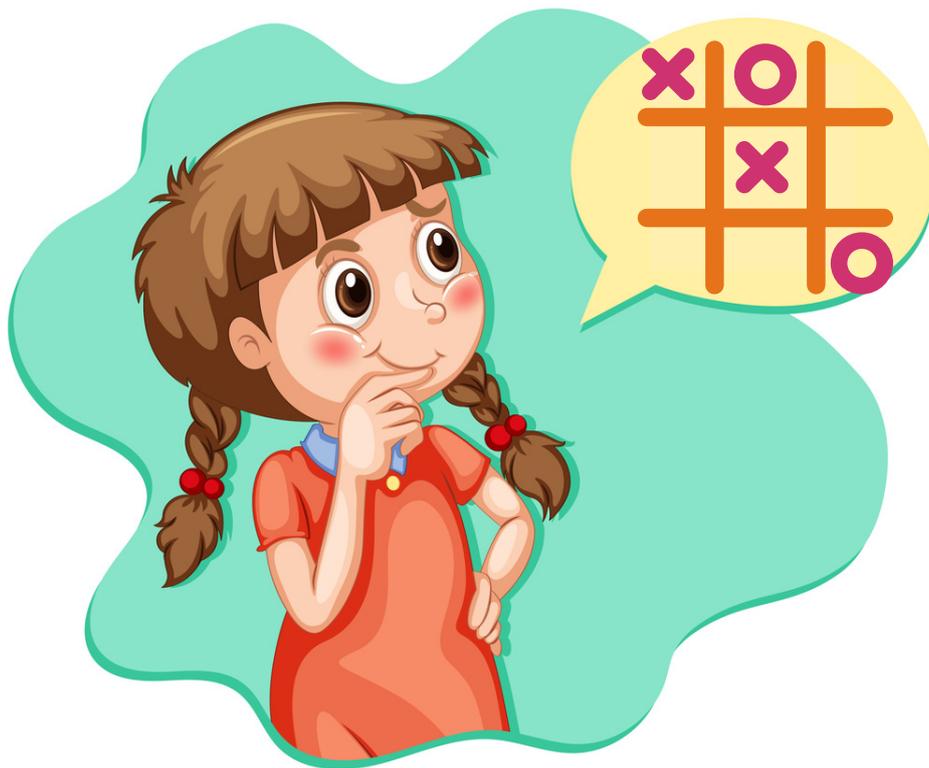




Scratch Jr  
**tactile**

# AKTIVITÄT 6

## Ein Spiel erstellen



1

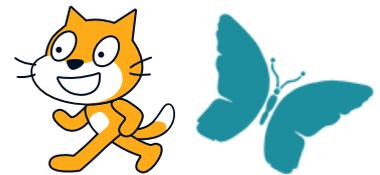
Stellen Sie sich ein Spiel für zwei Spieler vor



2

Jeder Spieler hat einen Charakter und ein Ziel

Zum Beispiel möchte der Schmetterling die Katze fangen und die Katze muss fliehen.



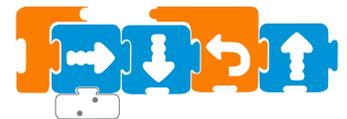
3

Sie können einen Hintergrund mit Objekten oder Hindernissen zeichnen



4

Jeder Spieler programmiert seinen Charakter und bewegt ihn dann abwechselnd



5

## Ideen

- Eine Idee: Figuren können nacheinander programmiert und bewegt werden, oder sie können gleichzeitig und heimlich programmiert werden, dann das Programm zeigen und sie bewegen. Sie wählen die Regeln.
- Was, wenn jeder Spieler zwei Figuren hat? Was, wenn es 3 oder 4 Spieler gibt? Was, wenn es Objekte im Spiel gibt, die mit den Figuren interagieren?



## Andere Idee



- Wenn Sie ein Einzelspieler-Spiel bevorzugen, haben Sie schon einmal daran gedacht, ein Labyrinth oder eine Wortsuche zu machen? Stellen Sie sich eine Herausforderung vor... und es geht nur darum, die Lösung zu programmieren?
- Denken Sie daran, dass Sie den Hintergrund ändern können, um Ihr Spiel durch verschiedene Szenarien oder Bildschirme zu führen, damit es mehr Spaß macht!



