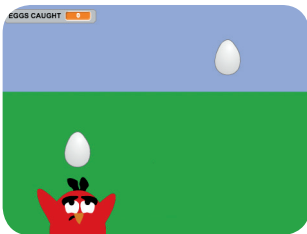
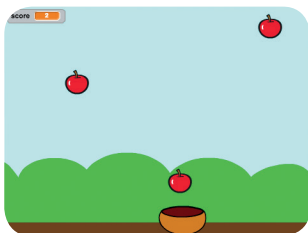


# Fangspiel Karten



**Kreiere ein Spiel, in dem du  
herunterfallende Dinge fangen  
musst.**

# Fangspiel Karten

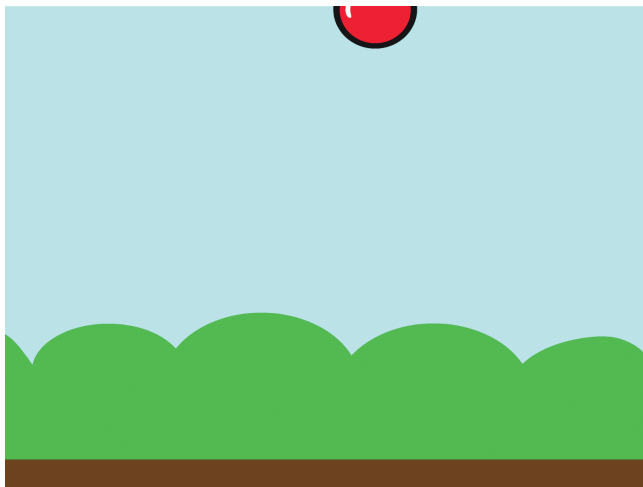
Benutze die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1 Hoch hinaus**
- 2 Herunterfallen**
- 3 Bewege die Schale**
- 4 Fang den Apfel!**
- 5 Punkte kriegen**
- 6 Bonuspunkte**
- 7 Gewonnen!**

# Hoch hinaus

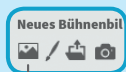


Starte von einem zufälligen Ort  
am oberen Rand.





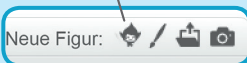
## LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild



Wähle den Apfel als Figur



## PROGRAMMIERE



Wähle **Zufallsposition**  
im Menu.



Setze **y** auf 180 um ganz  
oben zu beginnen

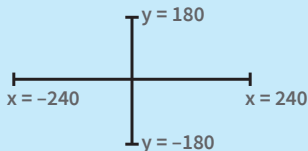
## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um  
das Programm zu starten



## TIPP

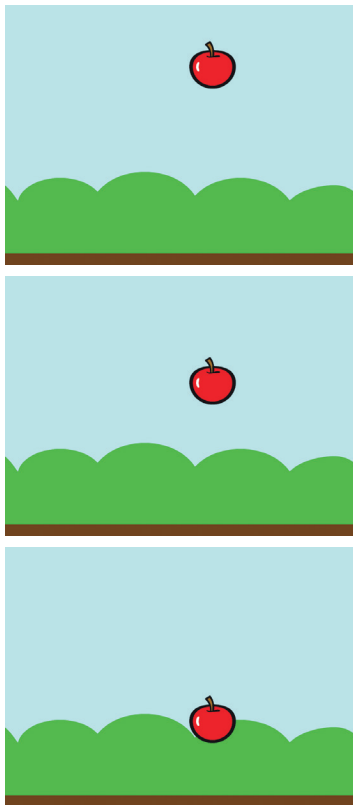
**y** ist die Position auf der Bühne von oben nach unten.



# Herunterfallen



Lass den Apfel herunterfallen.

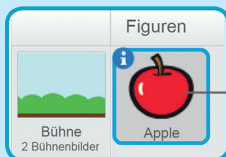


# Herunterfallen

scratch.mit.edu/catch

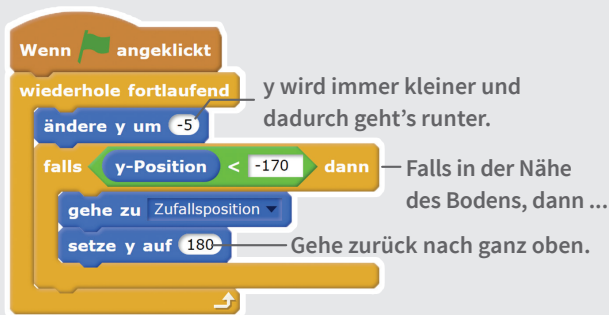


## LOS GEHT'S



Wähle den **Apfel** mit einem Klick an.

## PROGRAMMIERE



y wird immer kleiner und dadurch geht's runter.

Falls in der Nähe des Bodens, dann ...

Gehe zurück nach ganz oben.

## PROBIER'S AUS

Klicke zum Starten auf die grüne Fahne.



Mit dem roten Stoppzeichen beendest du das Spiel.

## TIPP

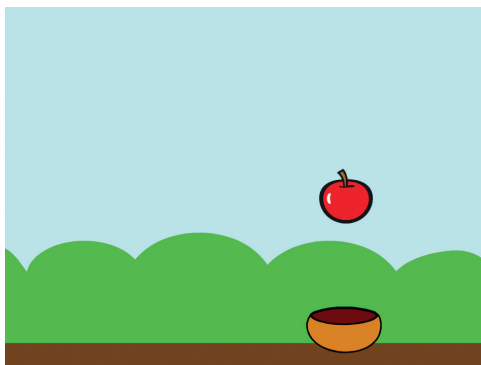
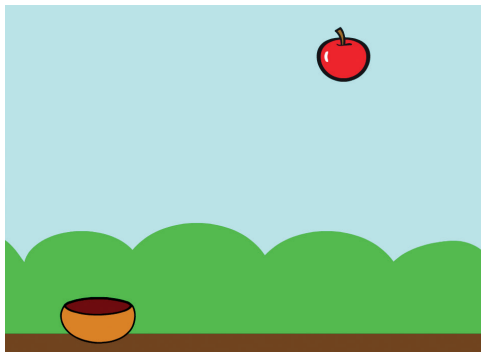
Benutze **ändere y um** um die Figur hoch und runter zu bewegen.

Benutze **setze y auf** um die Figur in der Höhe zu platzieren.

# Bewege die Schale



Bewege die Schale mit den  
Pfeiltasten nach links und rechts



# Bewege die Schale

scratch.mit.edu/catch



## LOS GEHT'S

Wähle etwas aus um den Apfel zu fangen, zB. die Schale.

Neue Figur:



Bowl

Platziere die Schüssel am unteren Rand der Bühne

## PROGRAMMIERE



## PROBIER'S AUS

Klicke zum Starten  
auf die grüne Fahne.



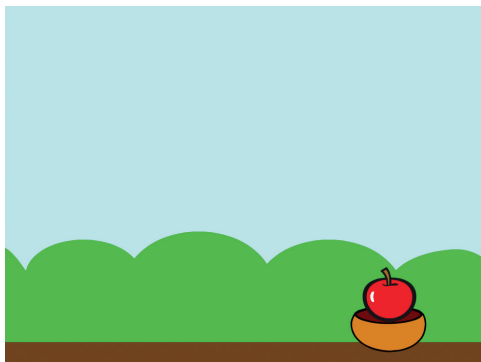
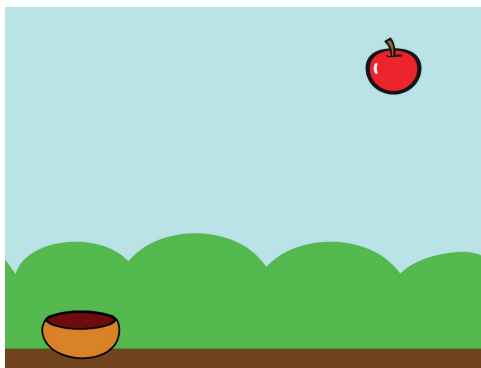
Benutze die Pfeiltasten  
um die Schale zu bewegen.



# Fang den Apfel!



Erwische den Apfel mit der Schale.



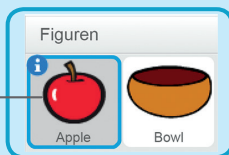
# Fang den Apfel!

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

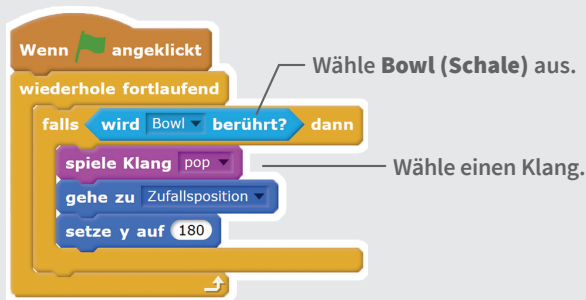


## LOS GEHT'S

Wähle den **Apfel** an.



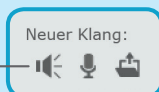
## PROGRAMMIERE



## TIPP

Möchtest du neue Töne hinzufügen, klicke **Klänge** an.

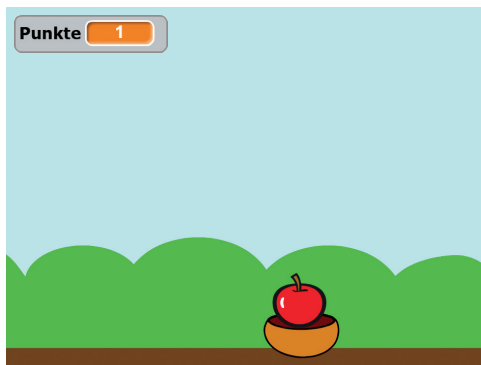
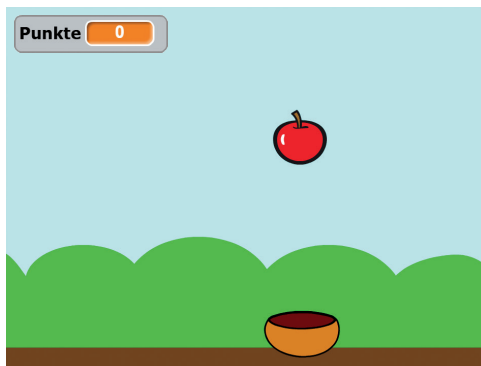
Hier findest du  
die Bibliothek.



# Punkte kriegen



Erhöhe den Punktestand um 1  
bei jedem gefangenen Apfel.



# Punkte kriegen

scratch.mit.edu/catch

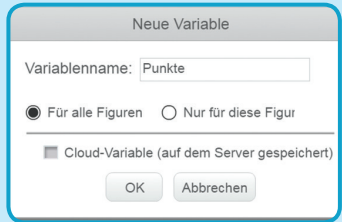


## LOS GEHT'S

Wähle **Daten**.



Klicke auf den **Neue Variable** Knopf.



Gib **Punkte** als Name und klicke **OK**.

## PROGRAMMIERE

Erweitere deinen Code um die zwei orangen Blöcke:



Initialisiere den Punktestand mit 0.

Erhöhe **Punkte** um 1 wenn der Apfel die Schale berührt.

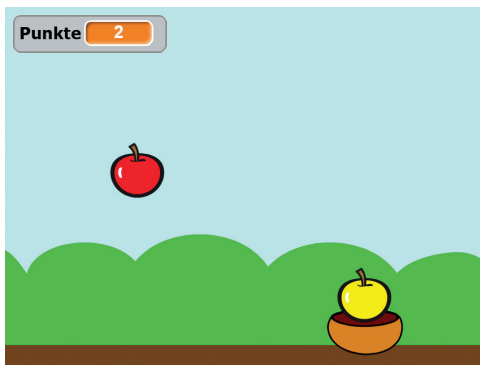
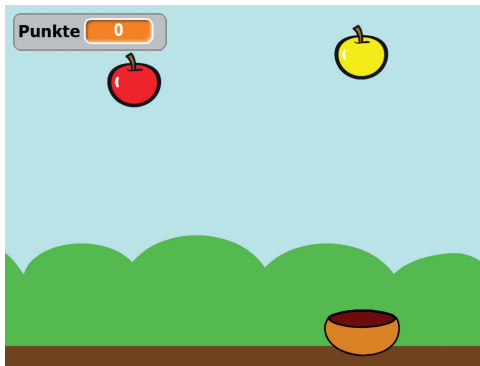
## PROBIER'S AUS

Fange Äpfel um zu punkten.

# Bonuspunkte



Bekomme 2 Punkte für einen  
goldenen Apfel.



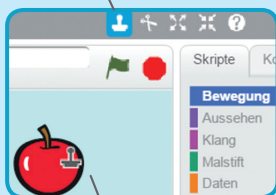
# Bonuspunkte

scratch.mit.edu/catch



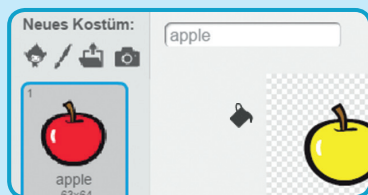
## LOS GEHT'S

Klicke auf das **Duplizieren** Werkzeug.



Klicke damit auf den Apfel um ihn zu kopieren.

Klicke auf **Kostüme**



Benutze den **Farbkübel** um den Apfel goldig zu färben.

## PROGRAMMIERE

Klicke auf **Skripte**



Ändere die Punktzahl.

## PROBIER'S AUS

Erwische goldene Äpfel und sammle Bonuspunkte.

# Gewonnen!



Zeige eine Gewinnnachricht, sobald genügend Punkte erreicht wurden.



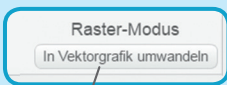
# Gewonnen!

scratch.mit.edu/catch



## LOS GEHT'S

Klicke auf den Pinsel um eine neue Figur zu zeichnen.



Klicke auf **in Vektorgrafik umwandeln**.

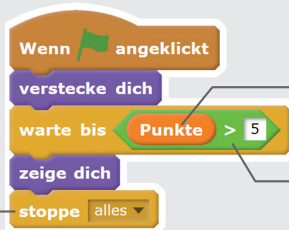
Schreibe mit dem **Texttool**.



Du kannst die Schriftart und die Farbe verändern.

## PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte



Beende das Spiel.

Füge einen **Punkte** Block ein.

Benutze einen grünen **Vergleichsoperator** Block.

## PROBIER'S AUS

Klicke zum Starten auf die grüne Fahne.



Spiele bis du gewinnst!