

# Aufgabe: Katze ins Bett bringen

<b>Zielgruppe</b>	5. oder 6. Schulstufe
<b>Dauer</b>	10-15 Minuten
<b>Benötigte Ressourcen und Medien</b>	Beamer für LK, Browser mit Adobe Flashplayer auf den Schülerrechnern

## Material für die Lehrkraft

### Schritt 1: Starten

1. Schüler den Internet-Explorer öffnen lassen. Mozilla Firefox und Google Chrome machen manchmal Probleme in Scratch.
2. Schülern folgenden Link auf den Beamer projizieren: [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)
3. Auf „Entwickeln klicken“ (links oben)

### Schritt 2: Entwicklungsumgebung

#### Erklärung der Entwicklungsumgebung

- Bühnenbild: Hintergrundbild, auf dem sich alles abspielt
- Figur (Sprite): Figur, mit der wir arbeiten und die wir steuern wollen
- Reiter Skripte: Arbeitsbereich für die Programmbefehle
- Grünes Fähnchen: startet das Programm

### Schritt 3: Hintergrundbild ändern:

1. Unterhalb des Bühnenbildes auf das kleine Bild unter „Neues Bühnenbild“ klicken.
2. Das „beroom1“ Bühnenbild auswählen
3. Katze mit der Maus in die linke untere Ecke ziehen

### Schritt 4: Die Katze bewegen

1. Im Feld „Ereignisse“ das „Wenn Taste gedrückt“ Feld nach rechts in den Arbeitsbereich ziehen
2. Im Feld Bewegungen „setze Richtung auf“ und „gehe 10er Schritt“ in den Arbeitsbereich ziehen.
3. In der richtigen Reihenfolge der richtigen Taste zuweisen
4. Wiederholen für alle 4 Pfeiltasten.

### Schritt 5: Zweite Figur

1. Auf den „Kopf“ neben dem Text „neue Figur“ klicken und so wie beim Hintergrund auswählen eine Neue Figur auswählen.
2. Die Figur anklicken und im Reiter oben auf „Skripte“ klicken.

### Schritt 6: Ergebnissicherung:

Aufgabe an Schüler: Mit den Tasten w, a, s, d (wie in Computerspielen) die zweite Figur steuern.

## Material für die Schüler und Schülerinnen:

[www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)