

Fang-Spiel mit Scratch

Ihr hat noch nie programmiert, würdet aber gerne mal ein kleines Spiel gestalten und die Grundlagen des Programmierens kennenlernen? Dann seid ihr hier richtig.

Mit Hilfe der graphischen Programmiersprache Scratch führen wir euch Schritt für Schritt zu einem eigenen kleinen aber feinen Fangspiel, dass ihr am Ende beliebig gestalten und erweitern könnt.

Da Scratch auf sehr einfachen zusammensteckbaren Blöcken basiert und schnell zu erlernen ist, müsst ihr keinerlei Programmierkenntnisse mitbringen. Ausreichend sind Phantasie, Spaß am Gestalten und Knobeln.

Eine Teilnahme ab der 4. Klasse ist ohne weiteres möglich.

Informatische Inhalte:	Grafische Programmiersprache, Ein-/Ausgabe, Maussteuerung, Wenn-Dann-Entscheidung, Erfolgs-/Misserfolgsfall, Gameloop
Vorkenntnisse:	keine
Geeignet ab:	4. Klasse
Dauer:	1 x 120 Minuten (aufteilbar)

