

Scratch-Spielidee:
Fang das Tier!

Ziel: Der Spieler/Die Spielerin soll ein Tier durch Klicken einfangen, bevor es verschwindet.

1. PROJEKT STARTEN

- Öffne Scratch und klicke auf „Neues Projekt“.
- Entferne den Standard-Sprite (die Katze), indem du auf den Mülleimer klickst.

2. EINEN TIER-SPRITE AUSWÄHLEN

- Klicke auf „Sprite hinzufügen“ (unten rechts, das Katzenkopf-Symbol).
- Wähle einen Tier-Sprite (z. B. Hund, Hase, Fisch).

3. BÜHNE GESTALTEN

- Klicke auf die Bühne (rechts unten, Symbol mit der Landschaft).
- Wähle ein Hintergrundbild aus (z. B. „Wiese“, „Strand“ oder „Unterwasser“).

4. BEWEGUNG DES TIERS PROGRAMMIEREN

- Klicke auf deinen Tier-Sprite, um ihn auszuwählen.
- Gehe zum **„Ereignisse“-Block** und ziehe den Block **„Wenn [grüne Fahne] angeklickt“** ins Programmierfeld.
- Gehe zum **„Steuerung“-Block** und füge den Block **„Wiederhole fortlaufend“** hinzu.
- Gehe zum **„Bewegung“-Block** und füge den Block **„Gehe zu zufällige Position“** inzum **„Wiederhole fortlaufend“-Block** hinzu.

Jetzt bewegt sich das Tier von selbst zu zufälligen Positionen auf dem Bildschirm.

5. KLICKEN ZUM FANGEN

- Gehe wieder zum **„Ereignisse“-Block** und ziehe einen zweiten Block **„Wenn diese Figur angeklickt“** ins Feld.
- Gehe zum **„Steuerung“-Block** und wähle **„Verstecke dich“**.

Wenn das Tier angeklickt wird, verschwindet es.

6. PUNKTESTAND HINZUFÜGEN

- Gehe zum **„Variablen“-Block** und klicke auf **„Erstelle eine Variable“**. Nenne sie **„Punkte“**.
- Ziehe den Block **„Setze [Punkte] auf 0“** unter den **„Wenn [grüne Fahne] angeklickt“-Block**.
- Ziehe den Block **„Ändere [Punkte] um 1“** in den **„Wenn diese Figur angeklickt“-Block**.

Jetzt wird jedes Mal, wenn das Tier angeklickt wird, ein Punkt hinzugefügt.

7. TIER WIEDER ERSCHEINEN LASSEN

- Gehe zum **„Steuerung“-Block** und füge den Block **„Warte [1] Sekunde“** nach dem **„Verstecke dich“-Block** ein.
- Füge dann den Block **„Zeige dich“** ein.

Jetzt verschwindet das Tier kurz nach dem Klick und erscheint dann wieder.

8. SPIELENDEN (OPTIONAL)

- Wenn du möchtest, dass das Spiel nach einer bestimmten Punktzahl endet:
 - Ziehe einen „Wenn [Punkte] = [10]“ Block aus dem „**Steuerung**“-Block in den „Wiederhole fortlaufend“-Block.
 - Füge den Block „Stoppe alles“ zum „Wenn [Punkte] = 10“-Block hinzu.

9. SPIEL TESTEN

- Klicke auf die grüne Fahne und spiele das Spiel! Das Tier sollte sich über den Bildschirm bewegen, und jedes Mal, wenn der Spieler es anklickt, gibt es einen Punkt.

10. SPIEL SPEICHERN UND TEILEN

- Speichere das Projekt und gib ihm einen Namen, z. B. „Fang das Tier“.
- Optional: Lade das Projekt auf Scratch hoch, damit andere es spielen können.