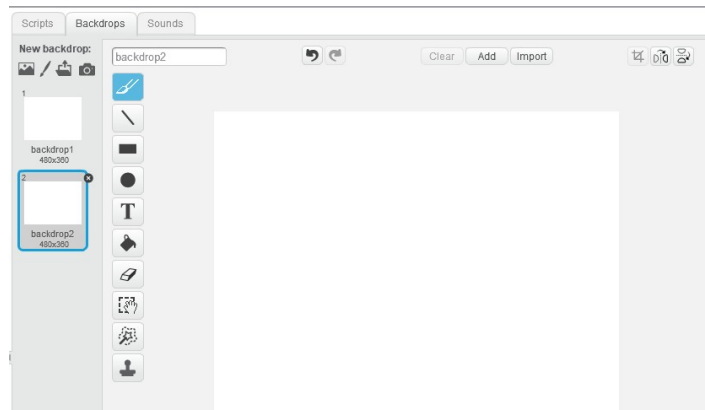
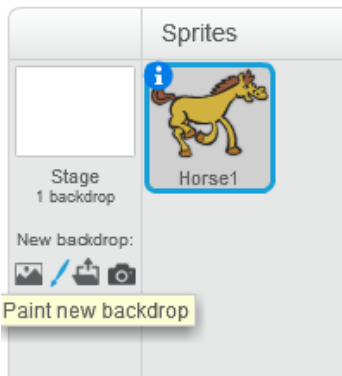
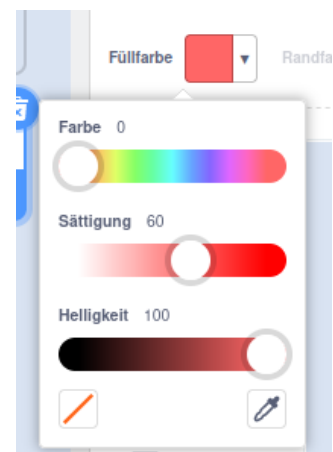
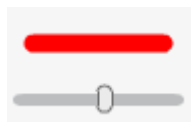
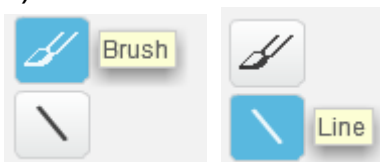


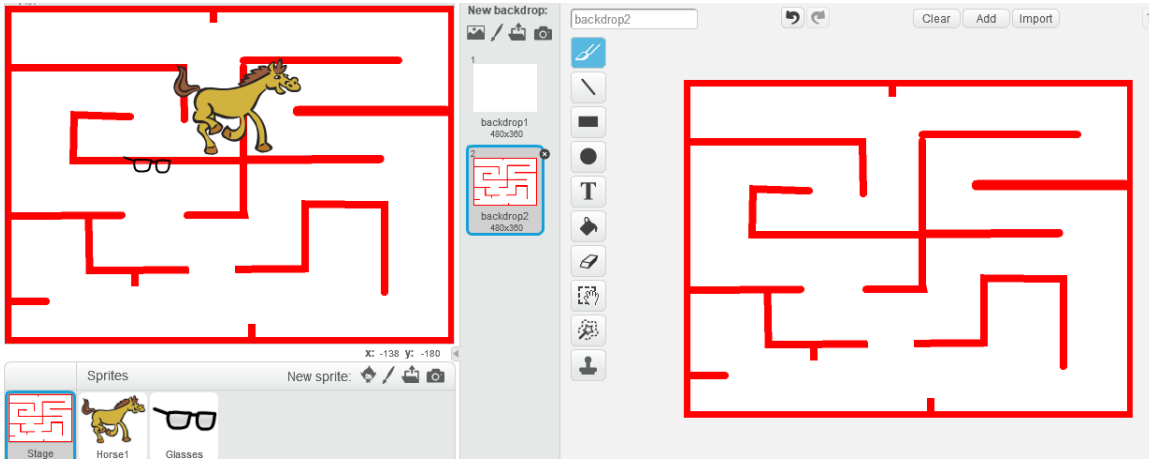
Ziele:**Zeichnen (Bühnen), Tasten und Bewegung lernen****Schritt 1: Figur und Hintergrund auswählen bzw. „Neues Bühnenbild zeichnen“ ändert.**

2) Pinsel oder die Linie aus den Icons links im Fenster.



3) eine Farbe (am besten eine helle!) und die Linie dicker machen, indem man den Balken am unteren Rand des Bildschirms verschiebt.

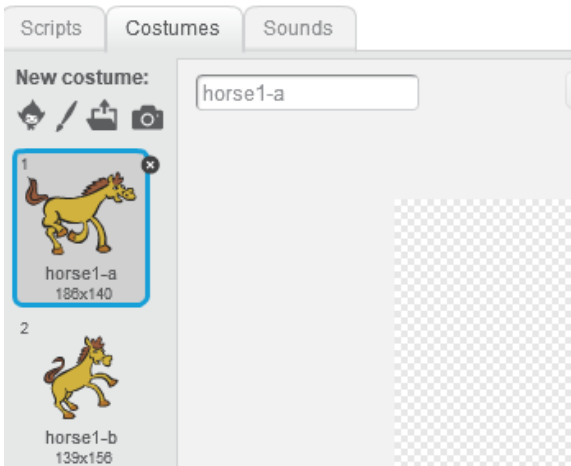
Es könnte sein, dass die Figur zu groß ist, um durch die Gänge des Labyrinths zu passen.



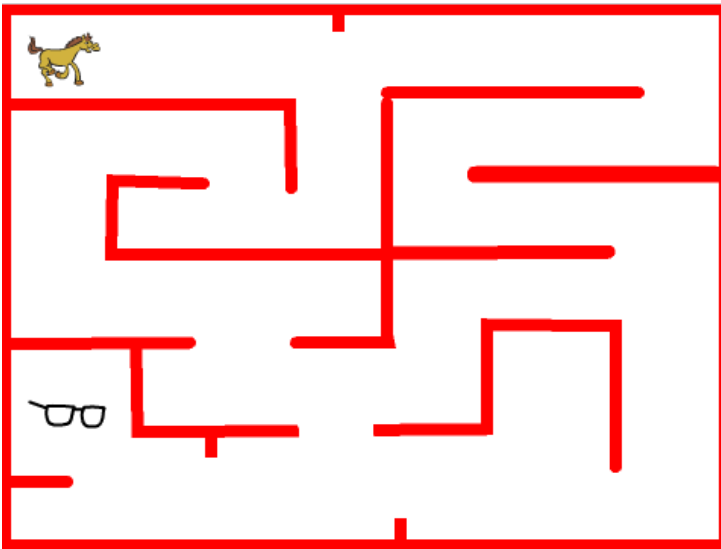
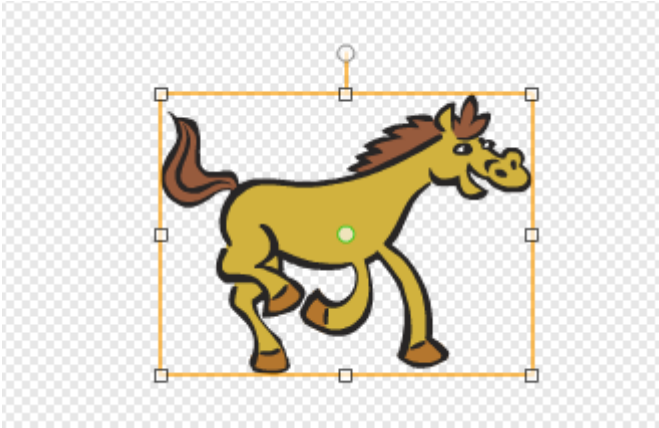
Kein Problem, die Größe lässt sich anpassen, indem sie im Objektbereich angeklickt wird:



Achte darauf, dass der Tab „Kostüme“ ausgewählt ist.



Klicke auf die Figur, dann erscheint ein gelber Rahmen um die Figur. Dabei kannst du die Größe ändern, indem du die äußeren kleinen Quadrate verschiebst.

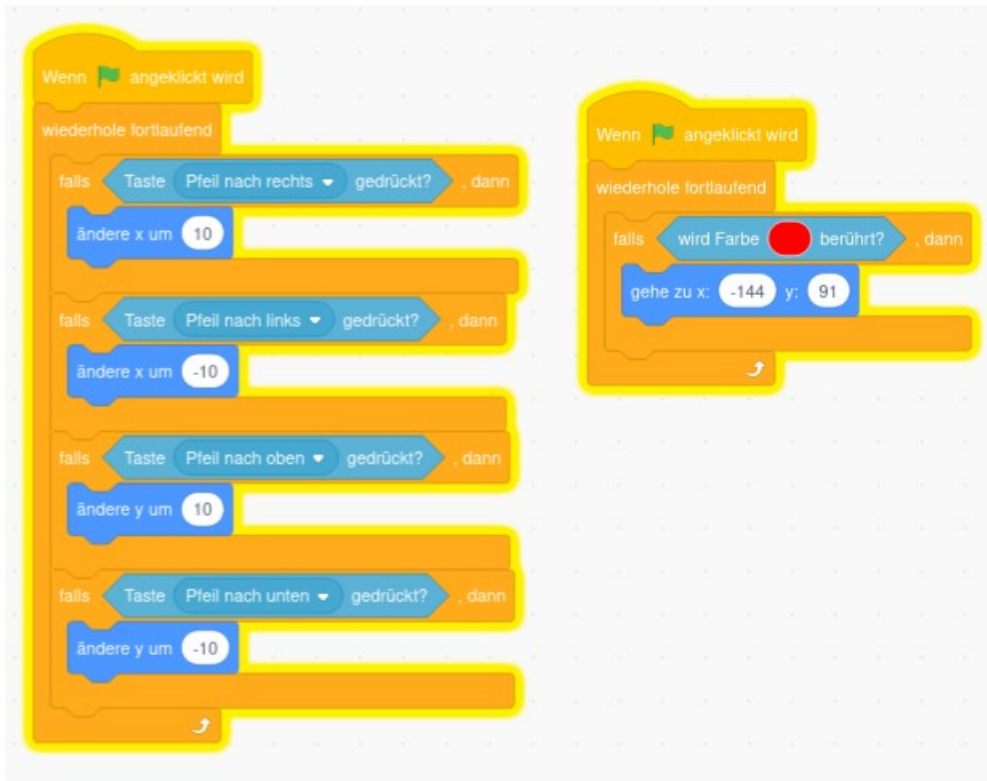


Schritt 7: Feste Wände (20 Minuten)

Die Figur kann jetzt durch Wände gehen... nicht gerade das effizienteste Labyrinth! Unsere Figur sollte eigentlich zurück zum Startpunkt gehen, wenn sie gegen eine Wand läuft.

Schleife:

eine „Endlosschleife“ verwenden, um zu prüfen, ob die Figur gegen eine (rote) Wand gelaufen ist.



Schritt 8: Das Spiel gewinnen (10 Minuten)

Wenn die Figur den Schatz findet, sollte sie vor Freude jubeln und das Spiel beenden!

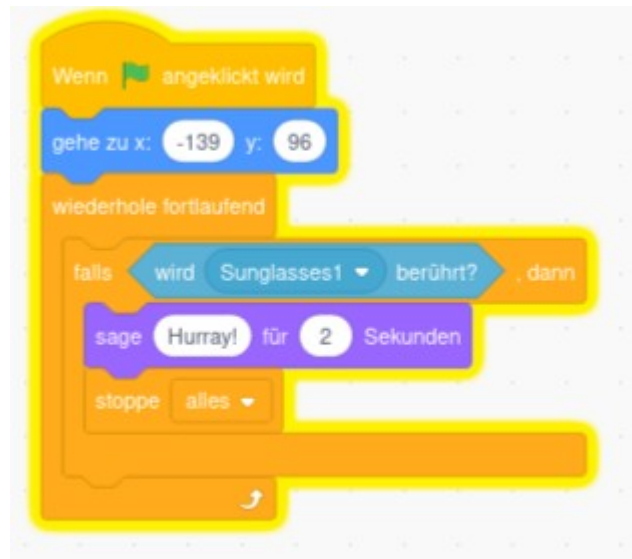
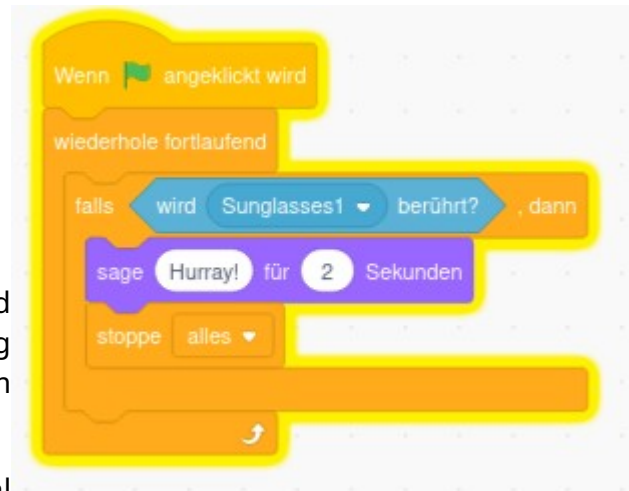


Auch hier ist wieder eine Endlosschleife nützlich:

Hier löst der **stop all**-Block das Ende des Spiels aus und stoppt die Ausführung aller anderen Skripts (Bewegung der Figuren und „Stärke“ der Wände). Er entspricht dem

Anklicken des -Buttons (Stopp).

Ein letztes kleines Detail: Wenn der Spieler noch einmal spielen möchte, steht die Figur immer noch beim Schatz. Wenn der Spieler die grüne Flagge anklickt, sollte die Figur zu ihrem Ausgangspunkt im Labyrinth zurückkehren. Dies kann so erreicht werden:



2) Präsentiere vor der Klasse