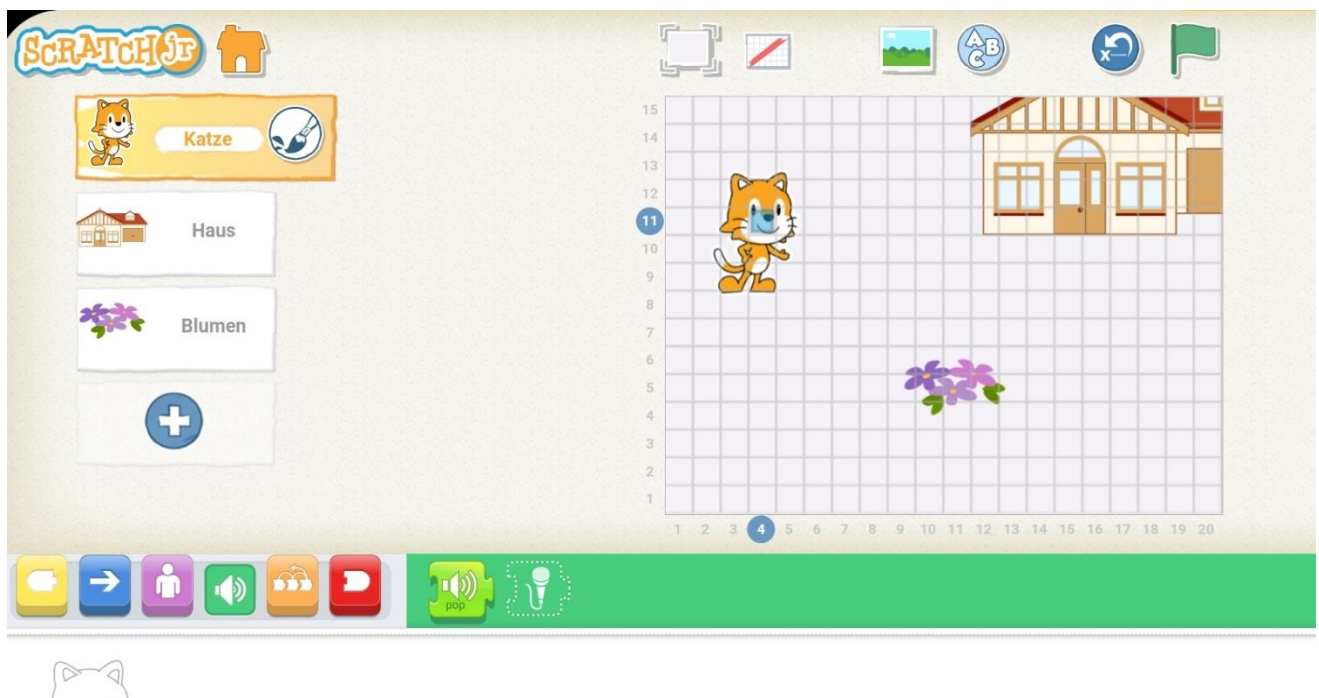


## ScratchJr 2: die Katze sammelt Blumen



1. Öffne dein ScratchJr App und erstelle ein neues Projekt.
2. Klicke auf dem Symbol, das die Bühne als X/Y-Koordinaten Gitter darstellt (siehe ScratchJr\_Oberfläche).
3. Platziere die Katze auf 4/11. Füge ein neues Objekt ein – das Haus – ein und platziere es auf 17/14. Danach füge noch die Blumen hinzu, platziere sie auf 11/5.
4. Programmiere nun: Die Katze sammelt die Blumen und geht ins Haus.
  - a. Wenn die Katze bei den Blumen ist, lass sie die Blumen bewundern: Nimm mit dem Mikrophon „Wow!“ auf (oder „pop“-Geräusch) und füge es in dein Programm ein.
  - b. Danach nimmt sie die Blumen mit (sie werden unsichtbar). Die Katze geht danach ins Haus.
5. Wenn du es richtig gemacht hast, sind die Blumen von der Bühne verschwunden und die Katze versteckt sich im Haus.

