

## ScratchJr 5: Basketballspiel




**Anfangsbild**





**Schlussbild**


1. Erstelle ein neues Projekt in der ScratchJr App und nenne es „Basketball Spiel“.
2. Wähle ein Hintergrundbild (wie auf dem Anfangsbild).
3. Wähle ein neues Objekt – einen Ball. Bringe die Katze und den Ball auf Anfangsposition.
4. Programmiere nun:

*Wichtig: du muss ein Skript für die Katze und ein Skript für den Ball zusammenstellen.*

- Die **Katze** soll sich bis zum Basketballkorb bewegen. Überlege, wie viele Schritte die Katze bis zum Korb braucht.
- Der **Ball** soll sich auch wie die Katze nach rechts bewegen.
- Der **Ball** soll aber auch hüpfen. Verwende ein zweites Mal  .

Verwende diese Blöcke:

	Figur bewegt sich um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach oben und dann wieder nach unten, hüpfen also.
	Figur oder Objekt durchläuft die innen eingefügten Blöcke so oft wie mit der Zahl angegeben.

- Nicht vergessen am Ende deines Skript den Block  einzufügen.
- **EXTRA:** Schaffst du es, die Katze so zu programmieren, dass sie den Ball in den Korb bringt?



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

<https://www.scratchjr.org/teach/activities/dribble-a-basketball>

Auf Deutsch übersetzt und geändert von Informatik Werkstatt