





ScratchJr 4: Wettrennen



1. Erstelle ein neues Projekt in der ScratchJr App und nenne es „Wettrennen“.
2. Wähle ein Hintergrundbild (so ähnlich wie auf dem Bild).
3. Wähle drei Tiere. Danach lösche die Figur Katze. Passe die Größe der Tiere an . 
4. Programmiere nun:
 - Programmiere jedes Tier extra.
 - Lege die Geschwindigkeit fest, mit der sich das Tier danach bewegt. 
 - Achte darauf, dass sich jedes Tier mit einer anderen Geschwindigkeit (langsam, mittel, schnell) bewegt. 
 - Beende das Programm mit den  Block .
5. EXTRA: Vielleicht kann der Hase auch hüpfen?



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/run-a-race>

Auf Deutsch übersetzt und geändert von Informatik Werkstatt