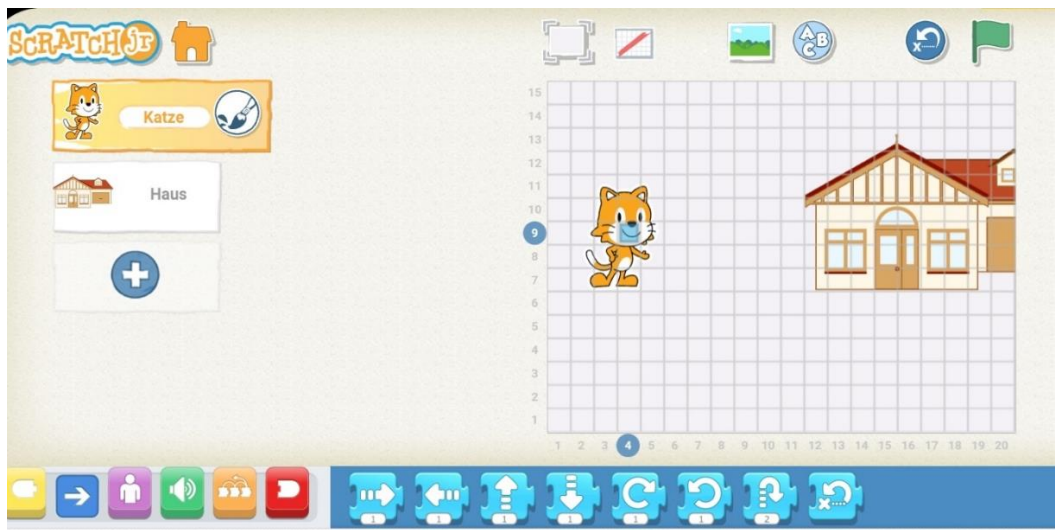


ScratchJr 1: die Katze geht nach Hause (leicht)



1. Öffne dein ScratchJr App und erstelle ein neues Projekt.
2. Klicke auf das Symbol, das die Bühne als X/Y-Koordinaten Gitter darstellt (siehe ScratchJr_Oberfläche).
3. Platziere die Katze auf 4/9. Füge ein neues Objekt – das Haus – ein und platziere es auf 17/10.
4. Programmiere die Katze so, dass sie zum Haus geht und dann im Haus verschwindet.
5. Wenn du es richtig gemacht hast, bleibt auf deiner Bühne nur das Haus zu sehen.



ScratchJr 1: die Katze geht nach Hause (mittel)

6. Platziere die Katze auf 4/9 und verschiebe das Haus auf 17/14.
7. Ändere das Programm so, dass die Katze im Haus verschwindet.