

„How to Scratch“ Anleitung



Einleitung:

„How to Scratch“ ist eine spielerische Möglichkeit, in Kartenspielform, das einfache Programmierprogramm Scratch zu entdecken und zu erlernen. Bei Scratch geht es in erster Linie darum, eine Abfolge von Befehlen zu einer funktionierenden Bewegung zu verknüpfen, um so die ersten Grundlagen des Programmierens kennen zu lernen.

Eine Figur kann verschiedene Tätigkeiten ausführen, nämlich:

„Bewegung, Aussehen, Klang, Ereignisse, Steuerung und Fühlen“
Kombiniert man diese Befehle mit einander kann man die Hauptfigur Scratch ein Stück laufen, etwas sagen, die Erscheinung oder das Kostüm ändern lassen. Beispielsweise könnte man Scratch über eine Straße gehen lassen und seine Gedanken widerspiegeln oder sich mit anderen Figuren unterhalten lassen.

Deswegen sollen die Spieler genau dies mit zufällig gezogenen Karten, auf welchen Befehle angegeben sind, selbst einmal sinnvoll bzw. funktionstüchtig programmieren.



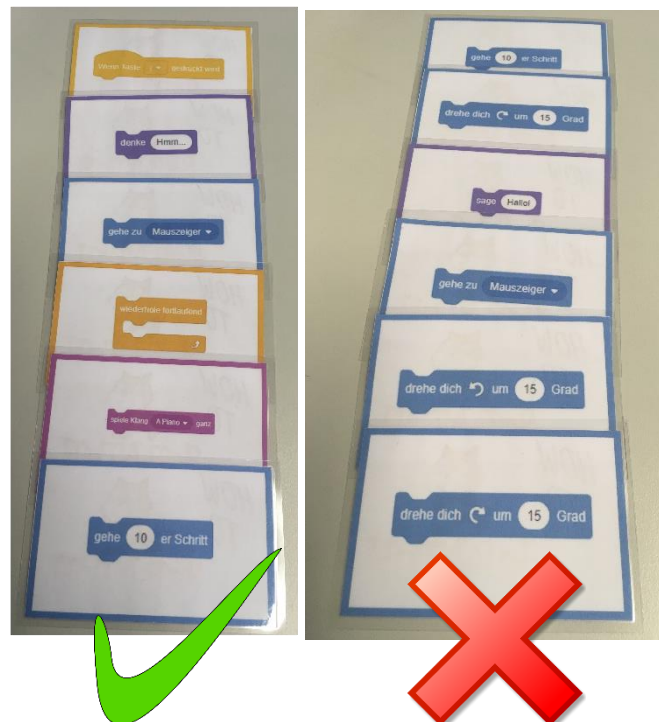
Was ihr wissen müsst:

Dazu gibt es 5 verschiedene Kartentypen, welche mit unterschiedlichen Farben gekennzeichnet sind.

Blau: Bewegung
Lila: Aussehen
Orange: Steuerung
Gelb: Ereignisse
Pink: Klang
Türkis: Fühlen

Spielziel:

Ziel des Spiels ist es nach Vollendung eines Spieldurchlaufs ein funktionsfähiges Skript auf der Hand zu haben. Dabei ist zu beachten, dass mindestens 4 der 5 verschiedenen Farben verwendet werden müssen.



Spielverlauf:

Jedes der Teams bekommt zu Beginn 6 Karten auf die Hand, der Rest der insgesamt 32 Programmierkarten wird auf den Nachziehstapel gelegt. Danach wird im Uhrzeigersinn jede Runde eine Karte verdeckt vom Nachziehstapel auf die Hand gezogen. Dann muss eine Karte für alle sichtbar aus der Hand abgelegt werden und der Spielzug ist beendet. Anstatt einer Karte vom Stapel, kann man auch die oberste Karte des Ablegestapels aufnehmen und danach wie gehabt eine Karte offen ablegen. Das Spiel ist beendet, wenn keine Karten auf dem Nachziehstapel mehr liegen. Um die Funktionsfähigkeit der Skripte zu ermitteln, werden die 6 Handkarten in das Programm "Scratch" übertragen. Die Reihenfolge darf dabei frei gewählt werden. Achtung: Man kann nicht alle Karten beliebig miteinander kombinieren. Danach erläutert jede Gruppe ihr Programm und wie es funktioniert.



„Zug Stapel“



„Ablege Stapel“

Sonderregelungen:

In dem Kartendeck befindet sich eine Karte der Kategorie "Fühlen" (Türkis). Um diese Karte zu verwenden benötigt man die entsprechende Skriptkarte. Da das richtige Einsetzen dieser Karte besonders anspruchsvoll ist, hat das Team, dem das gelingt, automatisch das Spiel gewonnen.



Jedes Team erhält einen Punkt für ein funktionierendes Programm. Wenn man möchte kann man auch noch für die witzigste, kreativste oder beste Programmierung einen extra Punkt vergeben.

Das Spiel ist für 2-4 Teams ausgelegt.



Link zu Scratch:

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/>



Beispielhafte Lösungsansätze:

Link zu dem Studio Ordner mit allen Lösungen:

<https://scratch.mit.edu/studios/5905022/>



CC-BY-SA 4.0 Nicole Schumacher, Laurence Schubert, Le

Kontakt: fsjkultur-kl@medienundbildung.com