



Laufzettel von _____

Ich kann ...

... ein Scratchprojekt abspeichern.	A 1, A 3	
... den Namen einer Figur ändern.	A 2	
... die Begriffe Anweisung und Sequenz erklären.	Teil B: 1. Seite	
... beschreiben, was die einzelnen Bewegungsanweisungen bewirken	B 1	
... die Katze mit dem Stift zeichnen lassen.	Teil B: 2. Seite	
... die Katze ein Rechteck, ein Quadrat und ein gleichseitiges Dreieck zeichnen lassen.	B 2 – 5	
... Tastaturereignisse programmieren, so dass die Katze über die Bühne gesteuert werden kann.	C 2	
... für eine Figur ein neues Kostüm erstellen.	Teil C	
... ein Bühnenbild erstellen und seinen Namen ändern.	D 1 – 3	
... ein neues Objekt anlegen.	Teil E	
... erklären, was eine Schleife ist.	Teil E	
... das Auto mit einer Schleife fahren lassen.	E 1	
... das Auto mit einer Schleife so lange fahren lassen, bis es am Rand angekommen ist.	E 2	
... Programmblöcke mit Schleifen verstehen und zuordnen.	F 1	
... einen Programmcode erweitern, um eine Anzahl Quadrate mehrfach zeichnen zu lassen.	F 2	
... einen Programmcode mit Schleife und einer Verzweigung erklären.	F 3	
... selbständig vorgegebene Figuren entwerfen und zeichnen (Bsp.: Haus des Nikolaus).	F 4 (freiwillig)	



... erklären, was der Steuerungsblock „falls ... dann ... sonst“ bewirkt.	Teil E mit Hilfekarte	
... erklären, was eine Variable ist.	Teil G	
... eine neue Variable anlegen (deklarieren) und ihr einen ersten Wert zuweisen (sie initialisieren).	Teil G bis G 1	
... Tastaturereignisse so programmieren, dass der Wert einer Variable erhöht und verringert wird.	G 2	
... mit Hilfe einer Variable das Auto mit unterschiedlicher Geschwindigkeit fahren lassen.	G 3 – 6	
... Bedingungen mit „und“ verknüpfen.	G 7	