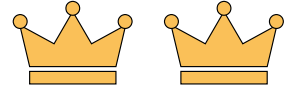




# Scratch junior





## – 2. Herausforderung | Wettrennen –



Hier werdet ihr für drei Figuren eurer Wahl ein Wettrennen vor einem selbstgewählten Hintergrund programmieren.




### FIGUREN AUSSUCHEN

Sucht euch **3 Figuren** über  und  aus!

Zum Beispiel diese:



### HINTERGRUND AUSSUCHEN

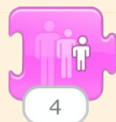
Wählt einen **Hintergrund** mit dem Block  und bestätigt ihn

mit .

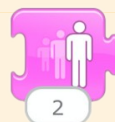


### GRÖSSE DER FIGUREN ANPASSEN

Wählt eine **passende Größe** für eure Figuren  über

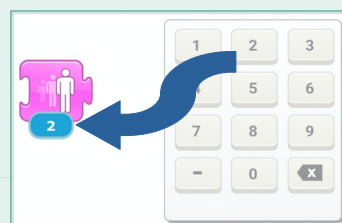


oder:



### WIE KANN MAN FIGUREN WACHSEN ODER SCHRUMPFEN LASSEN?

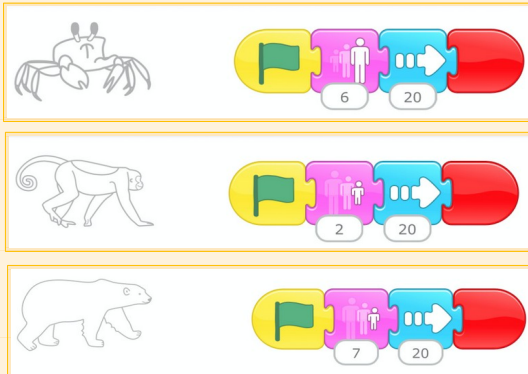
Die **kleine Zahl** gibt an wie viel die Figur kleiner oder größer werden soll.





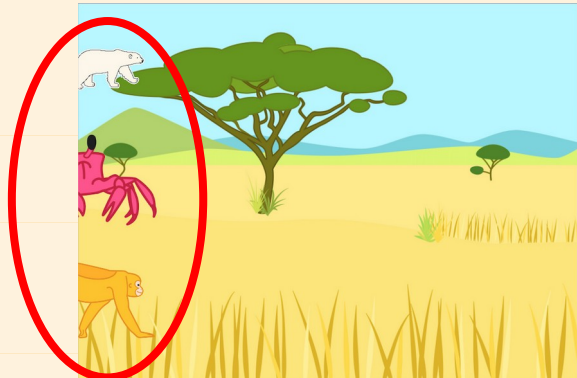
## WEGE DER FIGUREN PROGRAMMIEREN

Programmiert **alle 3 Figuren** mit den folgenden Blöcken.



## START FÜR WETTRENNEN FESTLEGEN

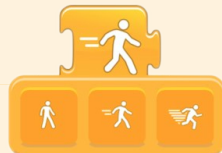
Zieht eure Figur zum Start an den **linken Rand** eures Hintergrundes



## GESCHWINDIGKEIT WÄHLEN

Wählt eine beliebige **Geschwindigkeit** für eure Figur mit dem Block  .

Mit

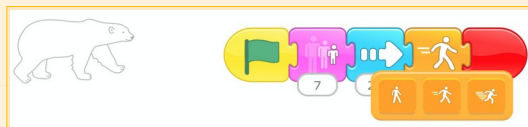
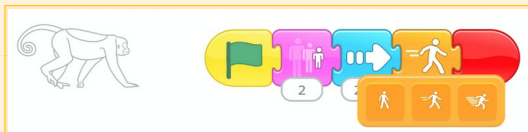


Langsam Mittel Schnell



## FIGUREN PROGRAMMIEREN

Programmiert **eure 3 Figuren** und wählt eigene Größen und Geschwindigkeiten.



## WIE KANN MAN VERGRÖßERN UND VERKLEINERN?

Mit diesen Symbolen könnt ihr euer Bild vergrößern und wieder verkleinern!



Vergrößern



Verkleinern

