



# Scratch junior




## – 1. Herausforderung | Spaziergang –



Hier werdet ihr für eine Figur eurer Wahl einen Spaziergang vor einem selbstgewählten Hintergrund programmieren.




## FIGUR AUSSUCHEN UND GESTALTEN

**Sucht** den Block  und **verändert** die Katze. Eure Katze könnte

zum Beispiel so aussehen:




**Oder wählt eine neue Figur** über  .

Gefällt euch die Figur doch nicht, könnt ihr sie einfach durch langes Drücken des Blocks löschen 



## HINTERGRUND AUSSUCHEN

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

mit .



## FIGUR PROGRAMMIEREN

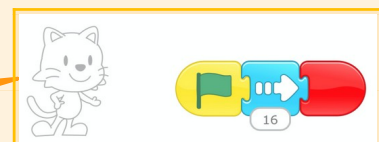
Nun programmiert ihr einen Spaziergang für eure Figur. **Ihr könnt selbst bestimmen, welchen Weg eure Figur geht.**

Wählt dazu **passende Blöcke** über  aus:



und **programmiert** mit diesen eine **Abfolge**, wie:

Wenn ihr euch eine andere Figur ausgesucht habt, seht ihr **eure Figur an der Stelle!**





Was macht  
**eure Figur** in eurem Programm?

**Beschreibt** es kurz!

*(Denkt daran, wie man zum Beispiel Bilder beschreibt  
und welche Informationen dazu wichtig sind.)*

---

---

---

---

---

---

---

---