



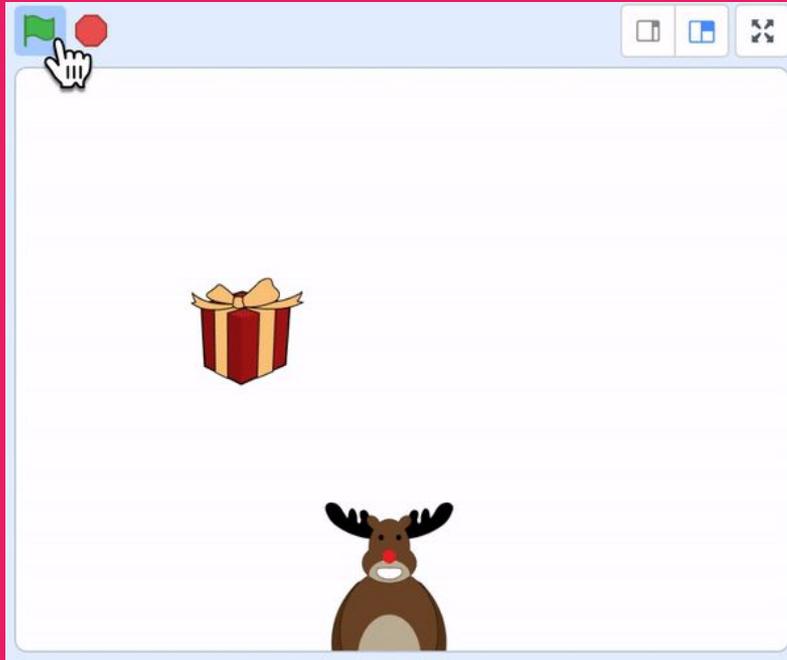
Geschenke fangen



Hilf dem Rentier,
die Geschenke zu fangen



Das Spiel



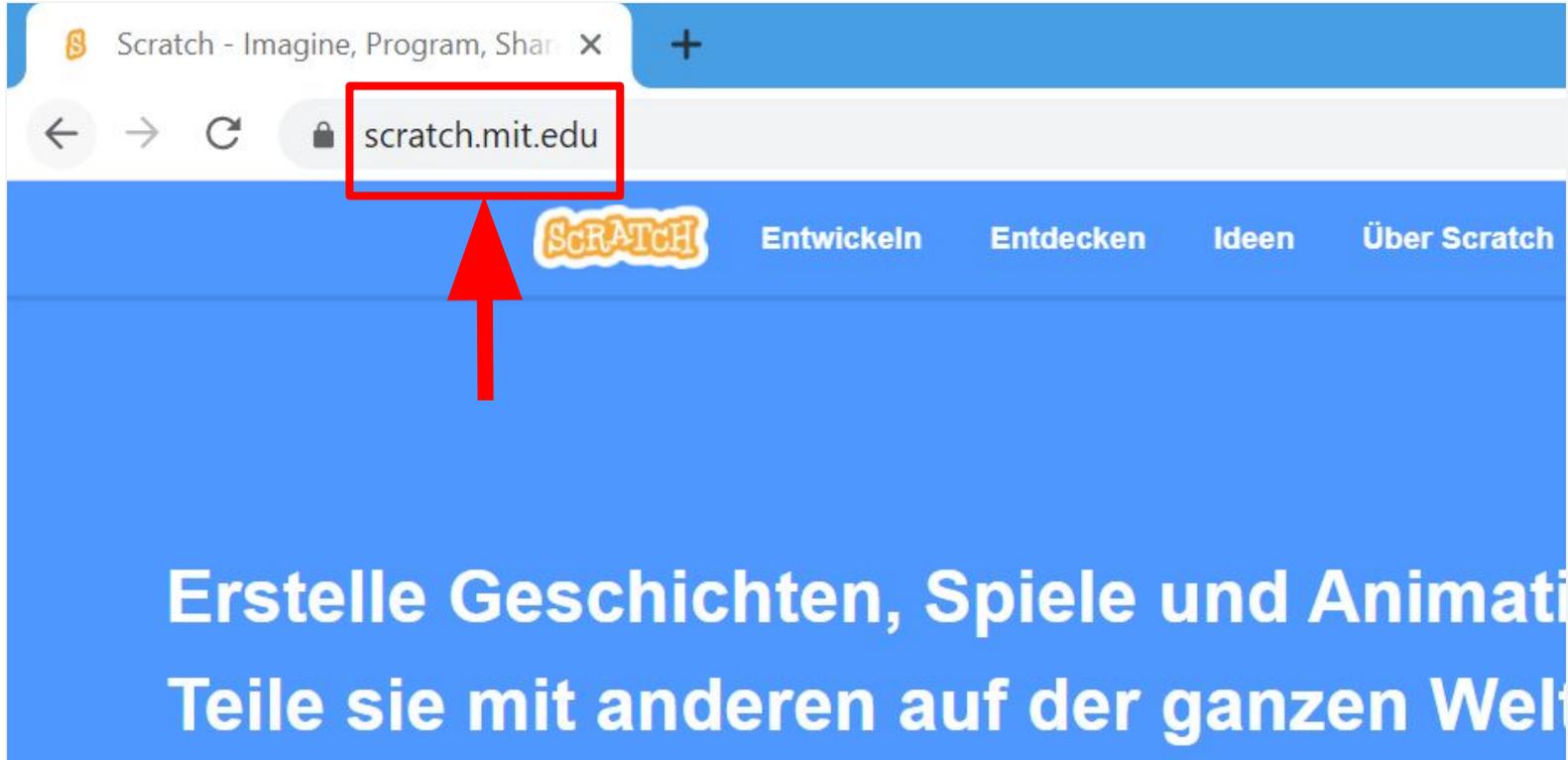
- Geschenke fallen an zufälliger Stelle von oben runter
- Fänger ist mit den Pfeiltasten nach rechts und links steuerbar
- Es soll erkannt werden, ob das Geschenk gefangen wurde oder nicht

Heute

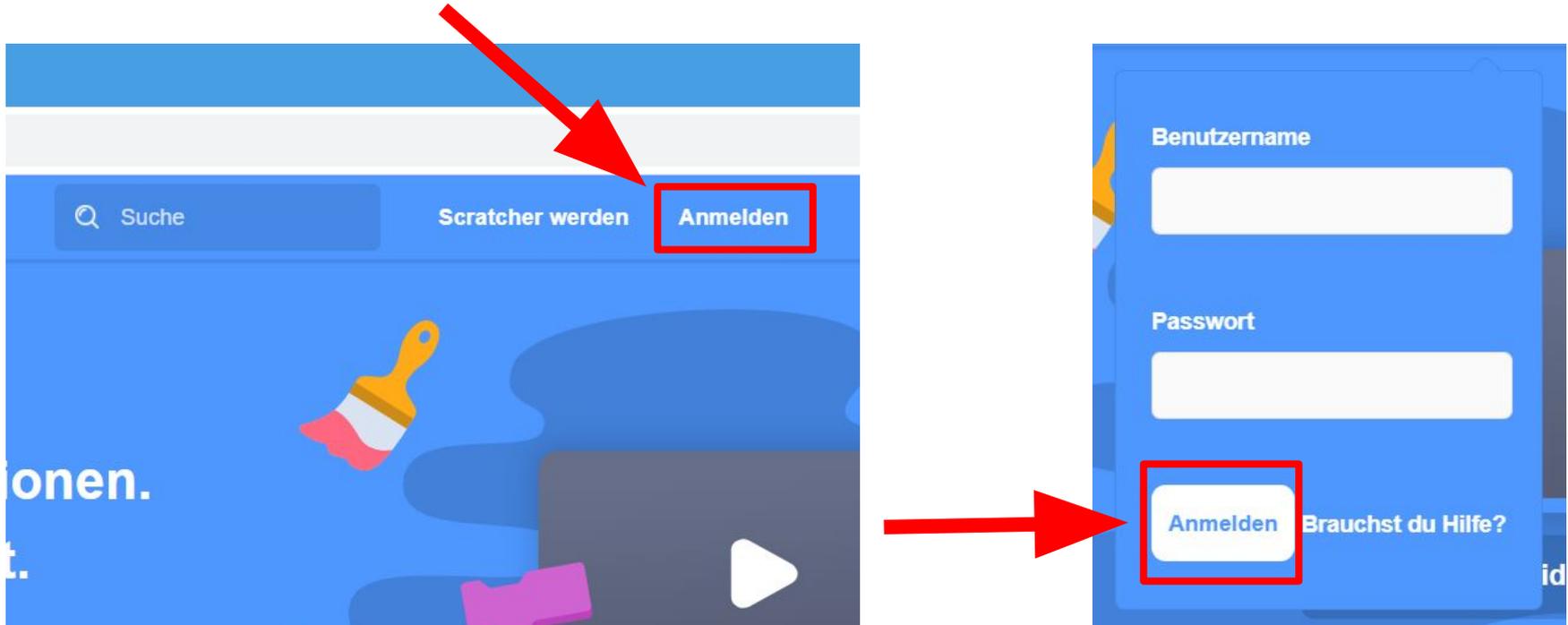


1. Scratch-Webseite öffnen
2. Bei Scratch anmelden
3. Neues Projekt starten
4. Spiel programmieren!

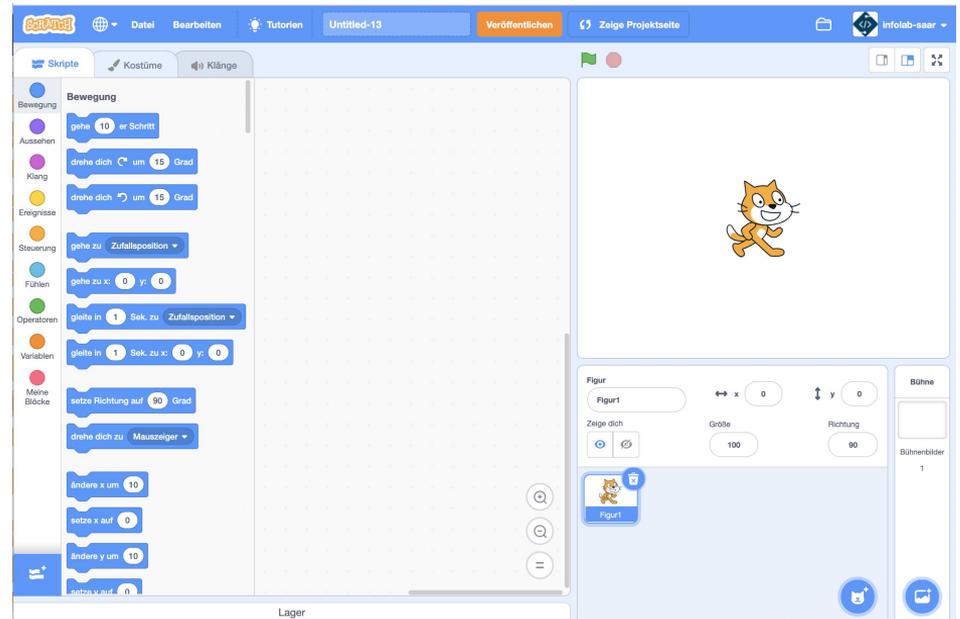
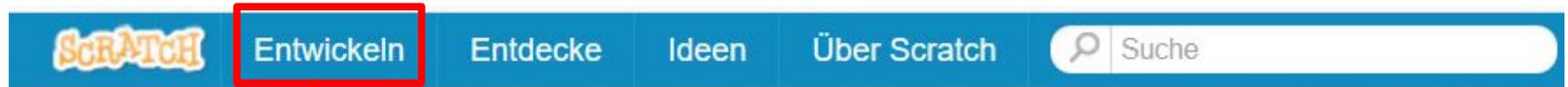
1. Scratch-Webseite öffnen



2. Bei Scratch anmelden

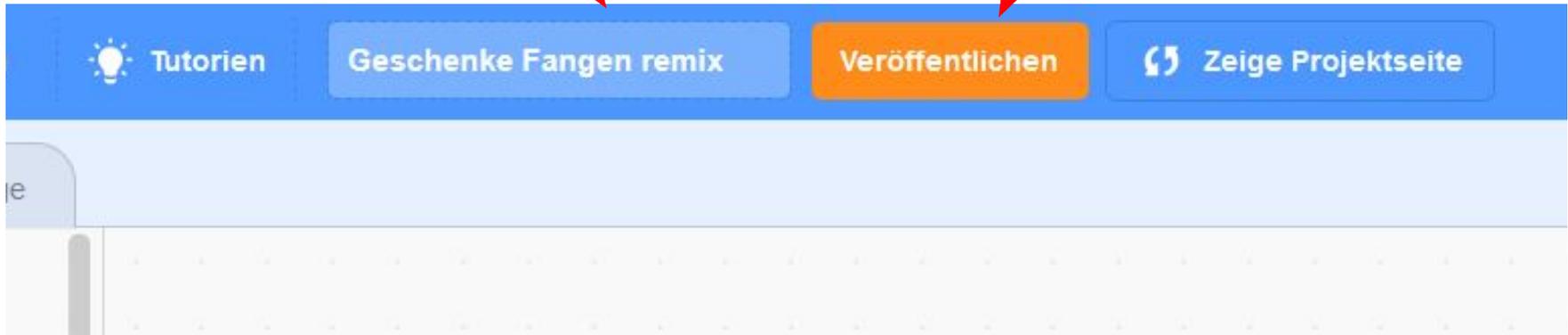


3.1 Ein neues Projekt starten



Der Scratch-Editor

3.2 Projekt benennen und veröffentlichen



3.3 Zu unserem Studio hinzufügen



Anleitung

Programmiere die Schale so, dass man sie mit den Pfeiltaste nach rechts und links steuern kann.
Bonus:

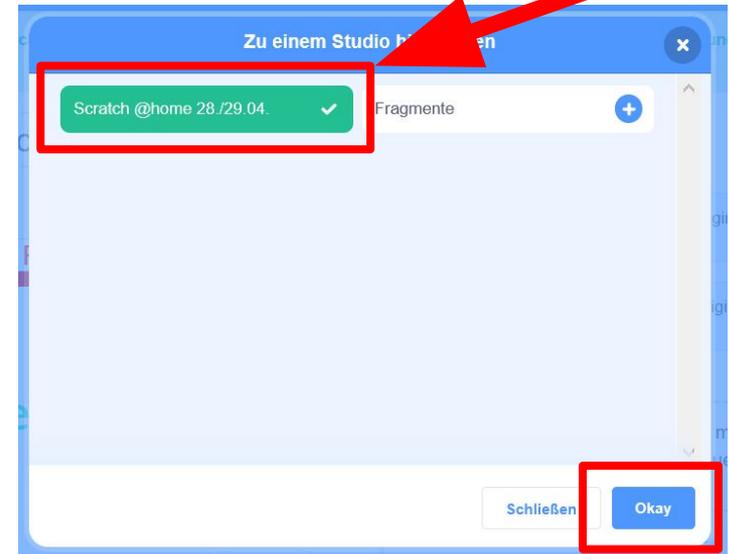
Anmerkungen und Danksagungen

Wie hast du dieses Projekt erstellt? Hast du Ideen, Skripten oder Illustrationen von anderen aufgegriffen? Danke ihnen an dieser Stelle.

© Unshared

+ Zu einem Studio hinzufügen [Link kopieren](#)

This screenshot shows the Scratch project page. A red box highlights the '+ Zu einem Studio hinzufügen' button. A red arrow points from this button towards the right-hand screenshot.



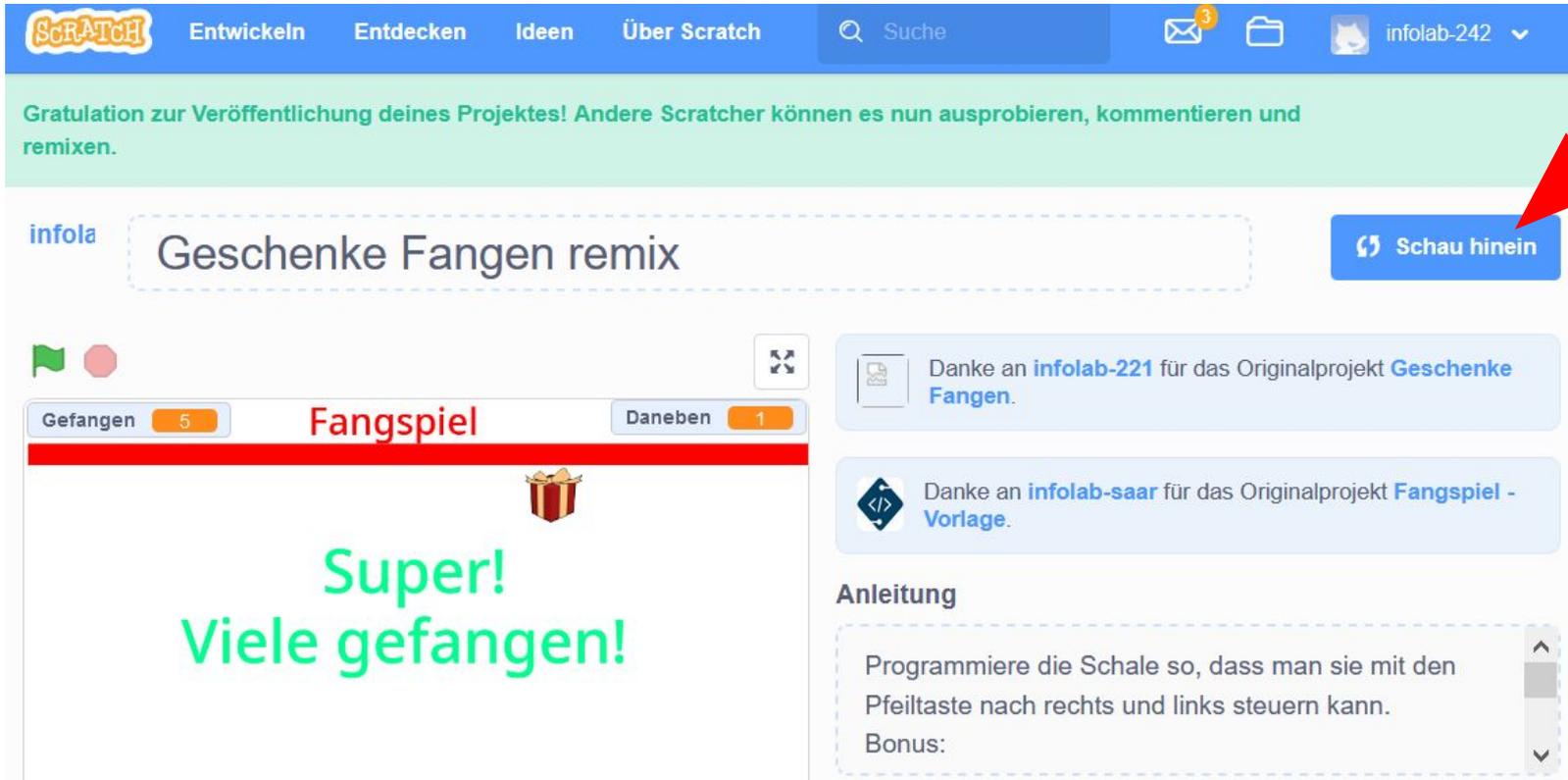
Zu einem Studio hinzufügen

Scratch @home 28./29.04. ✓ Fragmente +

Schließen **Okay**

This screenshot shows the 'Add to Studio' dialog box. A red box highlights the 'Scratch @home 28./29.04.' entry. A red arrow points from the top of the dialog towards the left-hand screenshot. Another red box highlights the 'Okay' button, with a red arrow pointing from it towards the bottom of the dialog.

4. Spiel programmieren! - zurück zum Editor



SCRATCH Entwickeln Entdecken Ideen Über Scratch Suche infolab-242

Gratulation zur Veröffentlichung deines Projektes! Andere Scratcher können es nun ausprobieren, kommentieren und remixen.

infolab Geschenke Fangen remix [Schau hinein](#)

Gefangen 5 **Fangspiel** Daneben 1

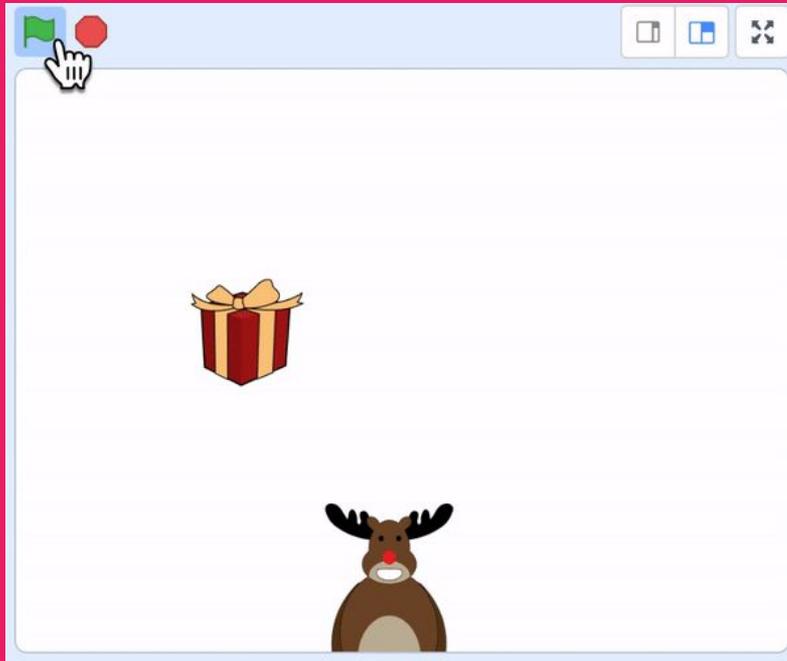
Super!
Viele gefangen!

Danke an [infolab-221](#) für das Originalprojekt [Geschenke Fangen](#).

Danke an [infolab-saar](#) für das Originalprojekt [Fangspiel - Vorlage](#).

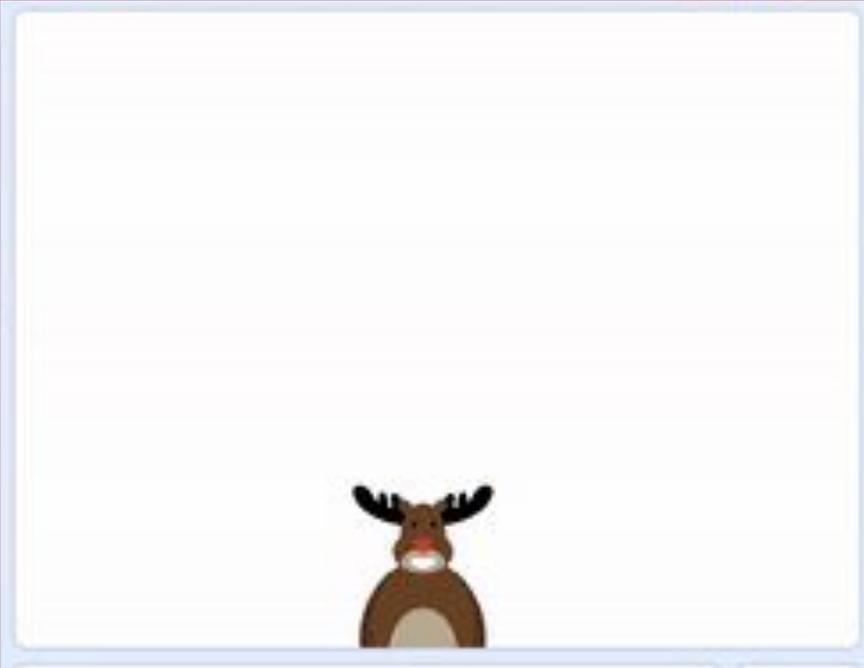
Anleitung

Programmiere die Schale so, dass man sie mit den Pfeiltaste nach rechts und links steuern kann.
Bonus:



Der Plan

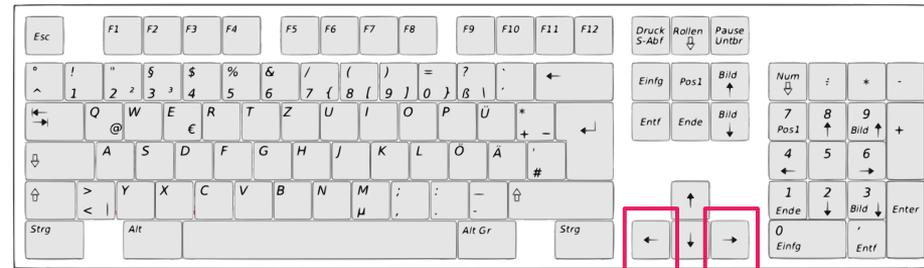
1. Steuerung des Fängers programmieren
2. Geschenke zufällig fallen lassen
3. “Gefangen” erkennen und ein neues Geschenk fallen lassen
4. “Daneben” erkennen und das Spiel beenden



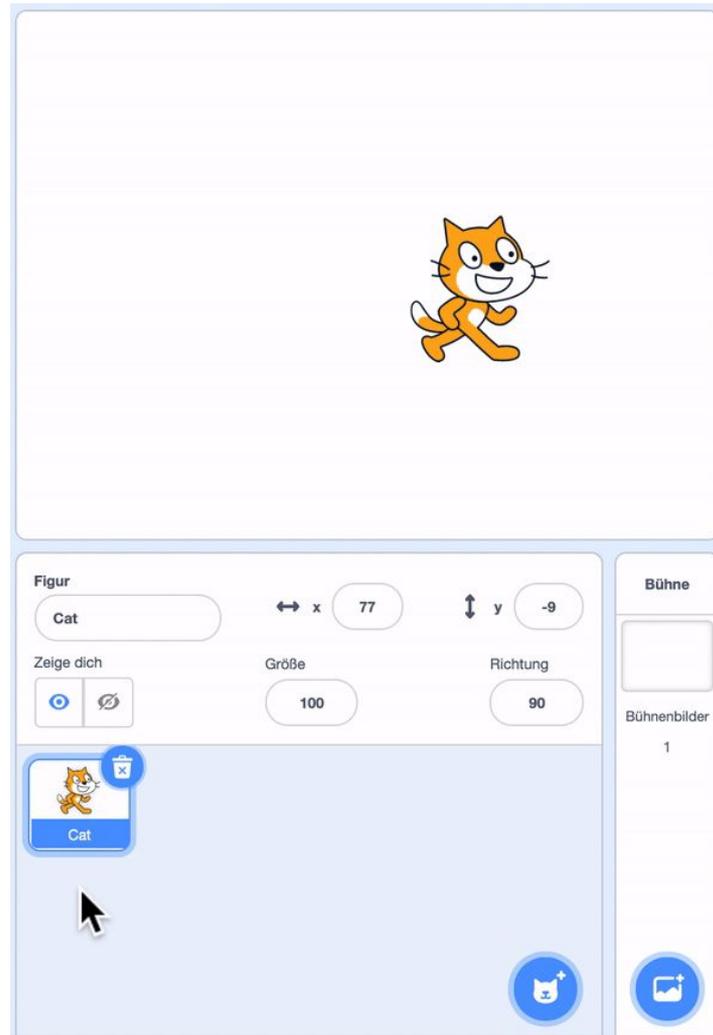
1. Steuerung des Fängers

rechte Pfeiltaste ->
nach rechts

linke Pfeiltaste ->
nach links



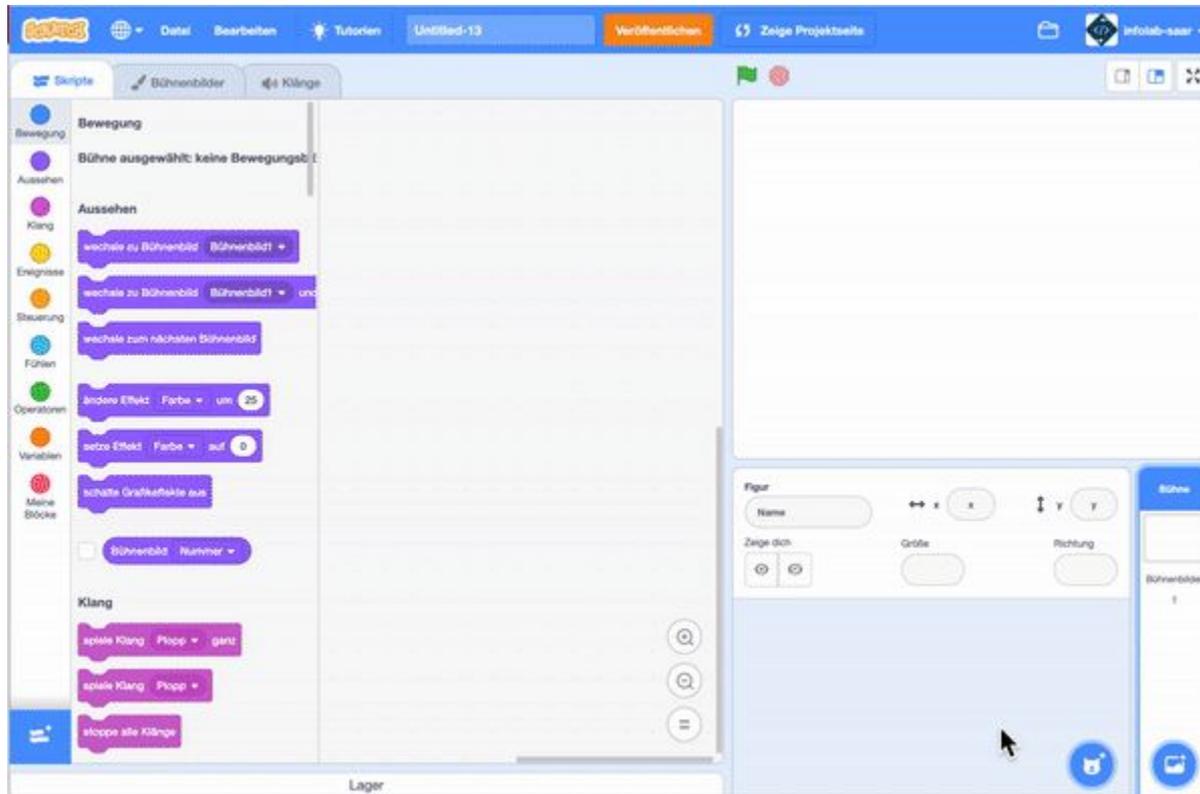
1.1 Die Katze löschen



The image shows a Scratch workspace. At the top, a white stage contains a single orange cat sprite. Below the stage is a control panel with the following elements:

- Figur:** A dropdown menu showing "Cat".
- Position:** X-axis coordinate is 77, Y-axis coordinate is -9.
- Zeige dich:** Two buttons: "Zeige dich" (eye icon) and "Verstecke dich" (eye with slash icon).
- Größe:** A size input field set to 100.
- Richtung:** A rotation input field set to 90.
- Bühne:** A section for stage images, currently showing "1" image.
- Bottom Panel:** A blue area containing a small thumbnail of the cat sprite with a trash icon, a mouse cursor, and two circular buttons: "Neue Figur" (cat icon) and "Neues Bühnenbild" (stage icon).

1.2 Rentier hinzufügen

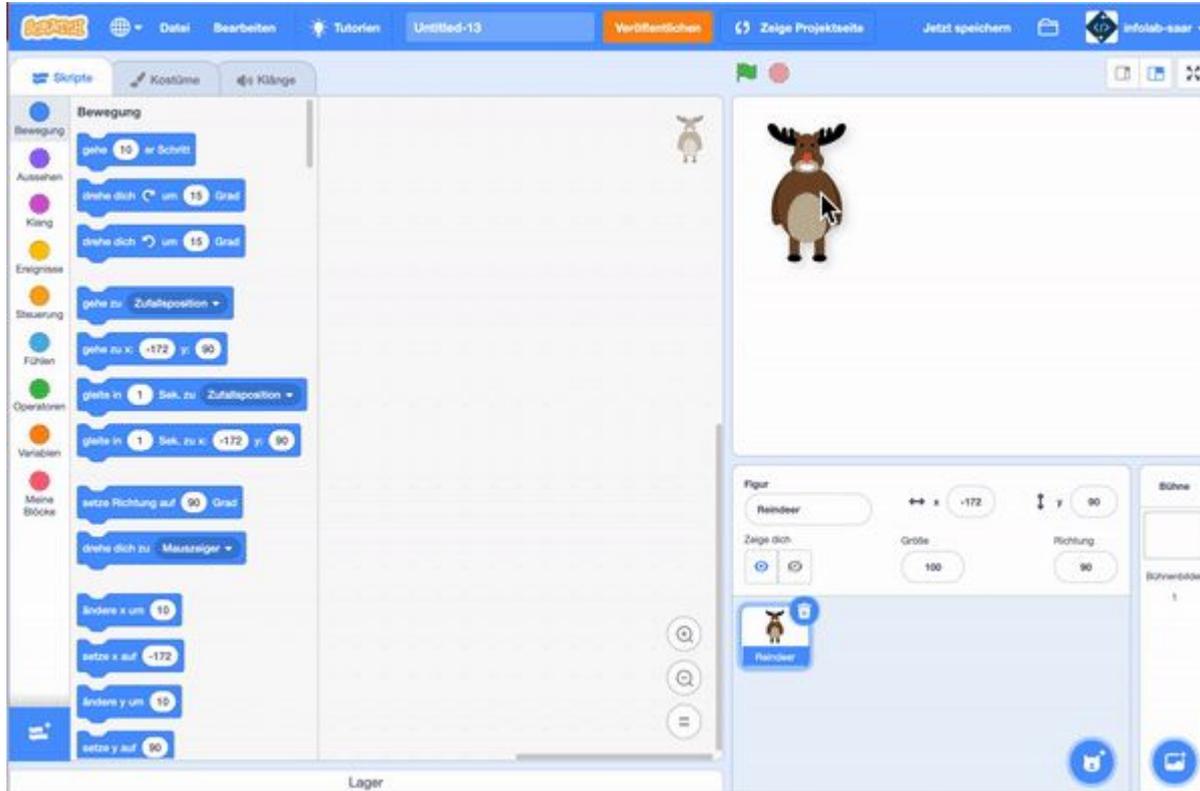


The screenshot shows the Scratch programming environment. The top bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu options: 'Datei', 'Bearbeiten', 'Tutorien', 'Unförfid-13', 'Verförfidlichen', and 'Zeige Projektseite'. The 'Klänge' (Sounds) tab is active, showing a script editor with the following blocks:

- Bewegung** (Movement):
 - Bühne ausgewählt: keine Bewegungsbilder (Stage selected: no movement images)
- Aussehen** (Appearance):
 - wechsele zu Bühnenbild: Bühnenbild + (Switch to costume: Costume +)
 - wechsele zu Bühnenbild: Bühnenbild + und (Switch to costume: Costume + and)
 - wechsele zum nächsten Bühnenbild (Switch to next costume)
- Operatoren** (Operators):
 - ändere Effekt: Farbe + um 25 (Change effect: Color + by 25)
 - setze Effekt: Farbe + auf 0 (Set effect: Color + to 0)
- Klang** (Sound):
 - spiele Klang: Plopp + (Play sound: Plopp +)
 - spiele Klang: Plopp + (Play sound: Plopp +)
 - stoppe alle Klänge (Stop all sounds)

On the right side, there is a 'Figur' (Sprite) control panel with fields for 'Name', 'Zeige dich' (Show me), 'Größe' (Size), and 'Richtung' (Direction). Below it is a 'Bühne' (Stage) panel with a 'Bühnenbild 1' (Costume 1) selection.

1.3 Rentier (Fänger) programmieren



Wenn  angeklickt wird

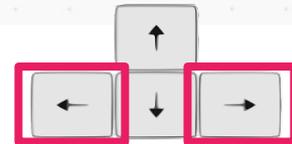
gehe zu x: y:

Wenn Taste gedrückt wird

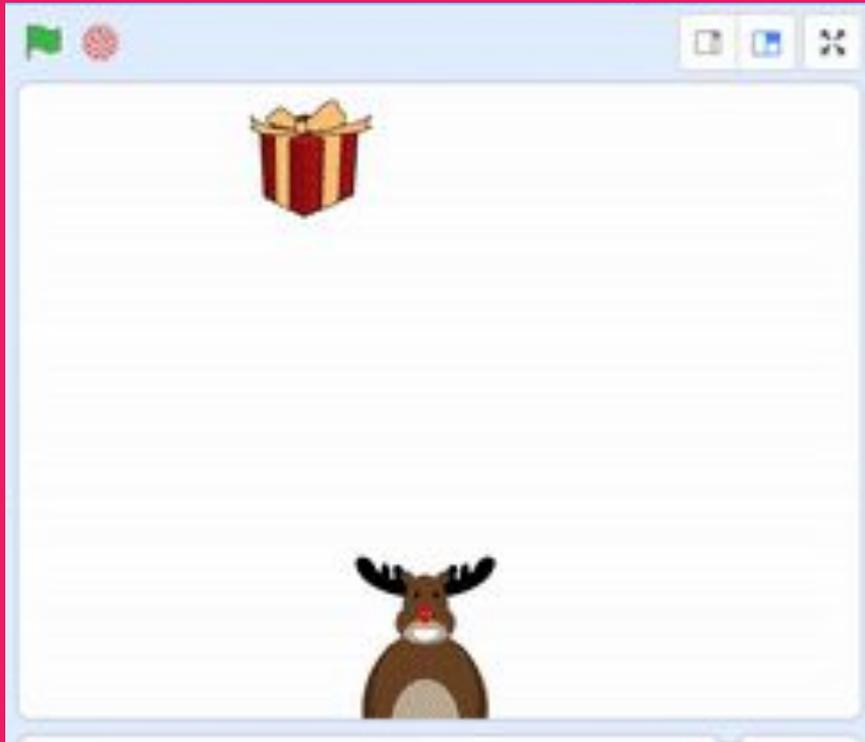
gehe er Schritt

Wenn Taste gedrückt wird

gehe er Schritt



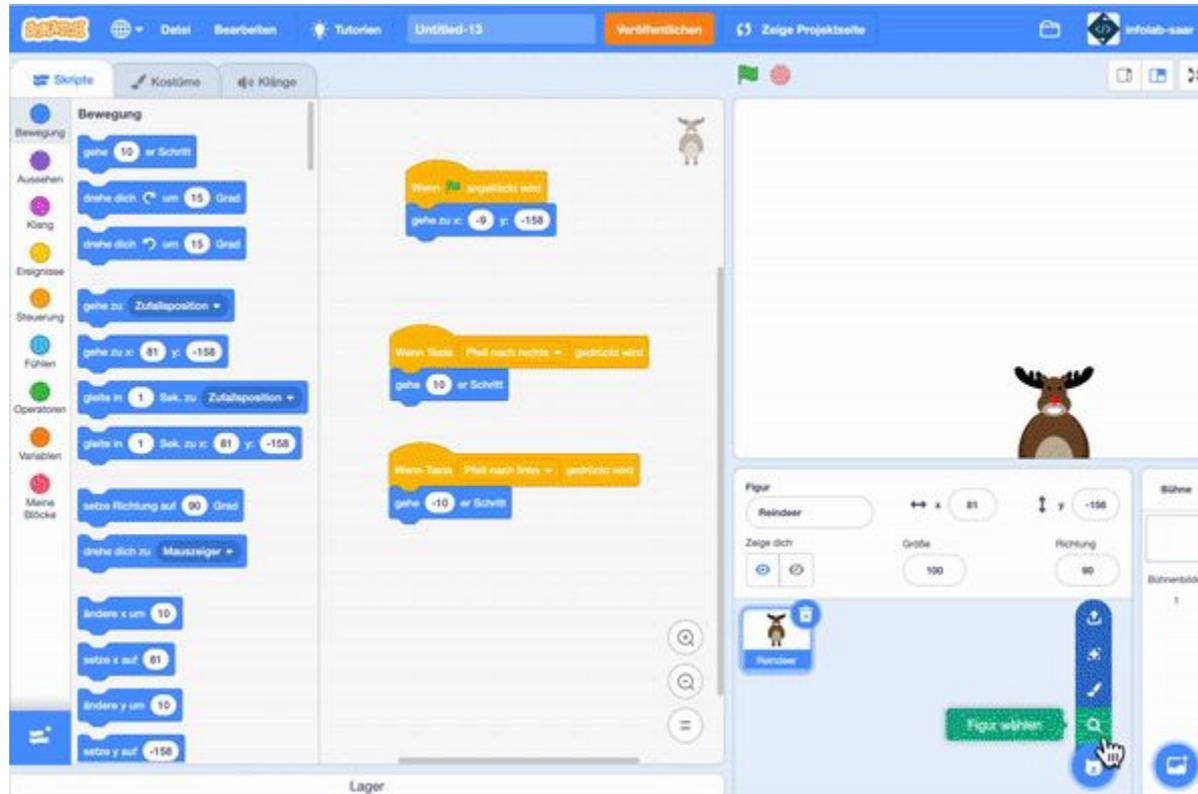
Achtung: **Erst** das Rentier verschieben, **dann** den “gehe zu x y”-Baustein nehmen.



Der Plan

1. Steuerung des Fängers programmieren
2. **Geschenke zufällig fallen lassen**
3. “Gefangen” erkennen und ein neues Geschenk fallen lassen
4. “Daneben” erkennen und das Spiel beenden

2.1 Geschenk hinzufügen



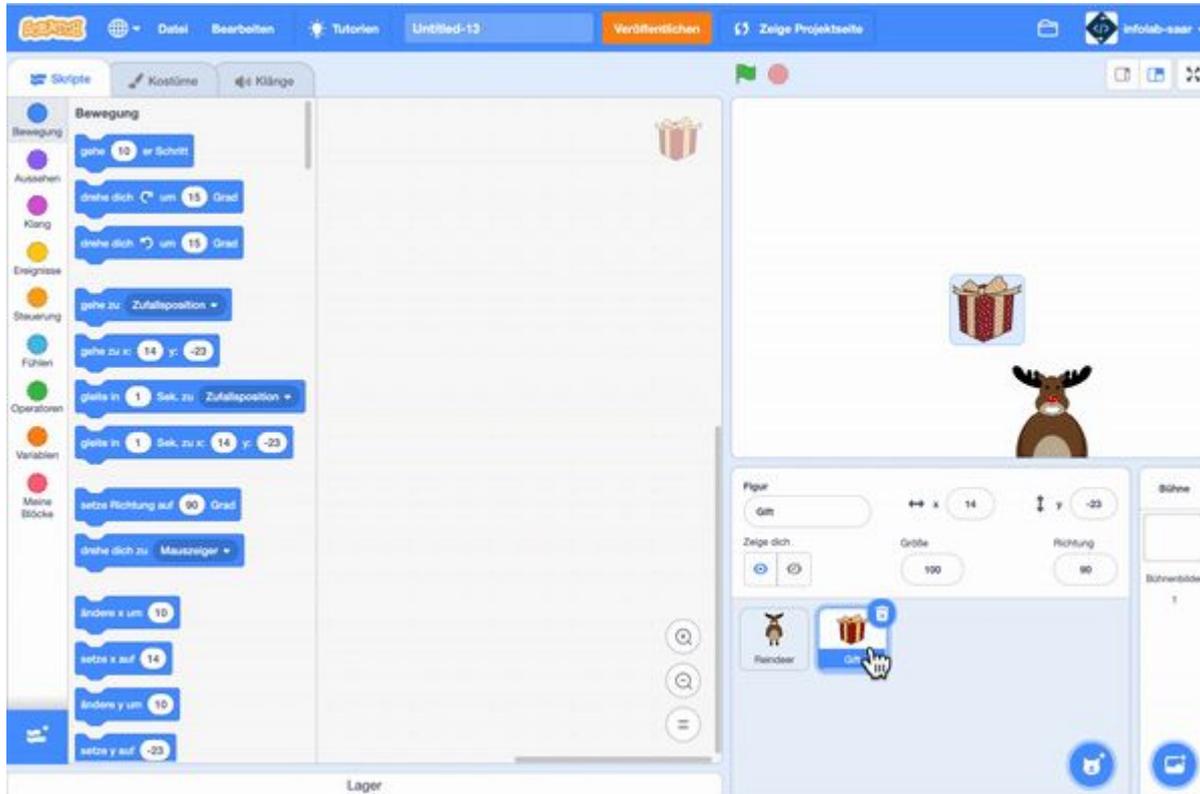
The screenshot shows the Scratch programming environment with a script for a reindeer character. The script is as follows:

```

when green flag clicked
  go to x: -10 y: -158
  when space key pressed
    go to x: 81 y: -158
  when space key pressed
    go to x: 81 y: -158
  set direction to 90 degrees
  turn to mouse pointer
  increase x by 10
  set x to 81
  increase y by 10
  set y to -158
  
```

The interface includes a left sidebar with categories like Bewegung, Aussehen, Klang, Ereignisse, Steuerung, Fühlen, Operatoren, Variablen, and Meine Blöcke. The main workspace shows a reindeer character on a stage. The bottom right panel shows the character's properties, including its name 'Reindeer', size (100), and direction (90). A 'Figur wählen' button is visible in the bottom right corner of the workspace.

2.2 Geschenk an zufällige Position setzen



The screenshot shows the Scratch code editor with a script for a gift icon. The script is as follows:

- Bewegung**
 - gehe 10 er Schritte
 - drehe dich um 15 Grad
 - drehe dich um 15 Grad
 - gehe zu Zufallsposition
 - gehe zu x: 14 y: -23
 - gib in 1 Sek. zu Zufallsposition
 - gib in 1 Sek. zu x: 14 y: -23
 - setze Richtung auf 90 Grad
 - drehe dich zu Mauszeiger
- Operatoren**
 - ändere x um 10
 - setze x auf 14
 - ändere y um 10
 - setze y auf -23

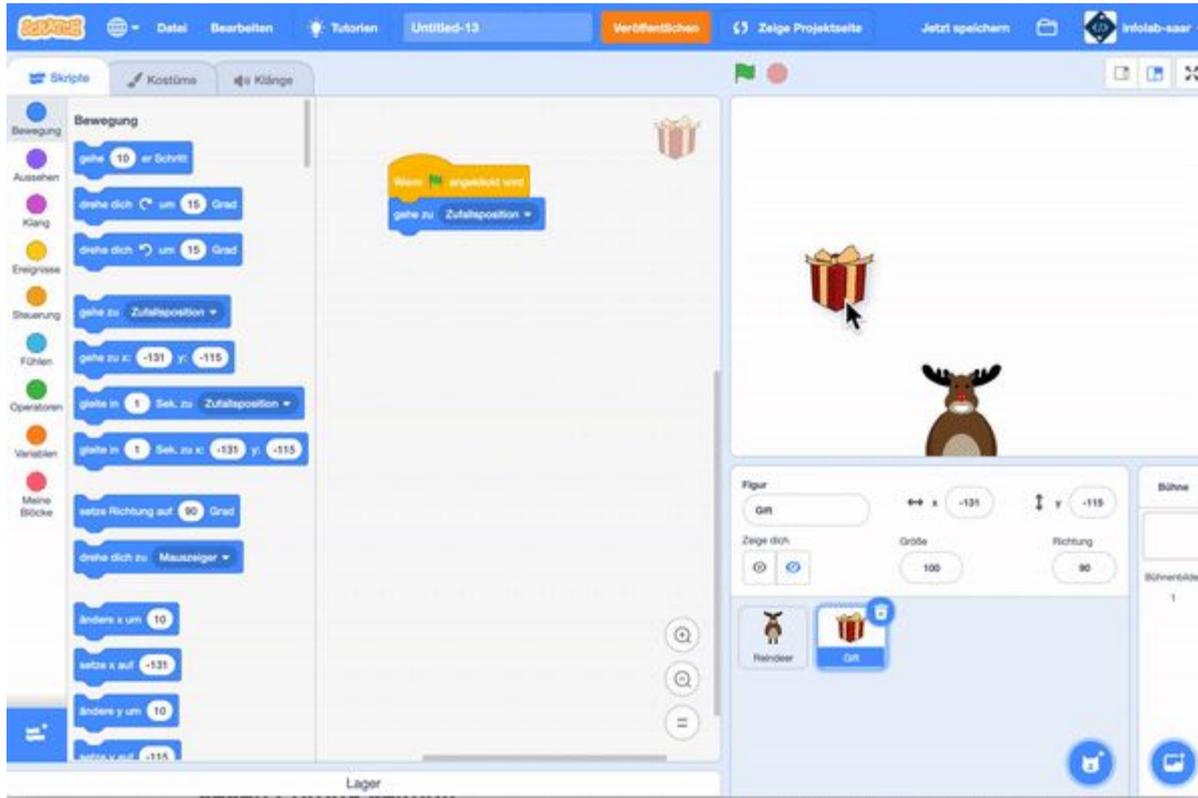
The stage shows a reindeer character and a gift icon. The gift icon's position is set to x: 14, y: -23, and its direction is 90 degrees.



The diagram shows a Scratch code block structure:

- Wenn** (When)
 - Wenn **Flagge angeklickt wird** (When green flag clicked)
 - gehe zu** (Go to)
 - Zufallsposition (Random position)

2.2 Geschenk an zufällige Position **oben** setzen



The screenshot shows the Scratch IDE with a script for a gift character. The script consists of the following blocks:

- Wenn **grün** angeklickt wird
- gehe zu Zufallsposition
- setze Richtung auf 90 Grad
- drehe dich zu Mauszeiger
- Ändere x um 10
- setze x auf -131
- Ändere y um 10
- setze y auf -115

The gift character is currently positioned at the bottom of the stage, and the mouse cursor is hovering over it.

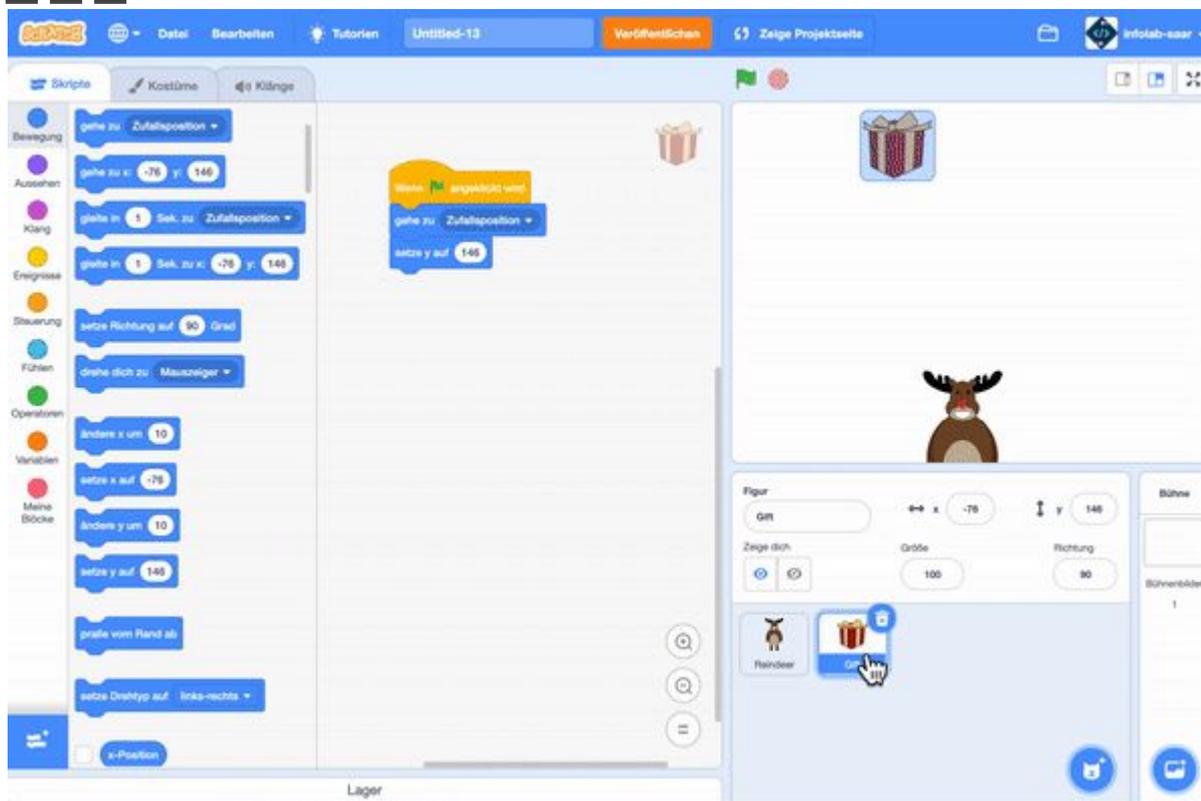


A close-up view of the script blocks from the screenshot:

- Wenn **grün** angeklickt wird
- gehe zu Zufallsposition
- setze y auf 146

Achtung: **Erst** das Geschenk nach oben setzen, **dann** den “setze y auf”-Baustein nehmen.

2.3 Geschenk an zufälliger Position fallen lassen

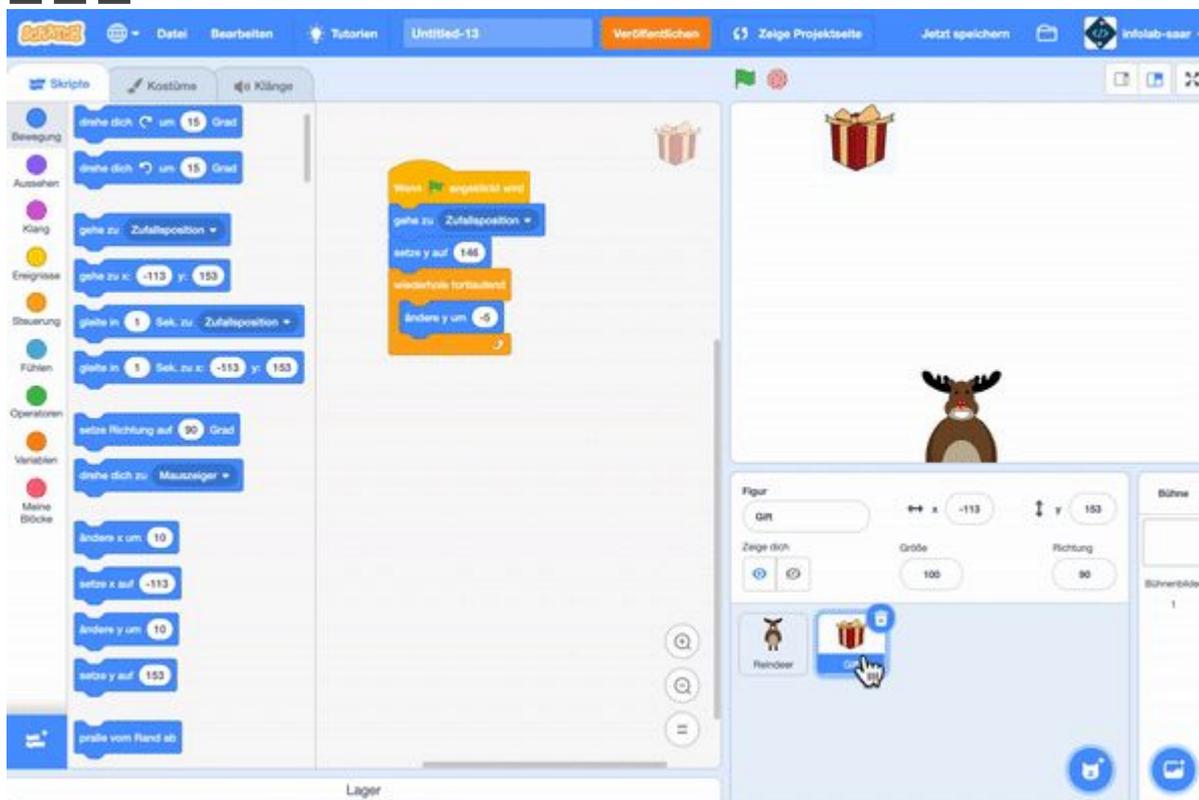




Der Plan

1. Steuerung des Fängers programmieren
2. Geschenke zufällig fallen lassen
3. **“Gefangen” erkennen und ein neues Geschenk fallen lassen**
4. “Daneben” erkennen und das Spiel beenden

3. "Gefangen" erkennen



The screenshot shows the Scratch code editor with a script for a reindeer character. The script is as follows:

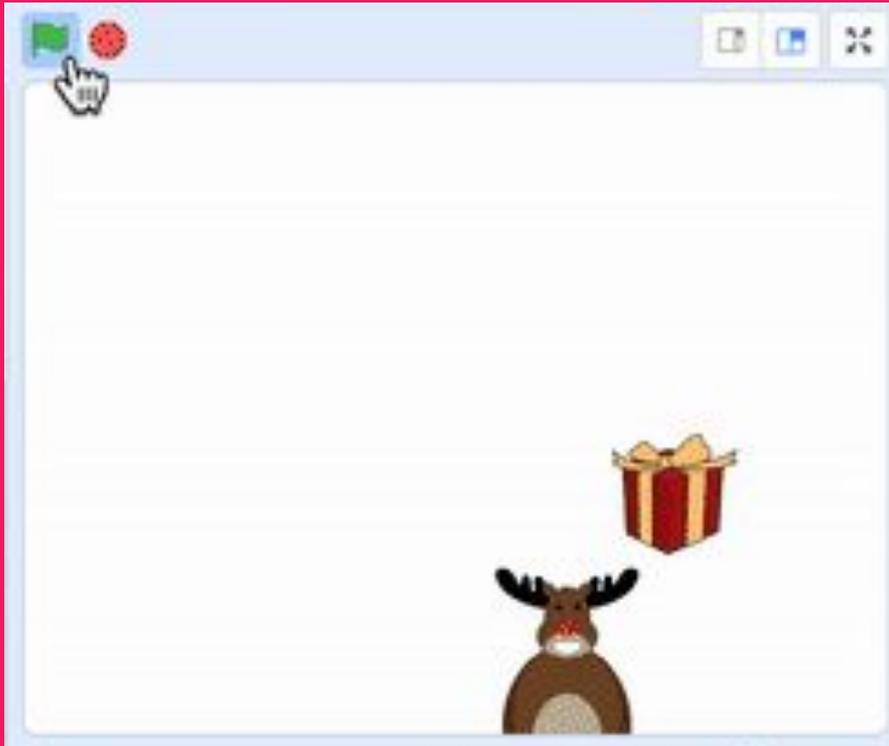
- Wenn **angeklickt** wird
- gehe zu **Zufallsposition**
- setze y auf **146**
- wiederhole fortlaufend
 - ändere y um **-3**
 - falls **wird Reindeer berührt?**, dann
 - gehe zu **Zufallsposition**
 - setze y auf **146**

The stage shows a reindeer character at the bottom and a gift box at the top. The character's position is x: -113, y: 153.



A close-up of the Scratch script from the previous image, showing the following code blocks:

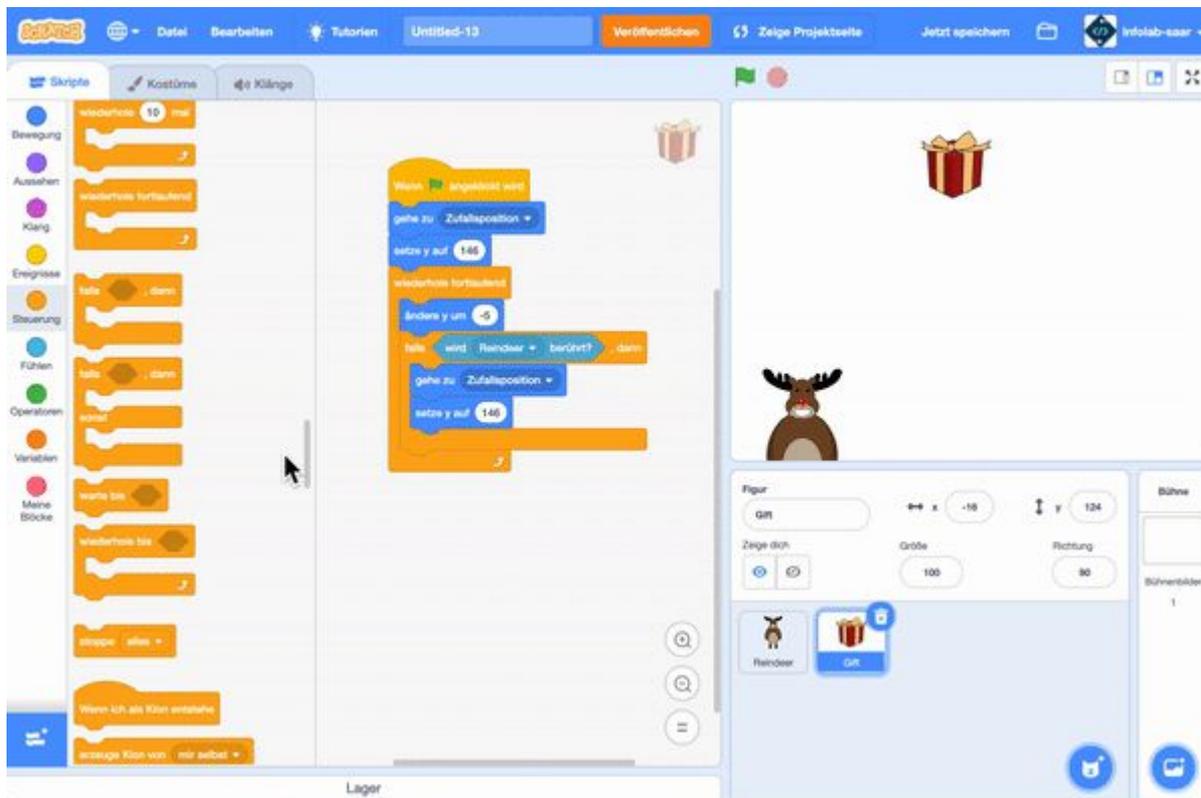
- Wenn **angeklickt** wird
- gehe zu **Zufallsposition**
- setze y auf **146**
- wiederhole fortlaufend
 - ändere y um **-3**
 - falls **wird Reindeer berührt?**, dann
 - gehe zu **Zufallsposition**
 - setze y auf **146**



Der Plan

1. Steuerung des Fängers programmieren
2. Geschenke zufällig fallen lassen
3. “Gefangen” erkennen und ein neues Geschenk fallen lassen
4. **“Daneben” erkennen und das Spiel beenden**

4. “Daneben” erkennen



The screenshot shows the Scratch IDE interface. The script area contains the following code:

- Wenn angeklickt wird
- gehe zu Zufallsposition
- setze y auf 146
- wiederhole fortlaufend
 - ändere y um -3
 - falls wird Reindeer berührt?, dann
 - gehe zu Zufallsposition
 - setze y auf 146
- stoppe alles

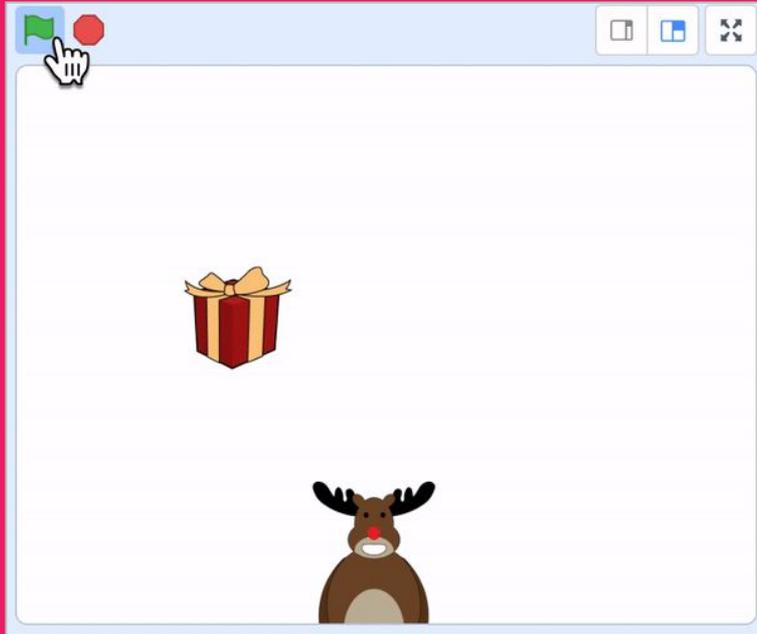
The stage shows a reindeer character and a gift box. The properties panel shows the reindeer's position at x: -18, y: 124.



The close-up shows the following code blocks:

- Wenn angeklickt wird
- gehe zu Zufallsposition
- setze y auf 146
- wiederhole fortlaufend
 - ändere y um -3
 - falls wird Reindeer berührt?, dann
 - gehe zu Zufallsposition
 - setze y auf 146
 - falls y-Position < -146, dann
 - stoppe alles

Super gemacht!



So könnte es weitergehen:

- Hintergrundbild
- Klänge
- andere Kostüme für Geschenk oder Fänger
- Punkte zählen
- mehrere Leben
- weitere Animationen für “Gefangen” oder “Daneben”
- ...
