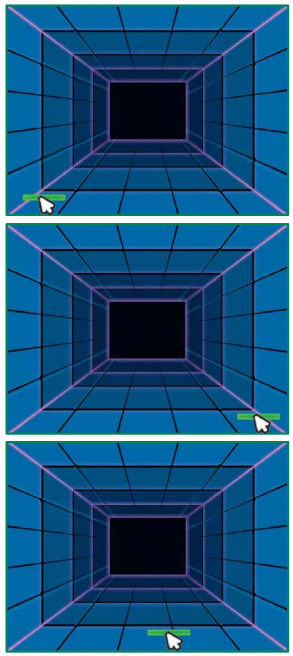
Vorlage

Folge der Maus

Bastle die Karte:
1. Schneide die Karte entlang der gestrichelten Linie aus.
2. Falte die Karte zur Hälfte.
3. Klebe die Innenseiten zusammen.

Bewege den Schläger

Kontrolliere den Schläger mit der Maus.



Ping Pong Spiel

2

Bewege den Schläger

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle eine Figur um den abprallen zu lassen, wie z.B. Paddle.

Dann ziehe deinen Schläger ans untere Ende der Bühne.

PROGRAMMIERE ES

Füge den **Maus x-Position** Block (Fühlen Kategorie) in den **setze x auf** Block.

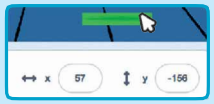
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

Bewege deine Maus um den Schläger zu bewegen.

TIPP

Du kannst Änderung der **x** Position des Schlägers sehen wenn du die Maus über die Bühne bewegst.



Quellenverweis: https://scratch.mit.edu.

© Lehrmittelverlag St.Gallen