



# AppCamps - Scratch

Online-Version dieses Blattes mit klickbaren Links: [www.coderdojo-saar.de/appcamps-scratch](http://www.coderdojo-saar.de/appcamps-scratch)

<b>Vorkenntnisse:</b> keine	<b>Voraussetzung:</b> Web-Browser mit Internetzugang
-----------------------------	--



**Animierte Grußkarte**

Kennenlernen der Programmierumgebung und Erstellung einer animierten Geburtstagskarte.

- Befehlsfolgen (Algorithmen) und Ereignisse

**1**

1. **Animierte Grußkarte**

- [Startvideo](#)
- [Lernkarten](#)
- [Abschlussvideo](#)



**Spiel Unterwasserwelt**

Programmierung eines einfachen animierten Spiels. Der Punktestand wird mit einer Variable gezählt.

- Schleifen und Variablen

**2**

2. **Spiel Unterwasserwelt**

- [Startvideo](#)
- [Lernkarten](#)
- [Abschlussvideo](#)



**Spiel Zauberwald**

Programmierung eines Spiels, bei dem die Spielfigur mit den Pfeiltasten gesteuert wird.

- bedingte Anweisungen und Fallunterscheidungen

**3**

3. **Spiel Zauberwald**

- [Startvideo](#)
- [Lernkarten](#)
- [Abschlussvideo](#)



**Quiz**

Programmierung eines Quiz mit 2 Leveln, welches die eingegebenen Antworten prüft und die Punkte zählt.

- eigene Methoden definieren

**4**

4. **Quiz**

- [Startvideo](#)
- [Lernkarten](#)
- [Abschlussvideo](#)