**Zweiter Termin nach den Rockets:**

**Spiel „Fang mich doch!“**

**Idee**

Beim zweiten Workshop sollen die SuS ein interaktives Fangenspiel erstellen. Ein selbstgewähltes Objekt erscheint in Endlosschleife an einem zufälligen Ort auf der Bühne.

Wird das Objekt „gefangen“ (auf dem Display des Tablets berührt), so löst dies eine Reaktion aus.

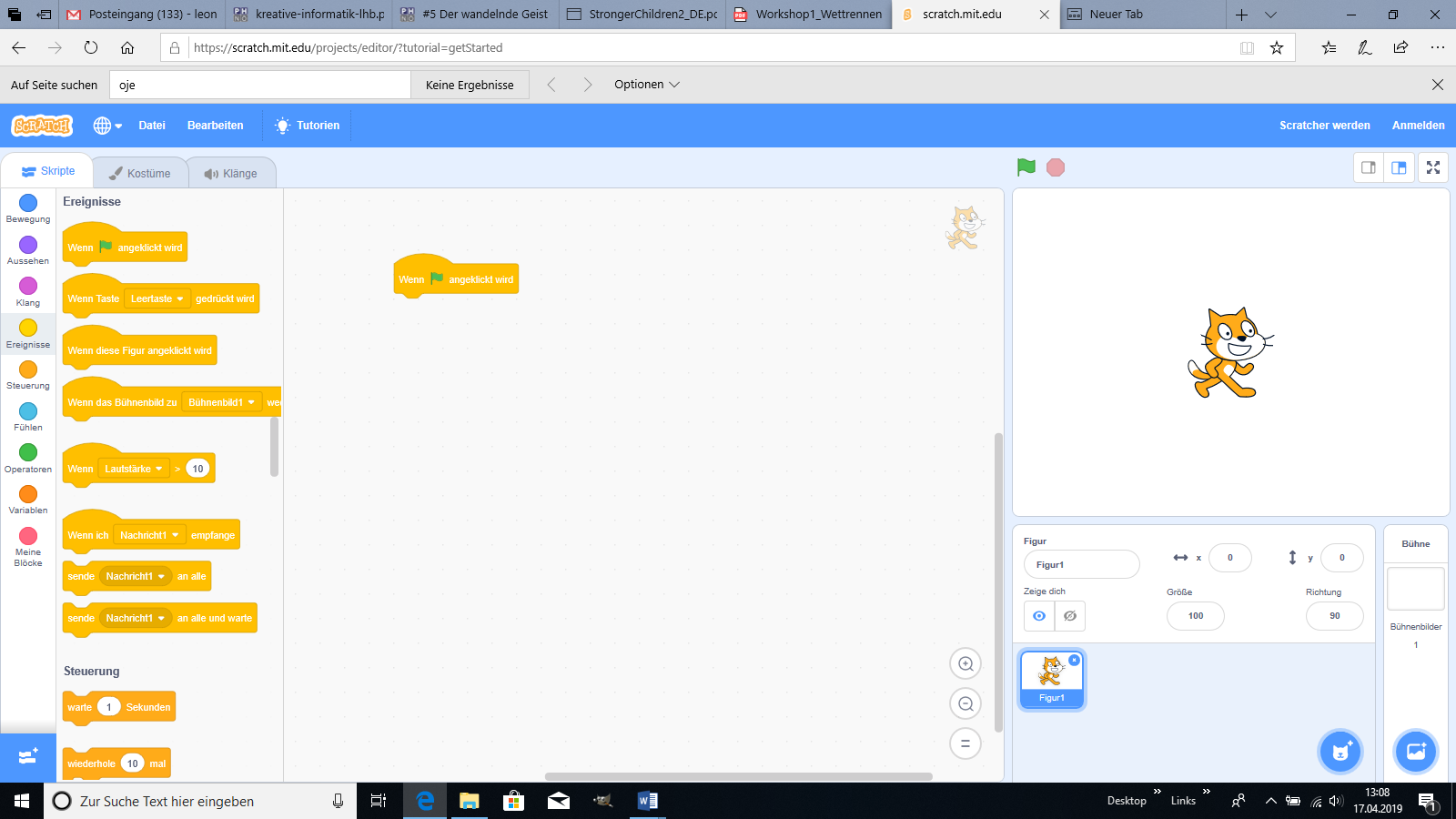
In der mit der Lösung in der Klasse ausgelegten Version stoppt das Spiel. Die SuS sollen aber ermutigt werden, eigene Möglichkeiten zu suchen. Möglich wäre etwa ein Punktezähler. Wird die Figur erwischt, erhält der Spieler einen Punkt. Wer schafft am meisten…?

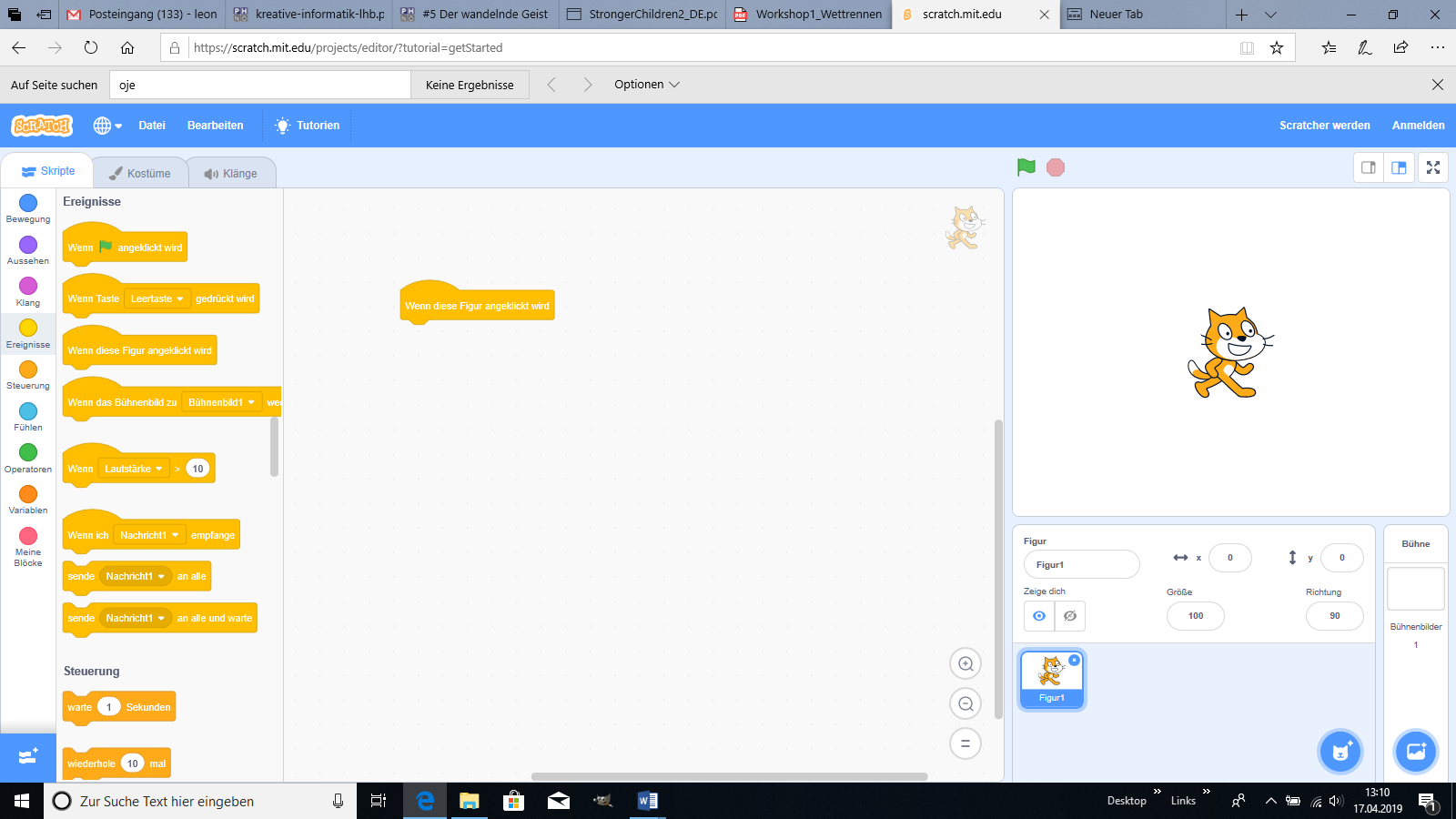
**Ablauf**

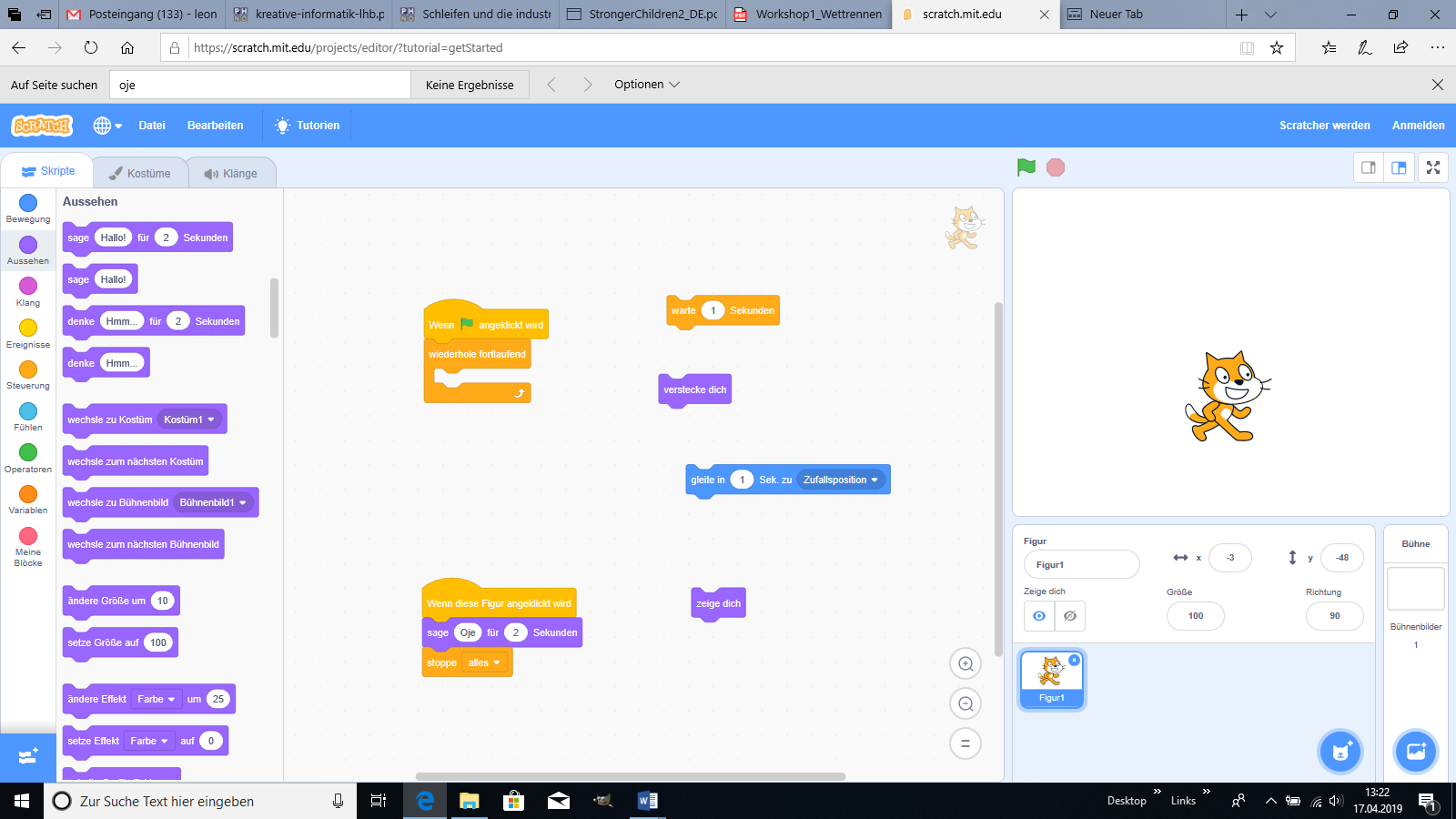
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aktivität** | **Benötigtes Material** | **Dauer** |
| *Einstieg im Sitzkreis*   1. Spiel „Fang mich doch“ wird in der Gruppe gespielt. | * Augenbinde | *5 min* |
| 1. Digitales Spiel als Ziel des Workshops wird vorstellt   **Ziel: Fangenspiel am Tablet erstellen** |  | 1 min |
| 1. Blöcke werden im Sitzkreis besprochen – diese bleiben in der Mitte | * A3-Ausdrucke der Blöcke | 5 min |
| 1. Aufgaben klären:  * Figur wählen * Hintergrund wählen * Coden * Testen * Nach Aufforderung wieder im Sitzkreis treffe | * Ausdruck Entwicklungsumgebung | 3 min |
| 1. Partnersuche als Pantomime-Spiel   Kinder gehen durch den Kreis und zeigen ihre auf dem Kärtchen stehende Zahl lautlos als Pantomimespiel. Ein Kind in der Klasse hat dieselbe Zahl –dieses ist der Partner für die Arbeitsphase. Im Umschlag sind 24 (2x12) Zahlen – an Klassengröße anpassen. | * Kärtchen | 6 min |
| *Arbeitsphase in Partnerarbeit*   1. SuS gehen zu den Tablets und öffnen Scratch 2. SuS arbeiten die Aufgaben ab und testen am eigenen Tablet 3. Bei Schwierigkeiten können die Kinder jederzeit aufstehen und in der Mitte die Blöcke oder den finalen Code ansehen 4. Etwa 8 min vor Ende der Arbeitsphase dieses ankündigen | *Mögliche Lösung auf A3 (wird in der Mitte ausgelegt, während die Kinder arbeiten)*   * Pro Gruppe ein Tablet | 50 min |
| *Präsentation im Sitzkreis – die SuS haben das Gruppentablet dabei*   1. Die SuS beschreiben kurz, wie es ihnen in der Gruppe ergangen ist. Sie dürften dann entscheiden, ob sie ihr Ergebnis präsentieren |  | 10 min |
| 1. Ein Kinder in der Gruppe bleibt mit dem Tablet sitzen, der Stuhl wird nach außen gedreht 2. Die anderen Kinder bewegen sich von Tablet zu Tablet und dürften die Spiele testen. Nach der Hälft der Zeit wechseln die beiden Gruppenmitglieder – das vorher sitzende Kind hat nun die Möglichkeit, die Spiele der anderen Kinder auszuprobieren | * Tablet im Vollbildmodus | Ca. 20 min, Wechsel in der Hälfte der zur Verfügung stehenden Zeit |

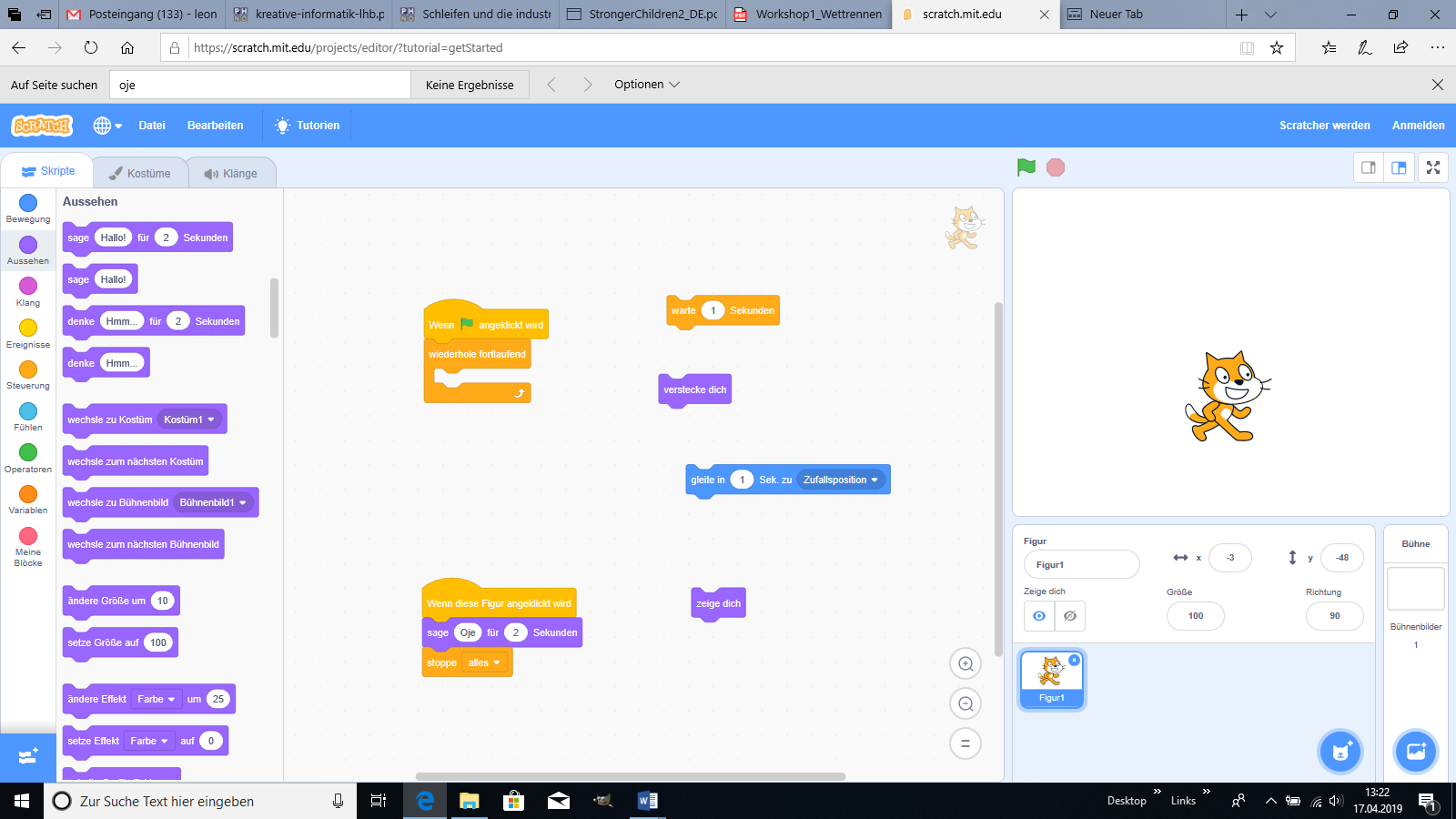
**Was muss gemeinsam besprochen werden?**

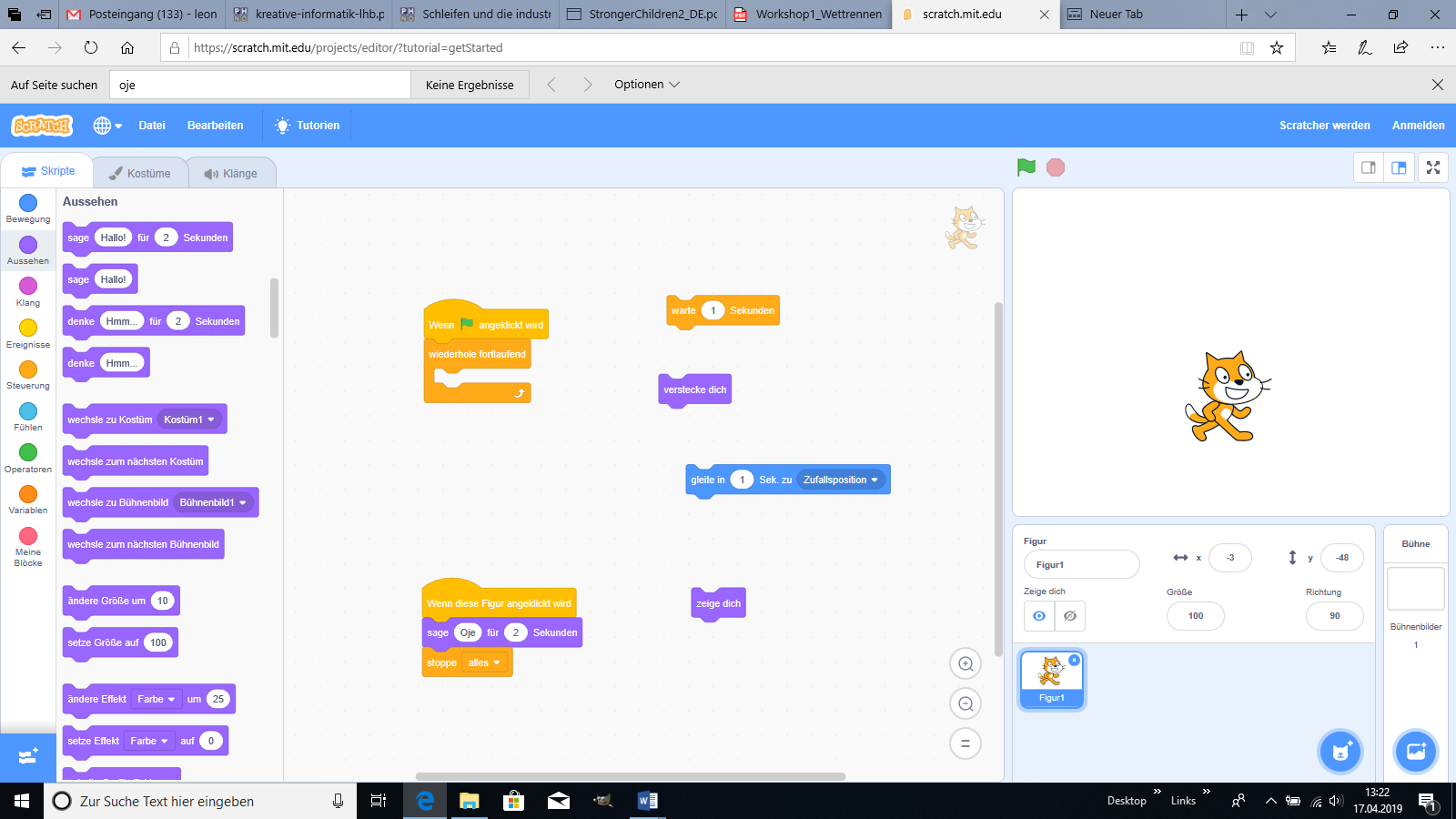
* **Spiel zum Einstieg:** 1 Fänger (trägt Augenbilde), 2 Kinder, die „verschwinden“. Die anderen Kinder geben sich im Stehen die Hände und bilden einen großen Kreis. Die 3 Kinder sind in der Mitte des Kreises, der die Begrenzung des Spielfeldes darstellt und dürfen sich dort bewegen. Sagt der Fänger „Fang!“, müssen die beiden anderen Kinder sofort mit „mich doch!“ antworten. Der Fänger muss versuchen, eines der beiden Kinder zu fangen und kann sooft er möchte mit „Fang!“ das „mich doch!“ anfordern.
* **Die Blöcke**

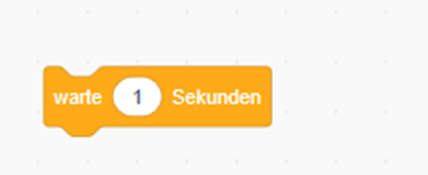
 Alles, was unter diesen Block gehängt wir, passiert, wenn die grüne Flagge angeklickt wird. Mit der grünen Flagge startet das Spiel.

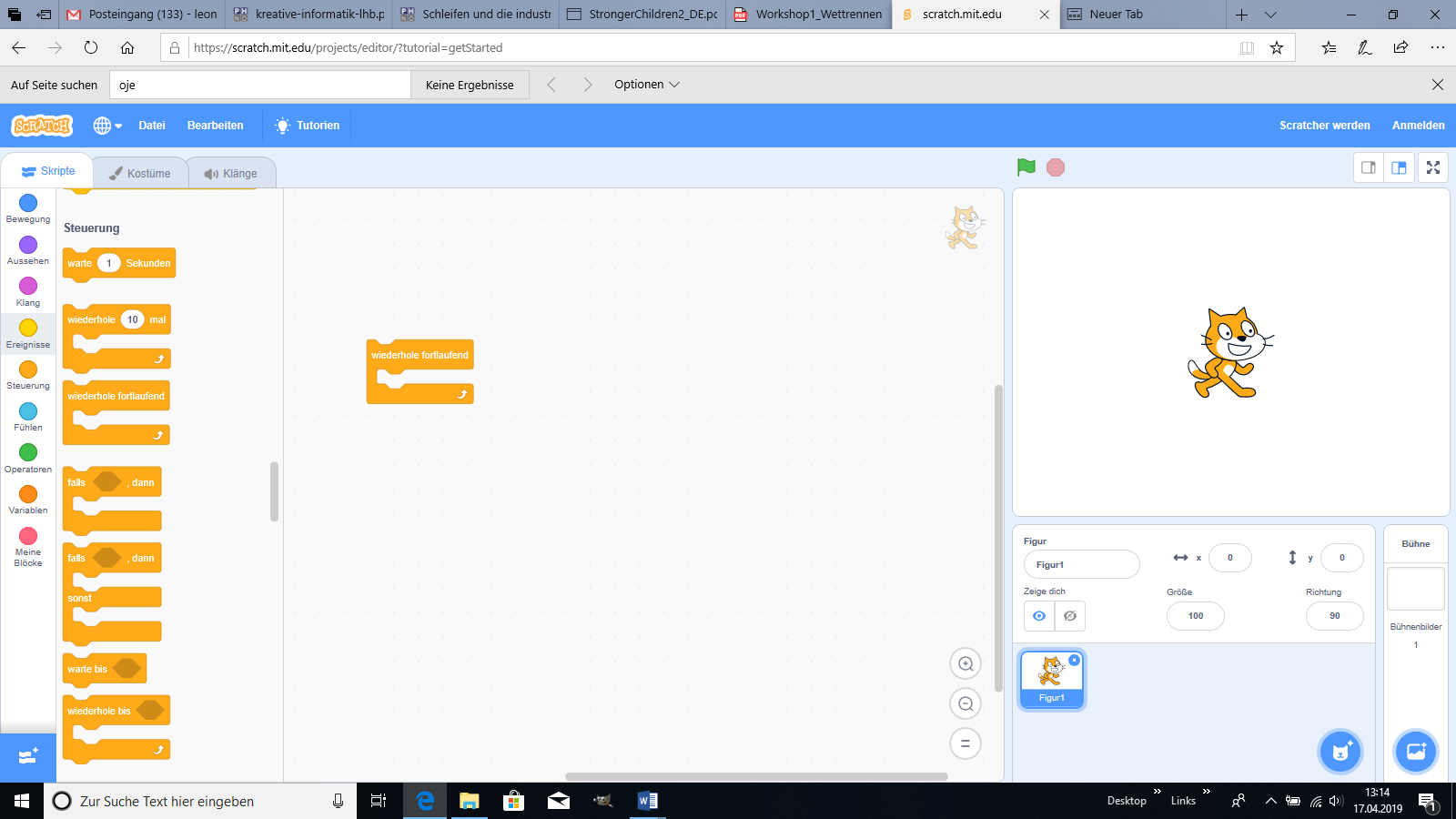
 Alles, was unter diesen Block gehängt wird, passiert, wenn die Figur am Bildschirm berührt wird. Mit diesem Block wird das Spiel interaktiv. Block ist aus WS 1 bekannt.

 Dieser Block macht die Figur unsichtbar. Block ist aus WS 1 bekannt.

 Während die Figur unsichtbar ist, soll sie auf der Bühne an einen anderen Ort gehen. „Zufallsposition“ bedeutet, dass die Figur an eine Position gehen soll, die nicht wir als Game-Designer bestimmen. Block ist aus WS 1 bekannt.

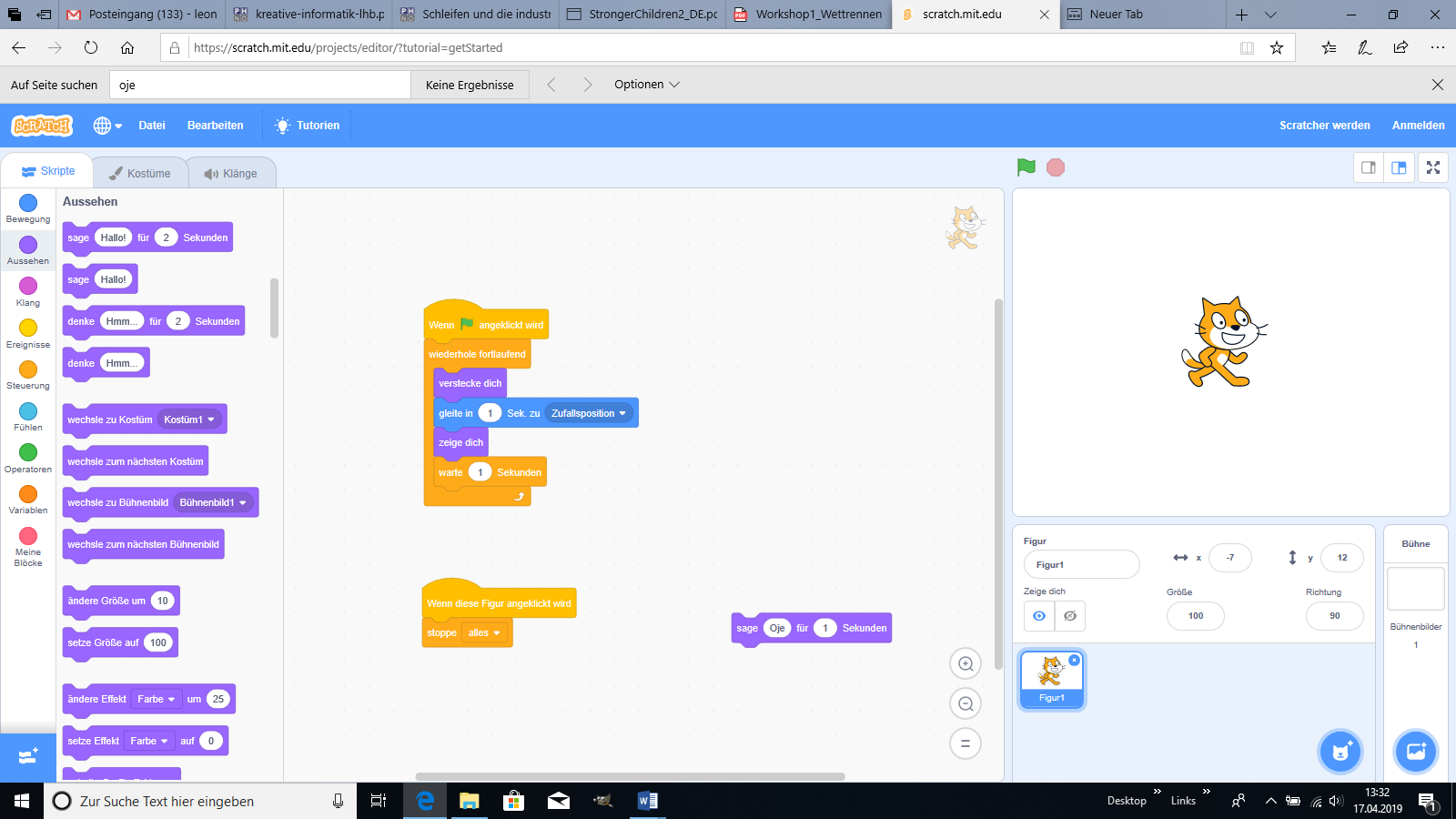
 Der Spieler muss die Figur sehen, um sie fangen zu können. Das macht dieser Baustein. Block ist aus WS 1 bekannt.

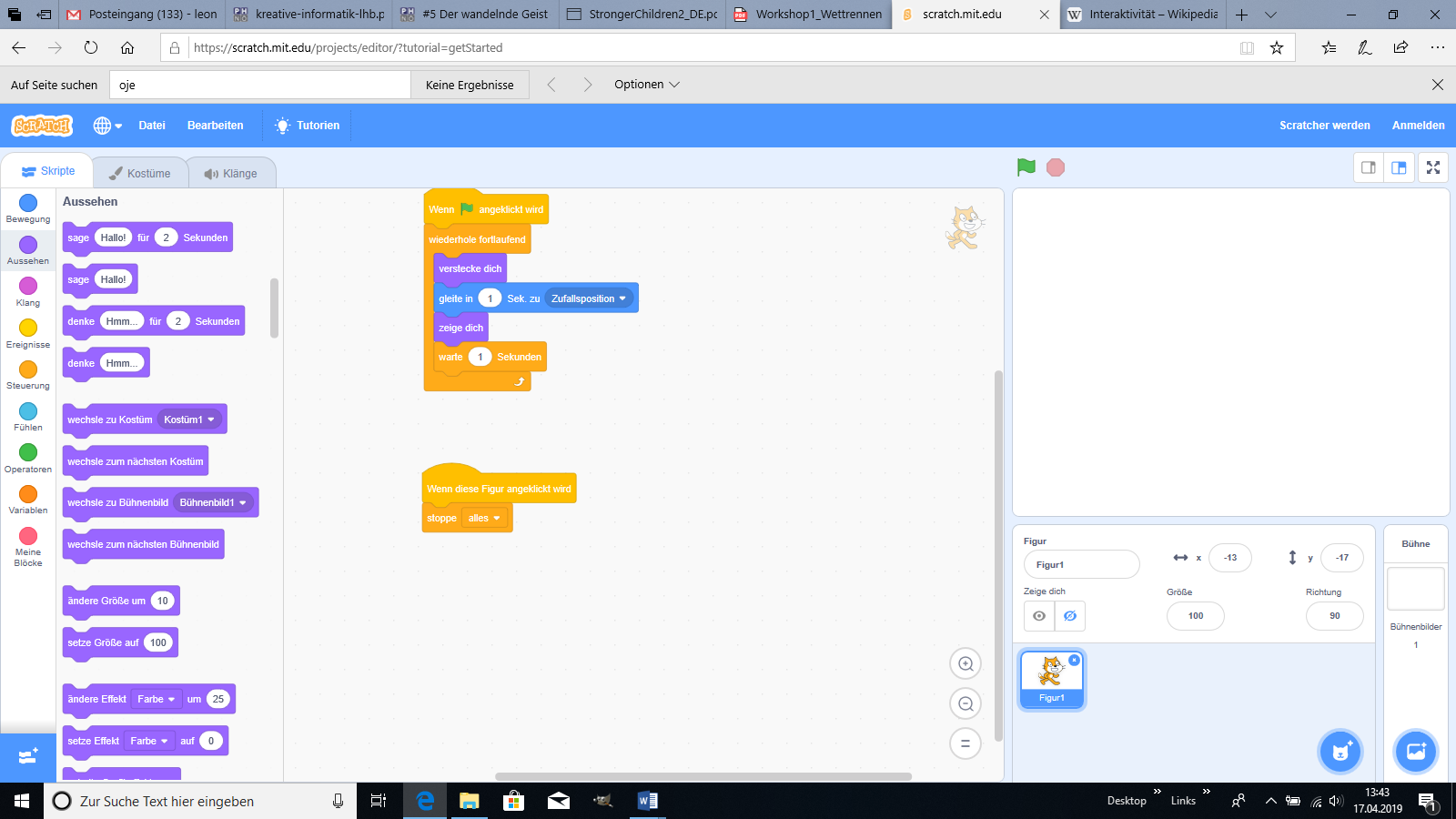
 Das ist die Zeit, in der die Figur zu sehen ist und der Spieler sie fangen kann. Je kürzer die Zeit hier eingestellt ist, desto schwieriger ist das Spiel. Block ist aus WS 1 bekannt.

Wir möchten, dass die Figur immer wieder von Neuem verschwindet und erscheint. Daher hängen wir um alle vorigen Blöcke eine Endlosschleife - **„Schleife“.** Diese sagt dem Programm, dass diese Bausteine immer wieder von Neuem wiederholt werde. „Fortlaufend“ bedeutet „immer wieder“.

 Dieser Block stoppt das Spiel.

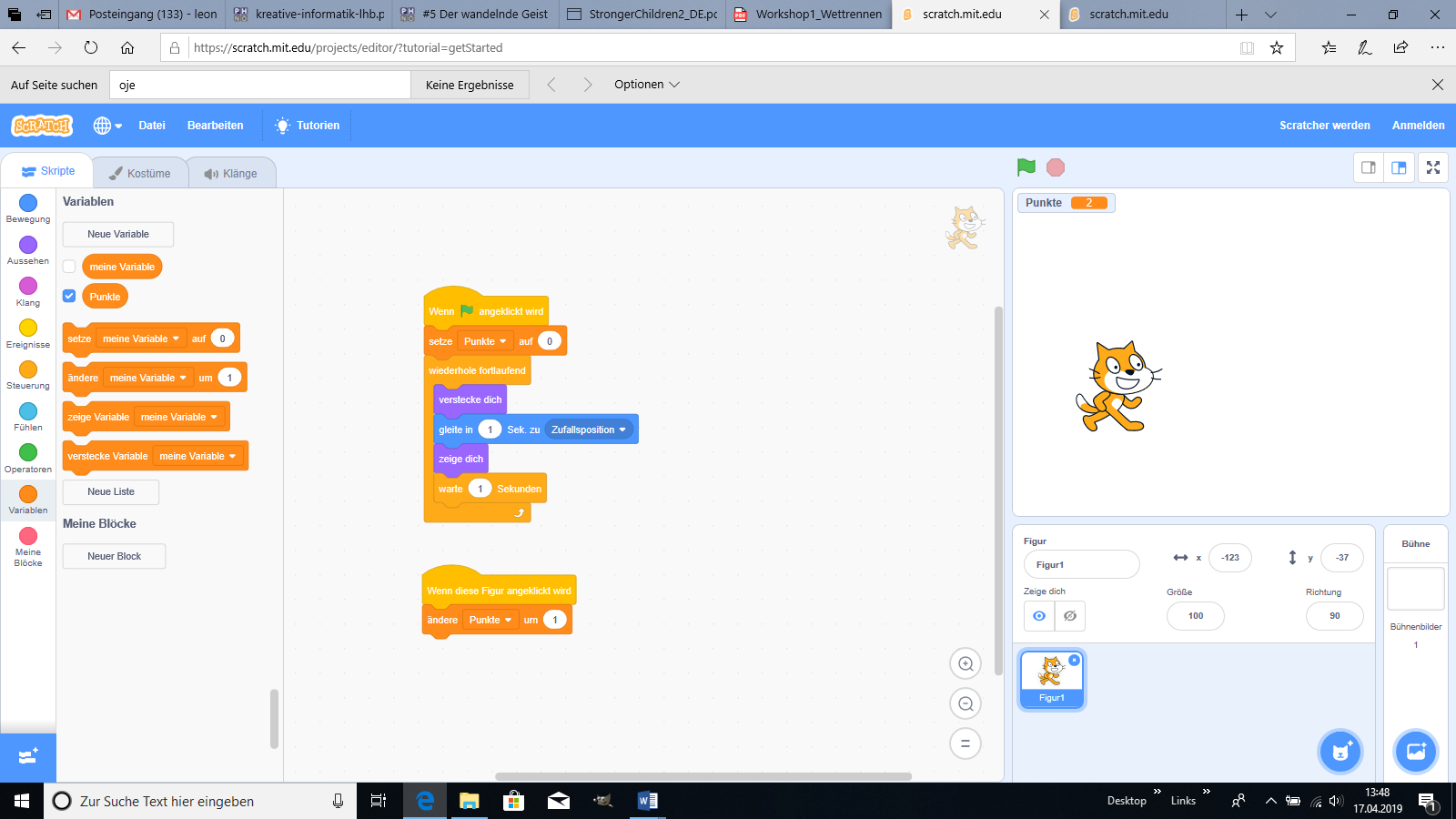
**Fertige Codes**

Die Figur erscheint und verschwindet immer wieder. Das Spiel reagiert noch nicht darauf, ob die Figur berührt wird.

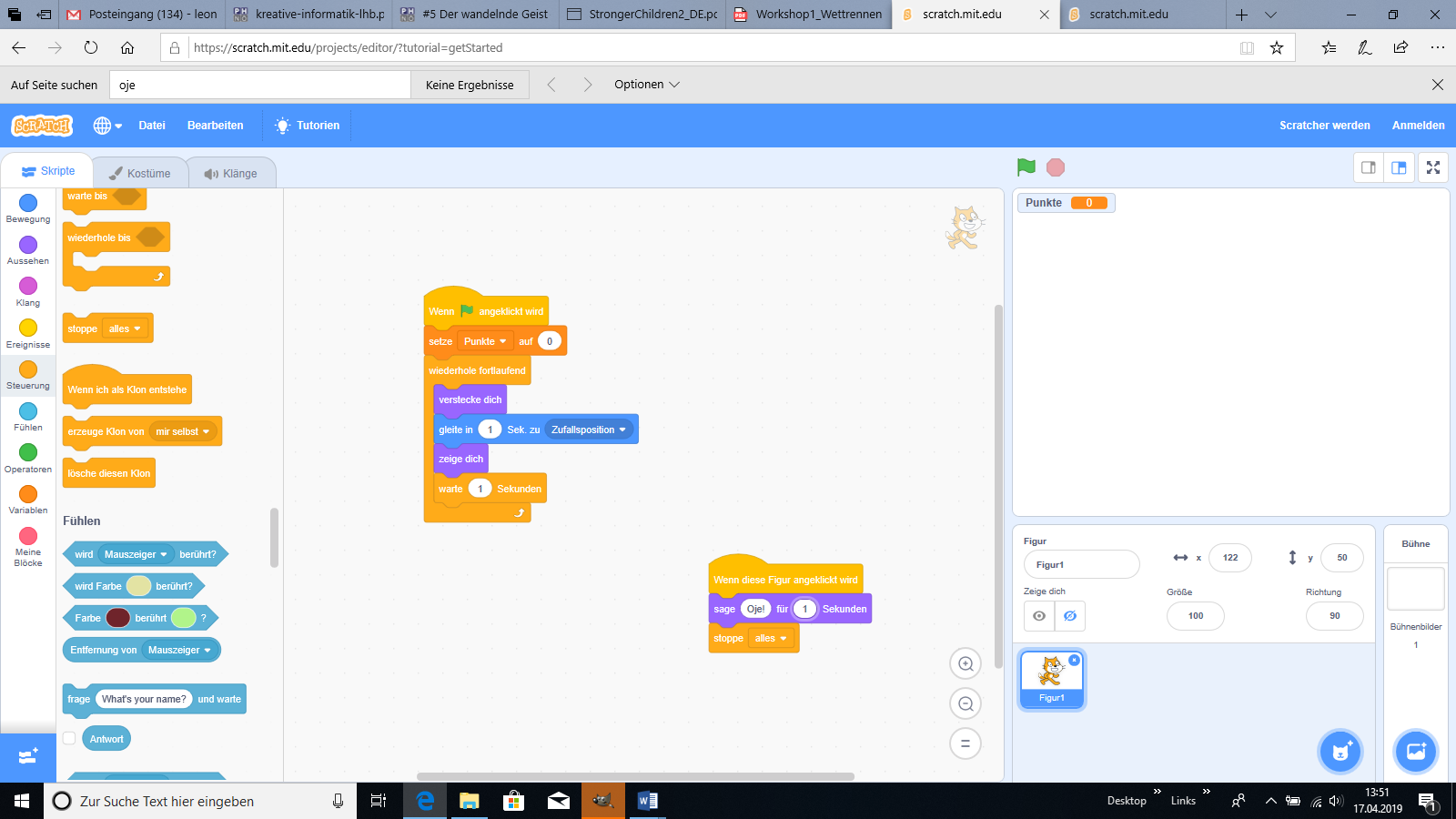
 Erst mit diesem Code stoppt das Spiel, wenn die Figur berührt wird.

**Variationen**

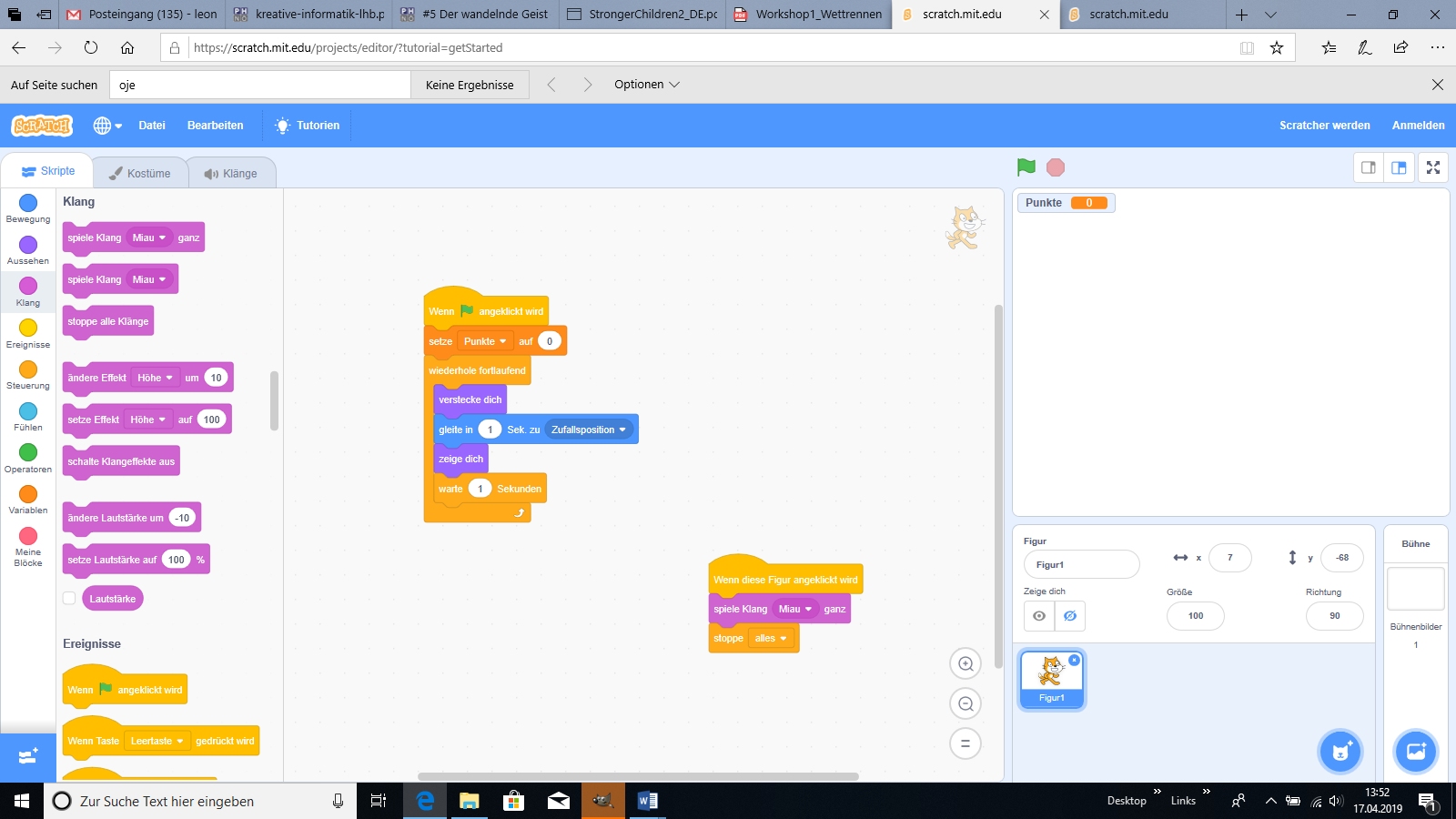
* **Punktezähler – Eine Variable „Punkte“ muss angelegt werden**



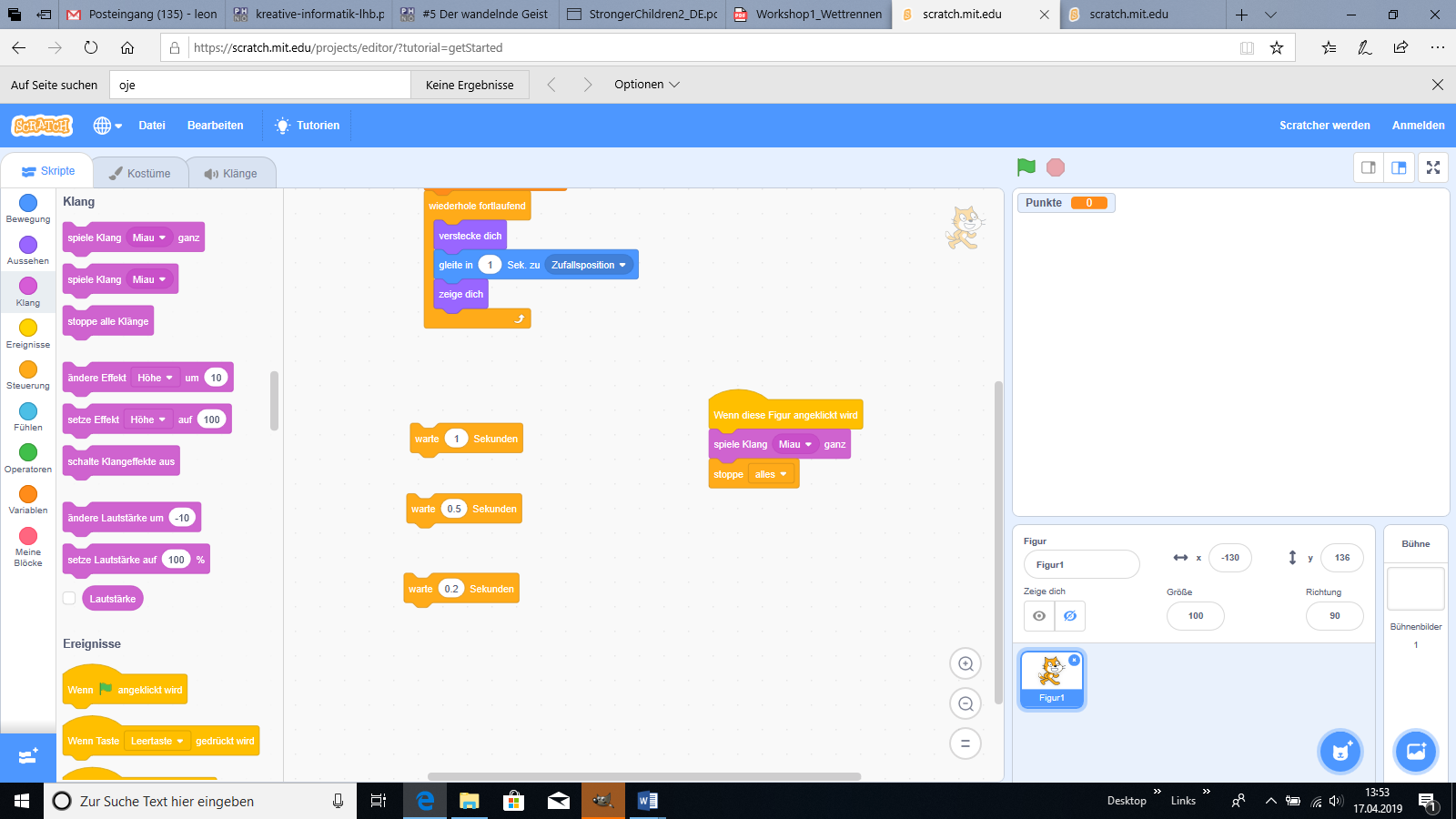
* **Objekt sagt etwas, wenn es gefangen wird**



* **Ton wird gespielt, wenn Objekt gefangen wird**



* **Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen**



* **Figur soll langsam verschwinden und erscheinen – „verblassen“**

