

# ARBEITSBLATT 1: EREIGNISSE IN SCRATCH

Veröffentlicht am 18. November 2024



## Arbeitsblatt 1: Ereignisse in Scratch

### Ereignis-Blöcke kennenlernen

*Eine Schleife ist ein Programmelement, das einen bestimmten Teil des Codes wiederholt ausführt.*

Es gibt drei Arten von Schleifen:

- Endlos-Schleife: Führt den Code darin immer wieder aus, endlos.
- Wiederhole-Schleife: Führt den Code darin eine bestimmte Anzahl von Malen aus.
- Wiederhole bis-Schleife: Führt den Code darin aus, bis eine Bedingung erfüllt ist.

Hier sind die wichtigsten Ereignis-Blöcke in Scratch:

- Wenn grüne Flagge geklickt
- Wenn Taste gedrückt
- Wenn diese Figur angeklickt
- Wenn Bühnenbild zu wechselt
- Wenn Nachricht empfangen

### Aufgabe 1: Teste die Ereignisse

1. Ziehe jeden Block in den Programmierbereich.
2. Füge einen sichtbaren Effekt hinzu (z.B. "sage Hallo").
3. Teste jeden Auslöser.
4. Notiere, was passiert.

## Aufgabe 2: Kombiniere Ereignisse

Programmiere:

- Bei Flagge → Figur tanzt
- Bei Leertaste → Figur springt
- Bei Klick → Figur dreht sich

Unter Lizenzangabe frei verwendbar: [unterricht-digital.ch](http://unterricht-digital.ch)