

Level malen, Kollision & Levelwechsel

Ziel der Stunde

- ein eigenes Level malen
- Kollision mit Wand programmieren
- Startposition setzen
- Ziel-Kollision → Levelwechsel

Lehrplanbezug

- Bedingungen („wenn Farbe berührt wird...“)
- Digitale Gestaltung (Hintergründe)
- Ereignissteuerung & parallele Abläufe

Material

- Computer
- Scratch-Projekt aus Teil 1
- Schüler-Arbeitsblatt „Teil 2“

Ablauf (45–50 Min)

0–5 Min – Einstieg: Kurz zeigen, was heute entsteht: ein Tunnel-Level

5–20 Min – Level malen

- Hintergrund erstellen (Randfarbe einheitlich!)
- Ziel mit eigener Farbe

20–45 Min – Kollisionen programmieren

- Wandfarbe → Fledi zurück zum Start
- Zielfarbe → Sound + nächstes Level + zurück zum Start

Typische Probleme

- Kollision klappt nicht → Farben in verschiedenen Leveln nicht exakt gleich
- Fledi startet falsch → Startposition nicht gesetzt