

Ziel der Stunde - Die Drehtür

Schüler lernen:

- ein **bewegtes Hindernis** (Drehtür) zu erstellen,
- **Rotation** und **Drehpunkte** gezielt einzusetzen,
- Kollisionen mit **Figuren** (nicht nur Farben) zu prüfen,
- Sichtbarkeit von Objekten **levelabhängig** zu steuern.

Lehrplanbezug

- Bedingungen & Kollisionserkennung
- Parallele Abläufe (Bewegung, Rotation, Prüfung)
- Objektorientiertes Denken (jede Figur hat eigene Aufgaben)
- Modellierung dynamischer Spielwelten

Material

- Scratch-Projekt vom vorherigen Teil
- Schüler-Arbeitsblatt „Teil 4“

Typische Probleme & Tipps

- Drehpunkt liegt nicht mittig → Tür rotiert „komisch“
- Levelstart nicht überall gesendet
- Drehtür bleibt in falschen Leveln sichtbar