

Ziel der Stunde - Der Teleporter

Die Schüler lernen,

- ein **Figuren paar mit klaren Rollen** (Start / Ziel) zu erstellen,
- eine **Berührungs-Logik** über mehrere Figuren hinweg umzusetzen,
- Animationen gezielt zur **Visualisierung von Abläufen** einzusetzen,
- bestehende Mechaniken (Levelstart, Sichtbarkeit) **wiederverwenden**,
- komplexere Spielmechaniken **schrittweise zu planen**.

Lehrplanbezug

- Ereignisgesteuertes Programmieren
- Objektinteraktion (Figur ↔ Figur)
- Sequenzen, Schleifen, Bedingungen
- Modellierung digitaler Systeme
- Wiederverwendung bestehender Strukturen

Material

- Scratch-Projekt vom vorherigen Teil
- Schüler-Arbeitsblatt „Teil 6“

Zentrale Idee der Stunde

Der Teleporter ist kein neues Grundkonzept, sondern eine **Kombination bereits bekannter Bausteine**:

- Berührung erkennen
- Bewegung auslösen
- Animation anzeigen
- Sichtbarkeit steuern

Die Schüler erleben hier erstmals sehr deutlich:

Komplexe Funktionen entstehen durch das Zusammensetzen einfacher Regeln.