

## Erkundung bedingter Wiederholungen

**Ziel:** Heute werde ich ein Scratch-Projekt mit der TIPP&SEE-Strategie untersuchen und ein Scratch-Projekt modifizieren, das eine bedingte Wiederholung verwendet, um zu bestimmen, wann die Ninja-Katze gestoppt werden soll.

**Scratch Link:** Bedingte Wiederholung: Ninja-Katze:  
[\(https://scratch.mit.edu/projects/571951289/\)](https://scratch.mit.edu/projects/571951289/).

### Starte mit TIPP&SEE!

Hole dir einen TIPP von der Projektseite:

**Titel:** Wie lautet der Titel des Projekts? Sagt er dir etwas über das Projekt?

**Instruktion:** Was sagen dir die Anweisungen?

**Projektzweck:** Was ist der Zweck dieser Aktivität? Was wird dir dieser Code beibringen?

**Projekt abspielen:** Führe das Projekt aus und sieh, was es tut! Schau dir an, welche Figuren die Aktionen ausführen.

**Was ist passiert, als du das Projekt gespielt hast? Umkreise oder markiere die Aktion(en), die für jedes Ereignis stattgefunden haben.**

**1. Als ich auf die grüne Flagge geklickt habe:**

	redete bewegt nichts getan		redete bewegt nichts getan		redete bewegt nichts getan
---	----------------------------------	---	----------------------------------	---	----------------------------------

**2. Als ich die Leertaste gedrückt habe:**

	redete bewegt nichts getan		redete bewegt nichts getan		redete bewegt nichts getan
---	----------------------------------	---	----------------------------------	---	----------------------------------

**3. Umkreise oder markiere die Figur(en), die etwas getan haben, wenn ich sie geklickt habe:**







Datum:  
Name:

**Bedingte Wiederholung**  
M4.1 TIPP-SEE



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

**4. Die Ninja-Katze bewegte sich, bis sie folgendes berührte:**



 Grüner Hintergrund	 Blauer Baum	 Biene	 Edelstein
---	--	---	--



**Schau hinein auf Figuren und Ereignisse:**






**Klicke auf die Katzen-Ninja-Figur, finde das Ereignis erkunde das Projekt!** und

**Ändere das Projekt, beachte was passiert, und markiere die richtige Lösung.**

5. Ändere  in .  
Klicke auf die grüne Flagge.  
Hierbei hält der Ninja an:  
 Biene  Blaue Baumfarbe  Edelstein  Grüne Hintergrundfarbe.

6. Ersetze  durch .  
Klicke auf die grüne Flagge.  
Hierbei hält der Ninja an:  
 Biene  Blaue Baumfarbe  Edelstein  Grüne Hintergrundfarbe.

7. Klicke auf die  Innenseite des  Blocks. Klicke dann im Menü auf die  Schaltfläche. Klicke nun auf die blaue Farbe im Inneren des Baumes.

Die ovale Farbe im  Block.:  
 wurde schwarz  wurde blau  blieb grün  wurde weiß.

Klicke nun auf die grüne Flagge.  
Hierbei hält der Ninja an:  
 Biene  Blaue Baumfarbe  Edelstein  Grüne Hintergrundfarbe.



Datum:  
Name:

**Bedingte Wiederholung**  
M4.1 TIPP-SEE

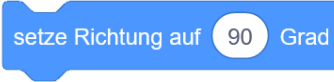
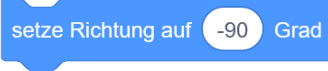


<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

gehe 5 er Schritt

8. Ändere 5 in 15 in diesem Block:  
Klicke auf die grüne Flagge. Jetzt bewegt sich der Ninja:  
 langsamer  schneller  rückwärts  eine weitere Entfernung.

setze Richtung auf 90 Grad

9. Füge dem Block  vor der Wiederholungsschleife einen  Block hinzu.

Klicke auf die 90 und wähle -90.

Klicke auf die grüne Flagge. Wie hat das die Bewegung des Katzen-Ninja verändert? Nun macht er folgendes:

- dreht sich um, bewegt sich weiter  dreht sich um, bewegt sich auf den Baum zu  
 dreht sich um, entfernt sich vom Baum  bewegt sich weiter.

