



Name:
Arbeitsauftrag:

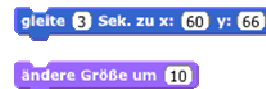
Neuenkirchen, den

Öffne in Scratch die Datei „Drachen.sb“.

Aufgabenstellung

1. Starte das Programm mit der grünen Flagge.
2. Beschreibe den Programmablauf.

3. Füge für die Bühne durch Importieren einen neuen Hintergrund („castle“) ein.
4. Ändere das Skript, so dass die Größe des Drachen beim Anflug um 20 wächst und er ungefähr zur Nasenspitze des Ritters gleitet.
5. Beschreibe deine vorgenommenen Veränderungen.



6. Ändere dein Skript, so dass der Drache am Ende seines Fluges sein Kostüm ändert und Feuer speit. Nachdem er sich versteckt hat, soll er sein ursprüngliches Kostüm wieder anziehen.
7. Erweitere deine Geschichte um weitere Dialoge bzw. erstelle für den Ritter durch Kopieren und Bearbeiten mit dem Maltool auch ein anderes Kostüm.

