

So sieht die Programmierung von „Tiere raten“ aus:

Für die Liste „Wörter“:

```

Wenn angeklickt wird
  lösche alles aus Wörter
  lösche alles aus Geraten
  zeige Liste Wörter
  verstecke Liste Geraten
  setze A-Z auf Zeichen Zufallszahl von 1 bis 6 von ERNSTL
  sage verbinde Schreibe 3 Tiere mit und A-Z für 30 Sekunden
  
```

Für die Liste „Geraten“:

```

Wenn diese Figur angeklickt wird
  zeige Liste Geraten
  verstecke Liste Wörter
  wiederhole bis Länge von Wörter = Länge von Geraten
  frage verbinde Rate die 3 Tiere mit und A-Z und warte
  falls Wörter enthält Antwort?, dann
    sage Richtig! für 1 Sekunden
    füge Antwort zu Geraten hinzu
  sonst
    sage Falsch! Frage nach einem Tipp! für 1 Sekunden
  sage Prima, du hast alles erraten! für 2 Sekunden
  
```

**Basis:**

- Du hast **Tiere raten** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, können zwei Kinder Tiere raten.

Aufgabe:

Ändere das Lernspiel so, dass du damit Lernwörter üben kannst!

Gehe Schritt für Schritt vor.

Arbeite zuerst mit Programm 1:

Das soll passieren:

- Das Programm beginnt, wenn du auf diesen Knopf klickst:



- Du brauchst zwei leere Listen. Sie heißen **Wörter** und **Geraten**.
- Man sieht nur die Liste **Wörter**. Die Liste **Geraten** wird versteckt.
- Du schreibst Lernwörter in die Liste **Wörter**. Du kannst selbst wählen wie viele.



Dafür brauchst du diese Blöcke. Schau, welche du schon hast. Überlege, ob die Reihenfolge so bleiben kann wie vorher:

The image shows a collection of Scratch-style code blocks:

- A purple 'say' block with the text 'Schreibe 5 Lernwörter in die Liste!' and a duration of '30 Sekunden'.
- An orange 'lösche alles aus' block with a dropdown menu set to 'Wörter'.
- An orange 'verstecke Liste' block with a dropdown menu set to 'Geraten'.
- An orange 'lösche alles aus' block with a dropdown menu set to 'Geraten'.
- An orange 'zeige Liste' block with a dropdown menu set to 'Wörter'.
- A yellow 'Wenn' block with a play button icon and the text 'angeklickt wird'.



Arbeite jetzt mit Programm 2:

Teile das alte Programm in 3 Teile. Bei den roten Markierungen musst du neuen Text schreiben:

1

2



3

Das musst du tun:

Teil 1

Du musst nur den Text ändern. Der Rest kann so bleiben.

Das passiert in Teil 1:

- Das Programm beginnt, wenn du auf die Ente klickst.
- Die Liste **Wörter** wird versteckt. Man sieht die Liste **Geraten**.
- Das Programm arbeitet so lange weiter, bis beide Listen gleich lang sind.
- Dann sagt die Ente: „Prima! Jetzt hast du alles einmal richtig geschrieben.“

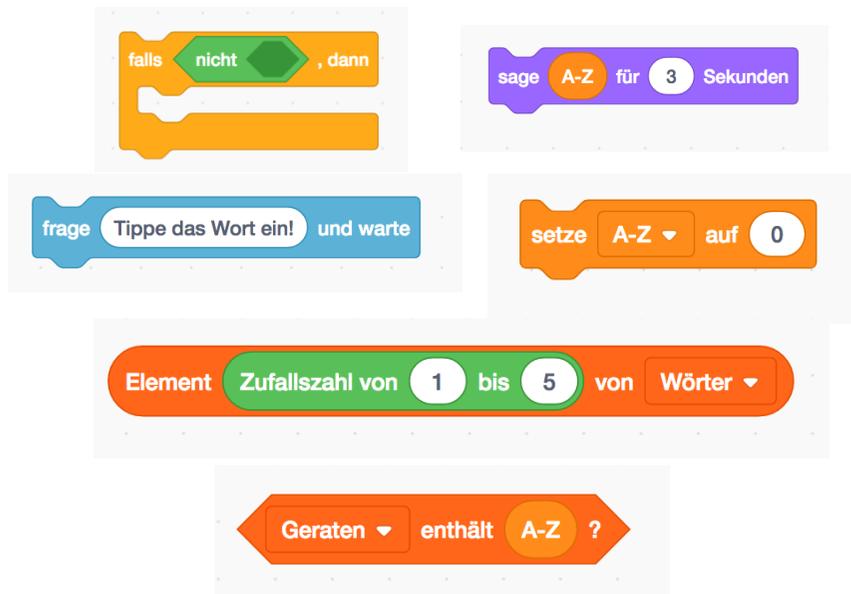


Teil 2

Hier musst du viel ergänzen. Der Teil muss so aussehen:



Diese Blöcke brauchst du dafür:



Das passiert in Teil 2:

- Das Programm sucht zufällig ein Wort aus der Liste **Wörter** aus.
- Falls das Wort noch nicht in der Liste **Geraten** steht, sagt die Ente das Wort 3 Sekunden lang.
- Dann sagt die Ente „Tippe das Wort ein!“ und wartet, bis du es in das Antwort-Feld geschrieben hast.

Teil 3

Hier musst du einmal Text ändern und einen Block einfügen.

Baue diesen Block nach und überlege: Wo passt er rein?
Welcher Block muss dafür raus?



Das passiert in Teil 3:

- Falls du das Lernwort so geschrieben hast, wie es in der Liste **Wörter** steht, sagt die Ente „Richtig!“. Dein Lernwort wird in die Liste **Geraten** geschrieben.
- Sonst sagt die Ente: „Falsch!“



Jetzt baue die 3 neuen Teile zusammen.

Nimm Teil 2.

```

setze A-Z auf Element Zufallszahl von 1 bis 5 von Wörter
falls nicht Geraten enthält A-Z ?, dann
  sage A-Z für 3 Sekunden
  frage Tippe das Wort ein! und warte
  
```

Hier kommt Teil 3 dazwischen.

Du hast dann einen großen Block.

Setze den großen Block hier in Teil 3 ein.

```

Wenn diese Figur angeklickt wird
  zeige Liste Geraten
  verstecke Liste Wörter
  wiederhole bis Länge von Wörter = Länge von Geraten
  sage Prima! Jetzt hast du alles einmal richtig geschrieben. für 2 Sekunden
  
```

Viel Spaß mit deinen Lernwörtern!



So sollen deine Programme aussehen:

Programm 1:

```

Wenn angeklickt wird
  lösche alles aus Wörter
  lösche alles aus Geraten
  zeige Liste Wörter
  verstecke Liste Geraten
  sage Schreibe 5 Lernwörter in die Liste! für 30 Sekunden
  
```



Programm 2:

```

Wenn diese Figur angeklickt wird
  zeige Liste Geraten
  verstecke Liste Wörter
  wiederhole bis Länge von Wörter = Länge von Geraten
    setze A-Z auf Element Zufallszahl von 1 bis 5 von Wörter
    falls nicht Geraten enthält A-Z ? , dann
      sage A-Z für 3 Sekunden
      frage Tippe das Wort ein! und warte
      falls Antwort = A-Z , dann
        sage Richtig! für 1 Sekunden
        füge Antwort zu Geraten hinzu
      sonst
        sage Falsch! für 1 Sekunden
    sage Prima! Jetzt hast du alles einmal richtig geschrieben. für 2 Sekunden
  
```

