

## Worum geht es?

Bei diesem Spiel sollen Fische aus einem Fischbecken geangelt werden ohne dabei den Rand zu berühren. Zum Angeln wird ein Stab verwendet, an dem ein Kabel mit einem Magneten am Ende befestigt ist. Die Fische werden mit Büroklammern ausgestattet, damit diese am Magneten hängen bleiben. Auch die Fische sind mit Alufolie umwickelt und dürfen beim Herausziehen nicht an die Wand des Fischbeckens stossen.



## Was brauchst Du?

- 1 MaKey MaKey Set
- 1 Computer + Scratch
- + Runder Karton als Fischbecken
- + Diverse Bastelmaterialien (Alufolie, Klebeband, Karton ...)

## Was lernst Du?

- Du kannst ein einfaches Scratch-Programm erstellen.
- Du verbesserst deine Auge-Hand-Koordination beim Angeln.

## Wie funktioniert es?

### 1. Fischbecken, Angel und Fische basteln

Du benötigst ein Gefäss als Fischbecken - zum Beispiel eine hohe Blumenvase oder eine aufgeschnittene PET-Flasche. Die Innenwände des Fischbeckens werden mit Alufolie gleichmässig ausgekleidet - jedoch nicht der Boden. Die Folie sollte oben etwas herausstehen und über den Rand gefaltet werden. An diesem Rand kannst du ein Kabel befestigen und das andere Ende an "Space" am Makey anstecken. Für die Angel brauchst du einen Stab und einen langen, dünnen und biegsamen Draht als Angelschnur. Hat dein Draht eine isolierende Ummantelung, entferne einige Zentimeter am Ende und Anfang. Befestige den Draht am Stab und lass ein 50cm langes Stück von der Spitze hängen. Umwickle den Stab mit Alufolie. Am Ende des Drahts wird ein Magnet als Angelhaken befestigt, den wir ebenfalls mit Alufolie umwickeln können. Achte darauf, dass Strom vom Stabanfang bis zum Magneten fließen kann. Die Fische kannst du aus Karton ausschneiden und mit Alufolie umwickeln. Damit ein Fisch am Magneten hängen bleiben kann, musst du ein Stück Metall - zum Beispiel eine Büroklammer - am Fisch befestigen. Stelle am Besten mehrere Fische in verschiedenen Grössen her und lege sie auf den Boden des Fischbeckens.

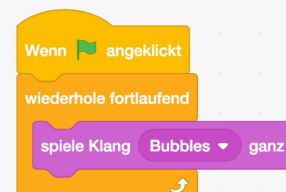
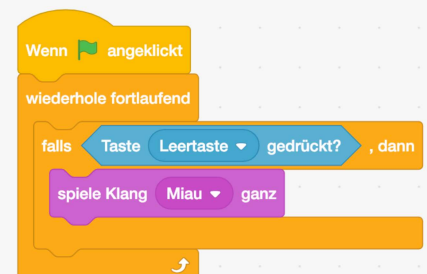


### 2. Scratch Programm

Öffne Scratch ([scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)) und klicke auf „Entwickeln“. Erstelle ein Programm was fortlaufend auf das Drücken der Leertaste wartet und spiele dann einen Klang ab. Du kannst in der Scratch-Bibliothek einen passenden Soundeffekt herausuchen oder selbst aufnehmen. Wenn du möchtest kannst du zusätzlich in einer zweiten Schleife ein passendes Hintergrundgeräusch wie "bubbles" abspielen lassen. In der Abbildung unten ist ein vollständiges Programm dargestellt. Versuche es zu verstehen und nachzubauen.

### Variationen

Du kannst einen Anglerkorb aus Alufolie bauen, in den die erfolgreich geangelt Fische abgelegt werden sollen. Verbinde ein weiteres Kabel mit dem Korb und zähle im Scratch Programm deine Punkte.



<https://scratch.mit.edu/projects/277766266/>