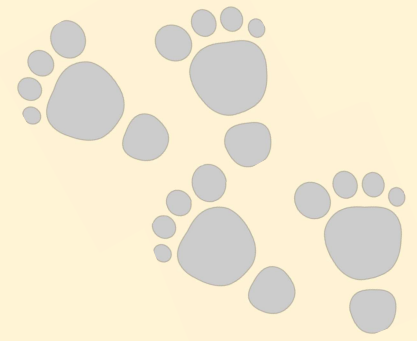


Worum geht es?

Es werden zwei lange Bahnen aus Alufolie auf den Boden geklebt. Wie auf einem Schwebebalken müssen zwei Spieler gemeinsam jeweils auf ihrer Bahn entlanglaufen und sich dabei an den Händen halten. Ziel ist es, möglichst schnell bis zum Ende zu gelangen. Der Parcours sollte für bessere Leitfähigkeit barfuss gemeistert werden. Beim Laufen müssen die Spieler immer mindestens einen Fuss auf der Bahn behalten.



Was brauchst Du?

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

Was lernst Du?

- Du kannst ein einfaches Scratch-Programm erstellen.
- Du kannst Wiederholungs- und Warte-Befehle in Scratch verwenden.
- Du kannst zusammen mit deine/m Partner/in eine Koordinationsaufgabe lösen und aufeinander acht geben.

Wie funktioniert es?

1. Parcours bauen

Sucht euch einen geeigneten Platz für den Parcours. Klebt zwei Bahnen Alufolie mit Klebeband auf den Boden. Achtet dabei darauf, dass sie sich nicht berühren. Der Abstand zwischen den Bahnen kann im Parcours variieren, darf aber nie zu gross werden. Es können auch zusätzliche Hindernisse wie Stühle oder Kisten eingebaut werden. Schliesst an jede Bahn ein Kabel mit einer Klemme an und verbindet sie mit "Space" und "Earth" am MaKey.

2. Scratch Programm

Öffnet Scratch (scratch.mit.edu) und klickt auf „Entwickeln“. Das Programm soll zunächst warten, bis sich die beiden Spieler auf den Bahnen befinden und sich die Hände gereicht haben und damit der Stromkreis geschlossen wird. Das Programm soll in kurzen Abständen ein Tickgeräusch abspielen solange das Spiel läuft. Sobald der Stromkreis unterbrochen wird, soll ein Geräusch das Spielende signalisieren. Danach beginnt das Spiel nach kurzer Wartezeit wieder von vorn. Unten ist ein Parcours-Programm gezeigt. Versucht es zu verstehen und nachzubauen.

Variationen

Baut ein Start- und Zielfeld ein, welches mit weiteren Kabeln an den Pfeiltasten des MaKeys angeschlossen wird. Das Programm soll mit Betreten des Startfelds beginnen und mit dem Zielfeld einen anderen Ton ausgeben.



Scratch-Code

<http://scratch.mit.edu/projects/53185532>

