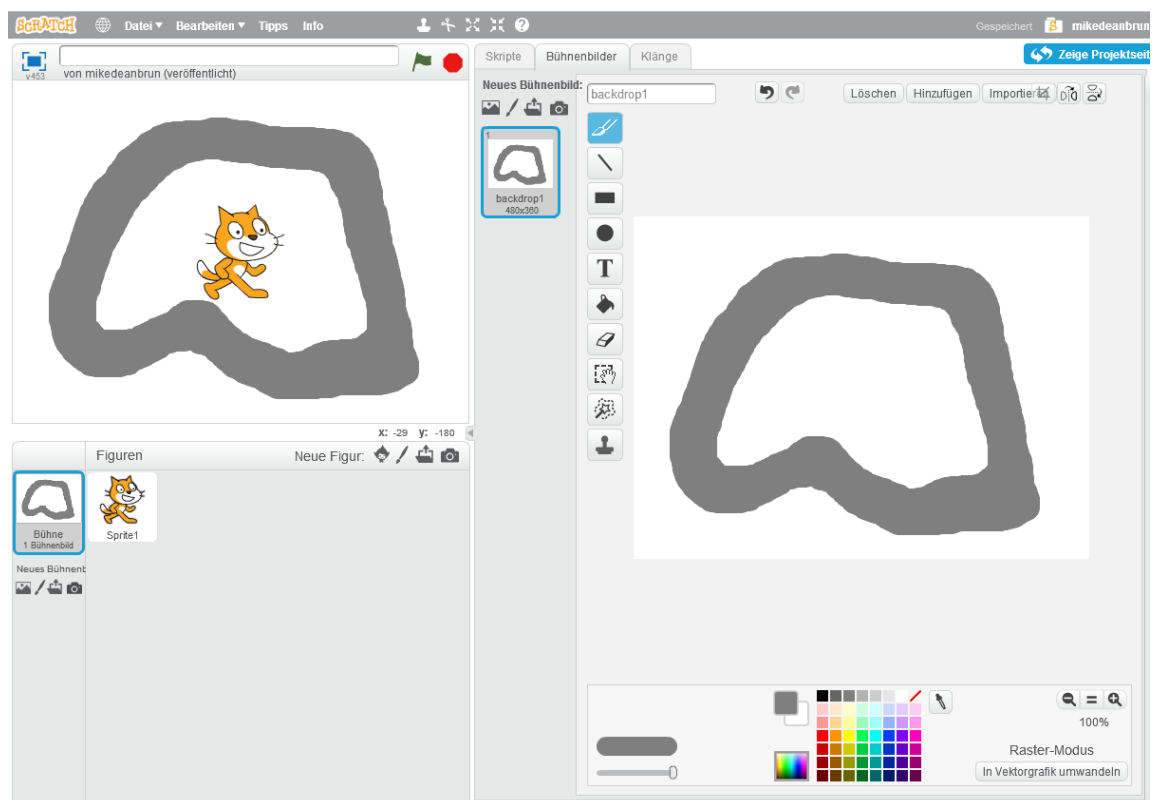
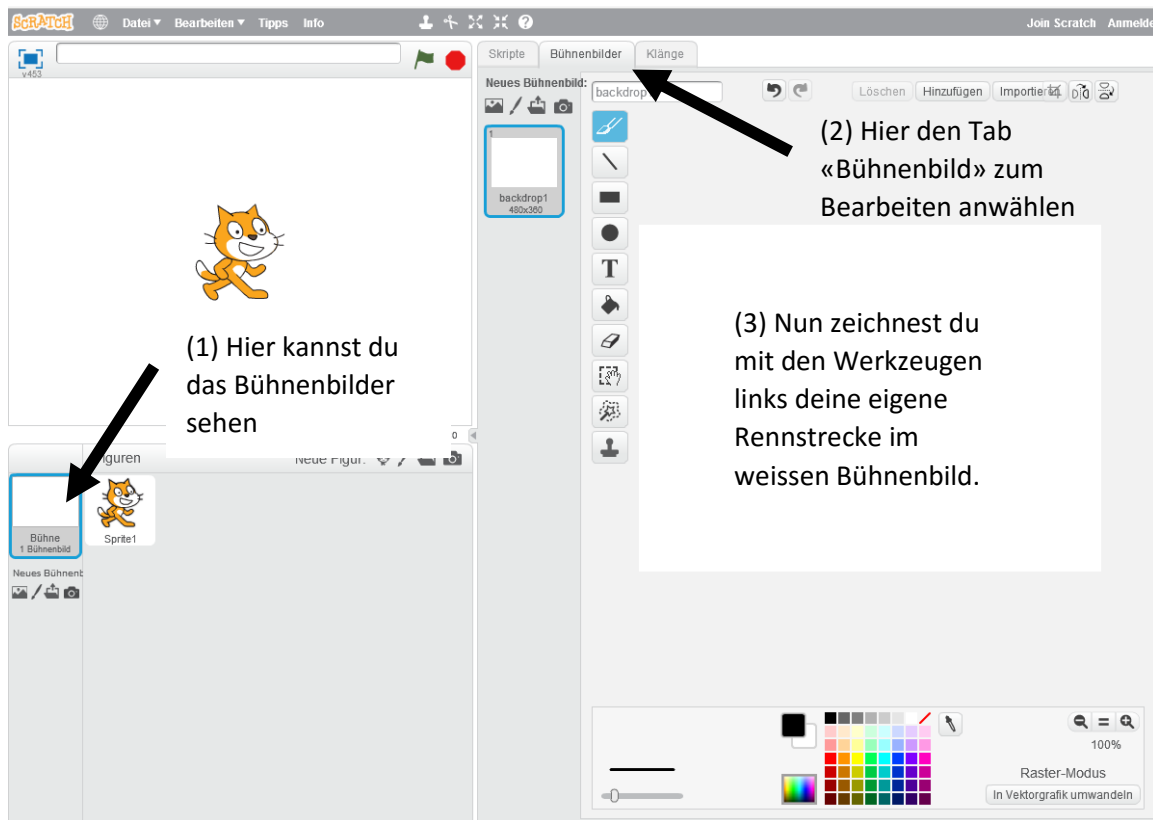
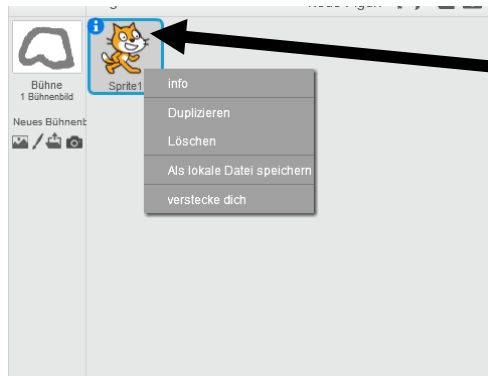


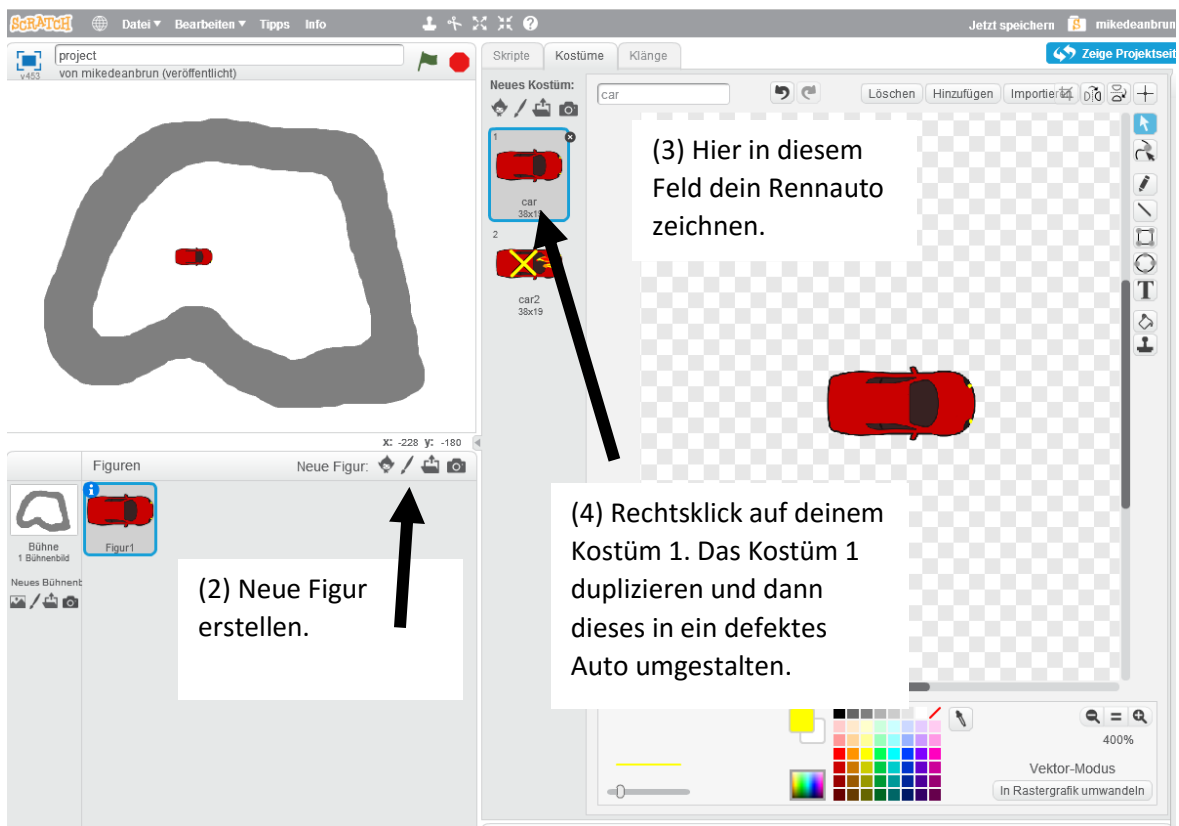
Schritt 1 – Die Rennstrecke zeichnen



Schritt 2 – Das Rennauto zeichnen

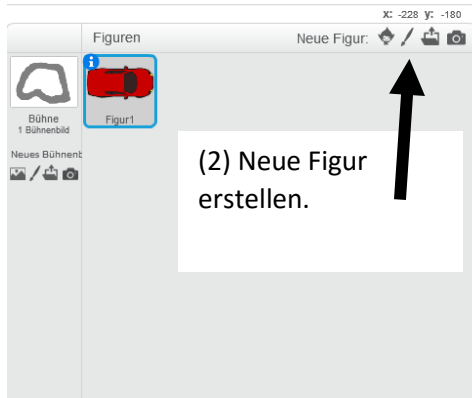


(1) Rechtsklick auf der Figur1 um sie zu löschen.



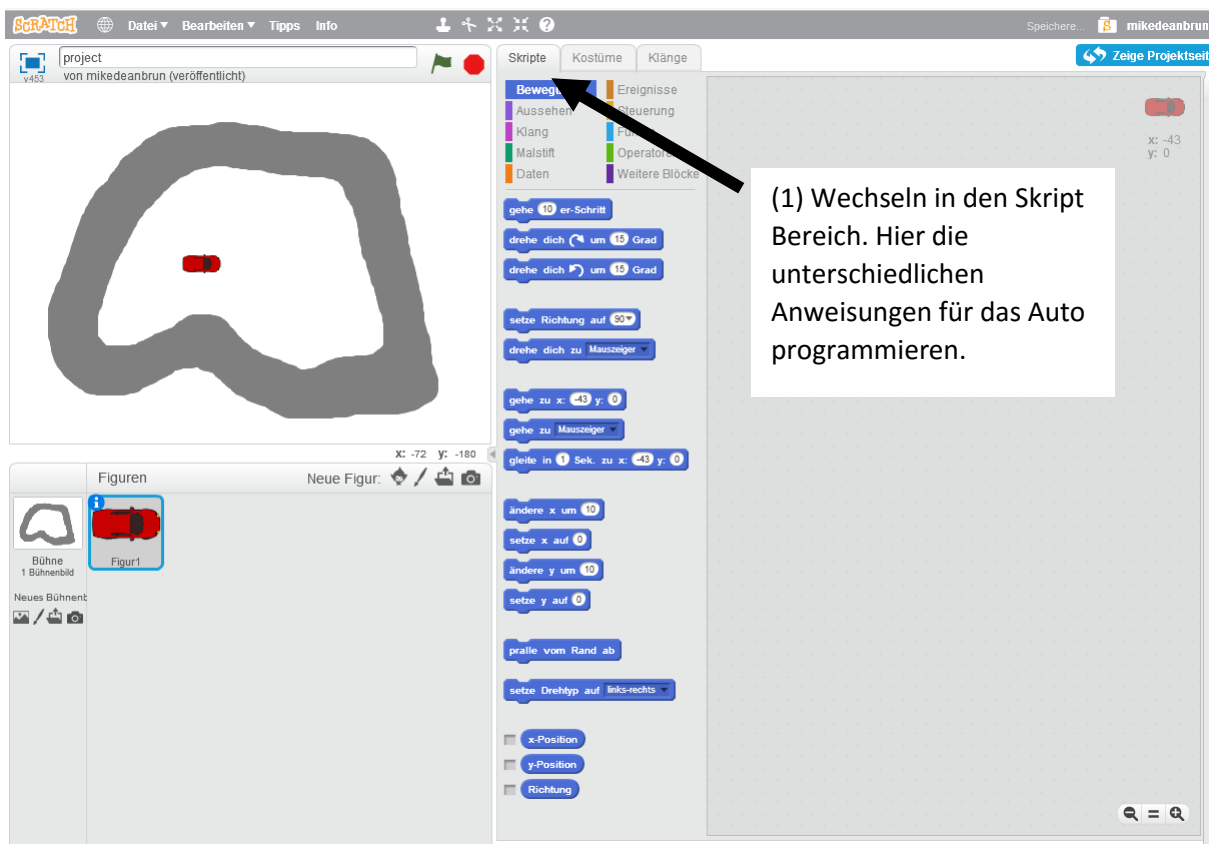
(3) Hier in diesem Feld dein Rennauto zeichnen.

(4) Rechtsklick auf deinem Kostüm 1. Das Kostüm 1 duplizieren und dann dieses in ein defektes Auto umgestalten.



(2) Neue Figur erstellen.

Schritt 3 – Das Rennauto fahren und steuern (links, rechts)



(1) Wechseln in den Skript Bereich. Hier die unterschiedlichen Anweisungen für das Auto programmieren.

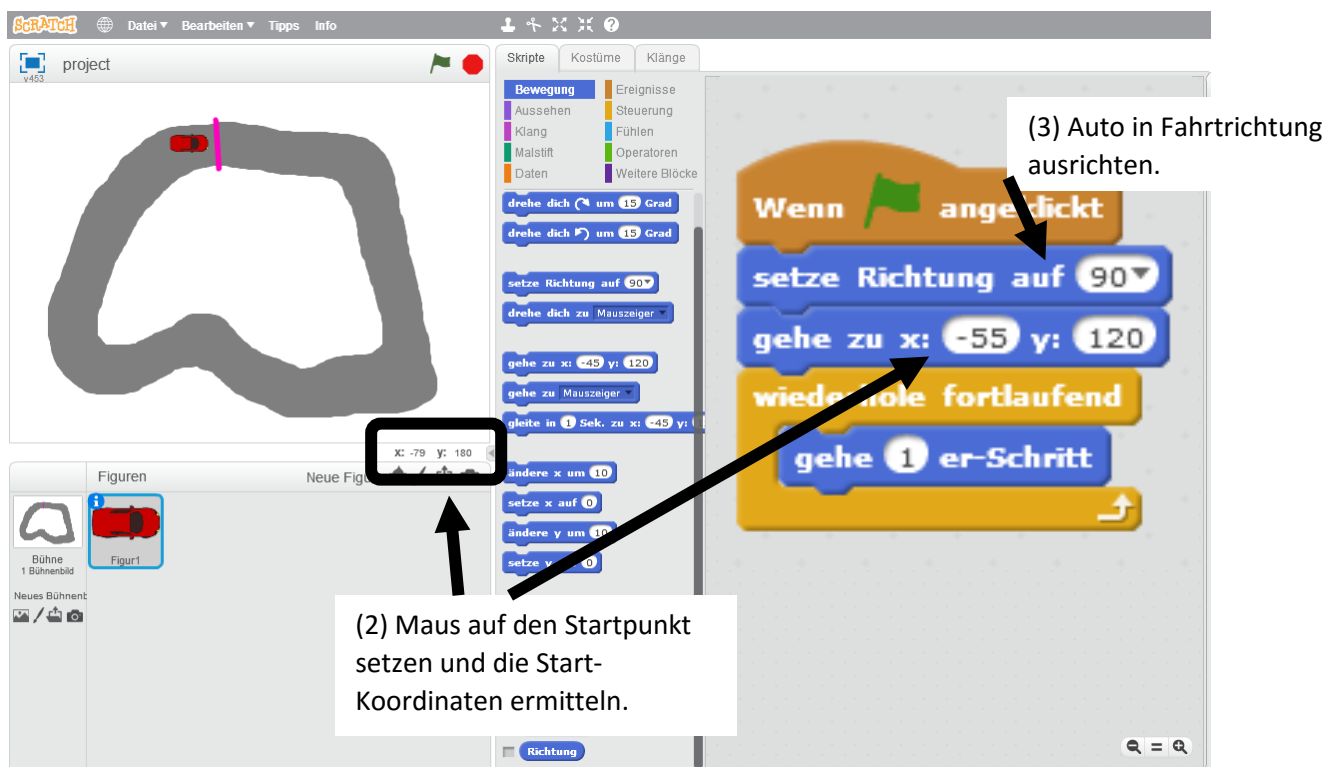
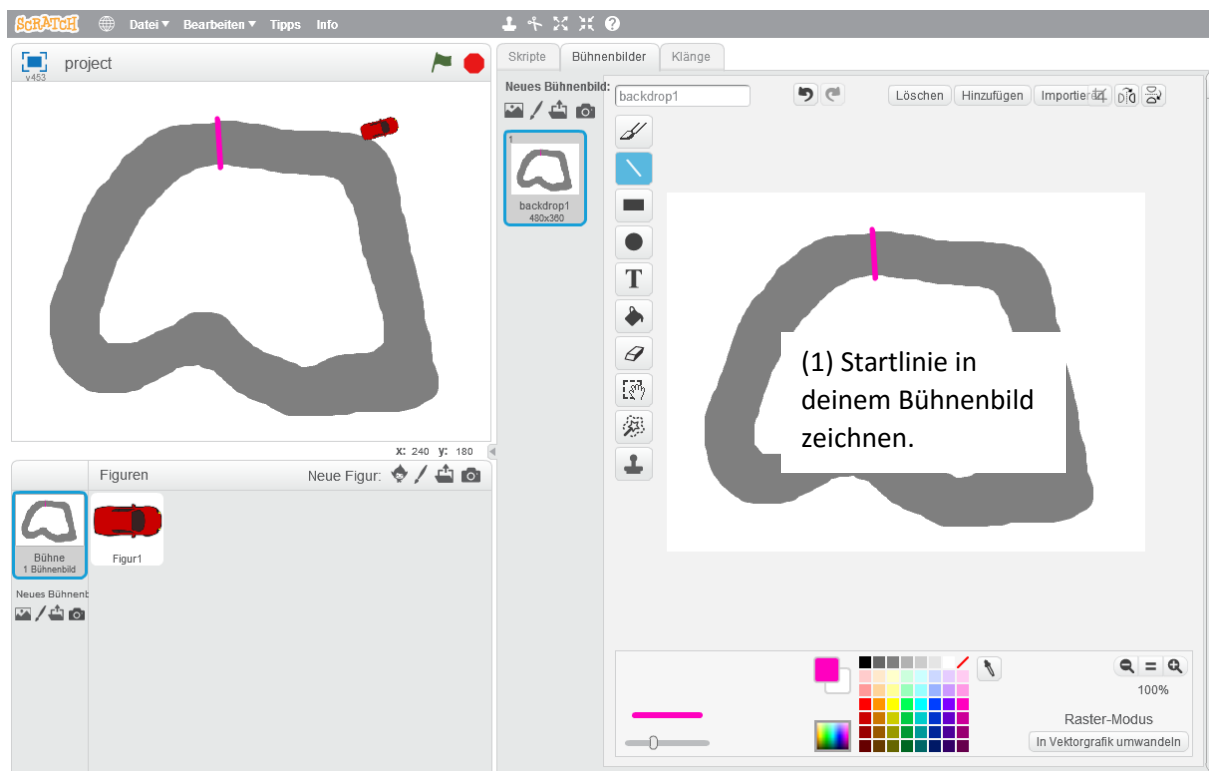


Wenn die grüne Fahne gedrückt wird, fährt das Auto immer 1 Schritt vorwärts.

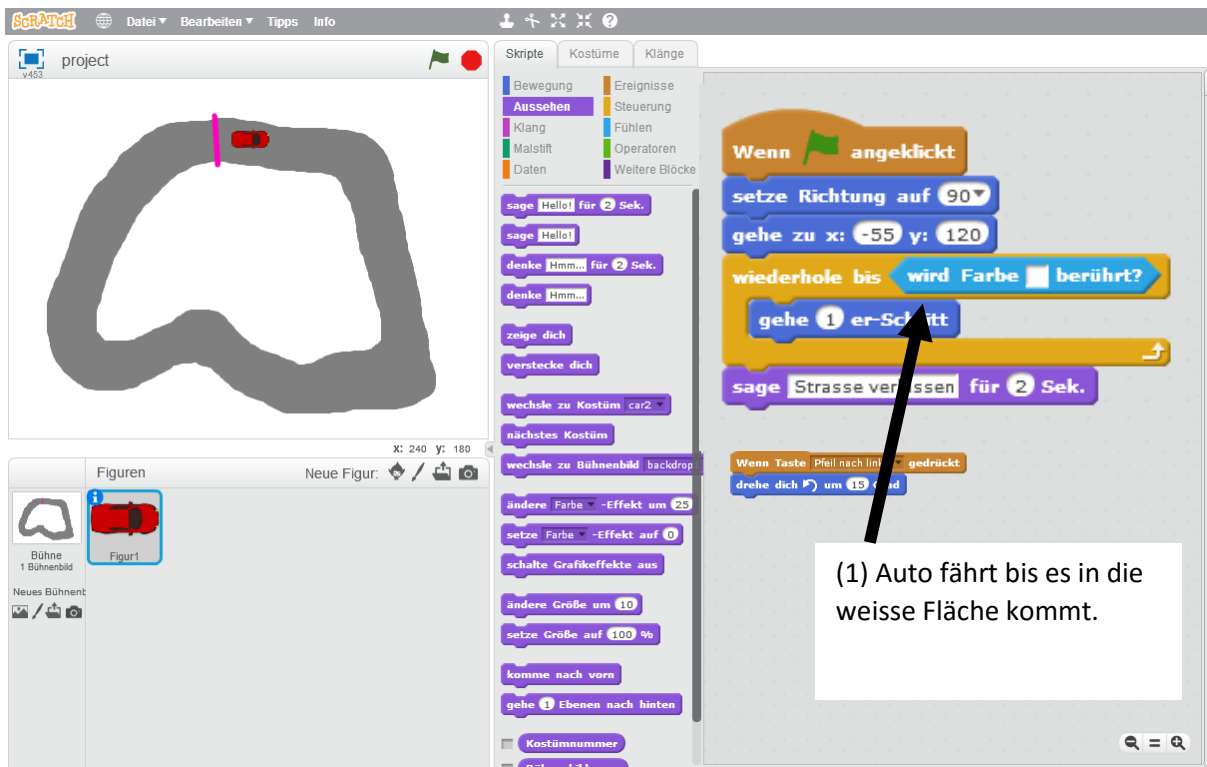
Wenn die linke Pfeil-Taste gedrückt wird, bewegt sich das Auto 15 Grad nach links.

Wenn die rechte Pfeil-Taste gedrückt wird, bewegt sich das Auto 15 Grad nach rechts.

Schritt 4 – Das Rennauto an die Startlinie platzieren



Schritt 5 – Fahrt nur auf der Rennstrecke erlauben



The screenshot shows the Scratch IDE interface. On the left, a stage with a grey track and a red car character. The 'Figuren' panel shows the car character selected. The script area contains the following code:

- Wenn **grünes Flagge angeklickt**
- setze Richtung auf **90**
- gehe zu x: **-55** y: **120**
- wiederhole bis **wird Farbe berührt?**
 - gehe **1**er-Schritt
- sage **Strasse verlassen** für **2** Sek.
- Wenn Taste **Pfeil nach links** gedrückt
 - drehe dich um **15** Grad

A callout box with an arrow pointing to the 'gehe 1er-Schritt' block contains the text: (1) Auto fährt bis es in die weiße Fläche kommt.

Schritt 6 – Beim Verlassen der Strecke das defekte Auto anzeigen

(2) Beim Neustart wieder das Ursprungsauto anzeigen.

(1) Wechsel zum defekten Kostüm (Auto) beim Verlassen der Rennstrecke.

Schritt 7 – Eigene Ideen in das Spiel einbauen

- Nachricht «GEWONNEN» bei Fahrt übers Ziel
- Turbo Symbole auf der Strecke
- Kopfrechnung lösen zur Weiterfahrt
- Zeitmessung