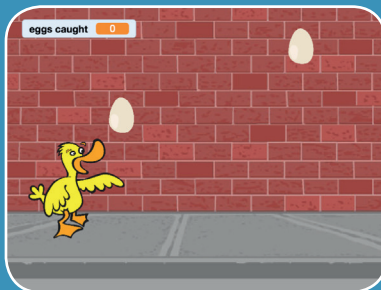
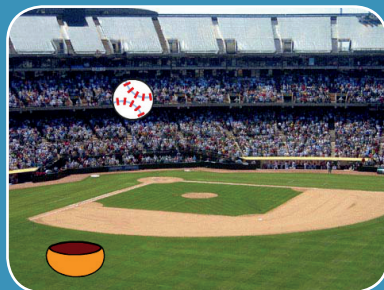
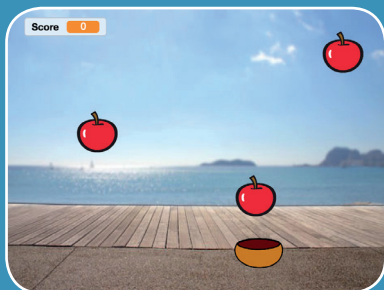


# Gribespil- kort



Lav et spil, hvor du griber ting,  
der falder ned fra oven.

# Gribespil-kort

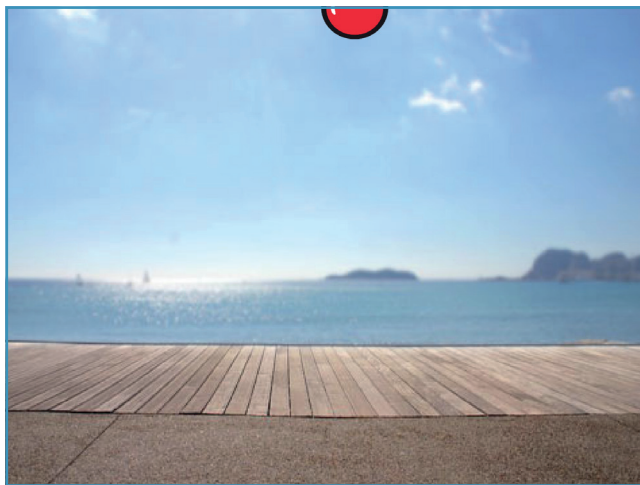
Brug kortene i denne rækkefølge:

- 1. Gå til toppen**
- 2. Fald ned**
- 3. Bevæg griberen**
- 4. Grib det!**
- 5. Få points**
- 6. Bonus Points**
- 7. Vind spillet!**

# Gå til toppen



Start fra et tilfældigt sted  
i toppen af scenen.



# Gå til toppen

scratch.mit.edu



## KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund,  
fx Boardwalk.



Vælg en sprite,  
fx Apple.



## BRUG DENNE KODE



Skriv 180 for at flytte spriten  
til toppen af scenen.

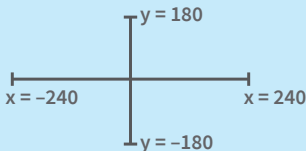
## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



## TIP

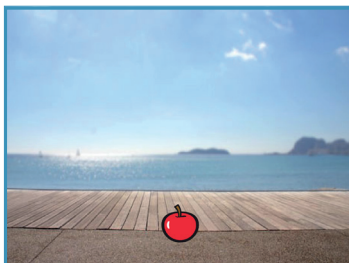
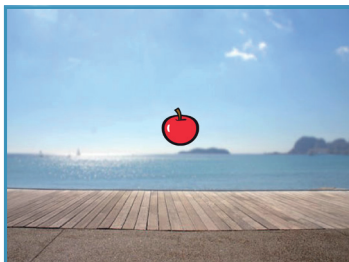
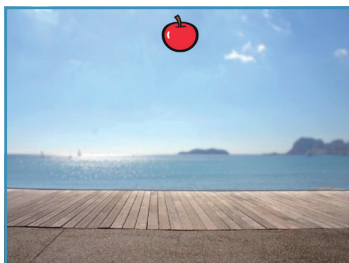
y er positionen på scenen fra top til bund.



# Fald ned



Få din sprite til at falde ned.



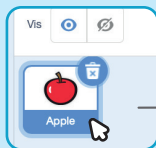
Versioneret til dansk fra Scratch Coding Cards, udviklet af Natalie Rusk, MIT og offentliggjort under Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license.

# Fald ned

scratch.mit.edu



## KLAR, PARAT, START



Klik for at vælge Apple.

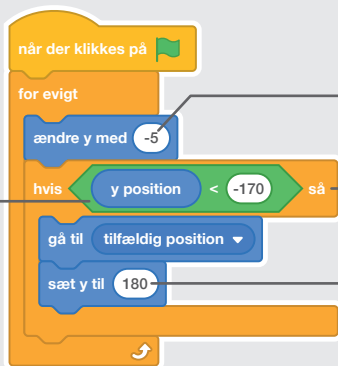
## BRUG DENNE KODE



Apple



Sæt y position-blokken ind i den grønne operationer-blok.



Skriv et minus for at falde nedad.

Tjek om spriten er nær bunden af scenen.

Gå tilbage til toppen af scenen.

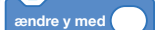
## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Klik på stop-skiltet for at stoppe.

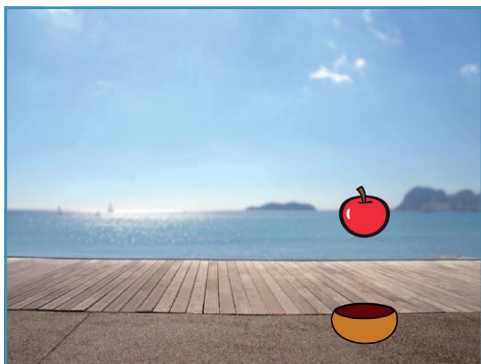
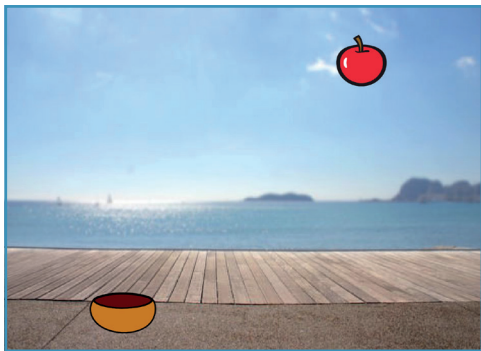
## TIP

Brug  for at bevæge spriten op eller ned.

# Bevæg griberen



Tryk på piletasterne, så griberen bevæger sig til højre eller venstre.



# Bevæg griberen

scratch.mit.edu



## KLAR, PARAT, START



Vælg en griber, fx Bowl.

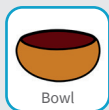


Bowl



Træk skålen til bunden af scenen.

## BRUG DENNE KODE



når der klikkes på 

for evigt

hvis trykket på tasten højre pil ▼ ? så

ændre x med 10

hvis trykket på tasten venstre pil ▼ ? så

ændre x med -10

Vælg højre pil fra menuen.

Vælg venstre pil fra menuen.

## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



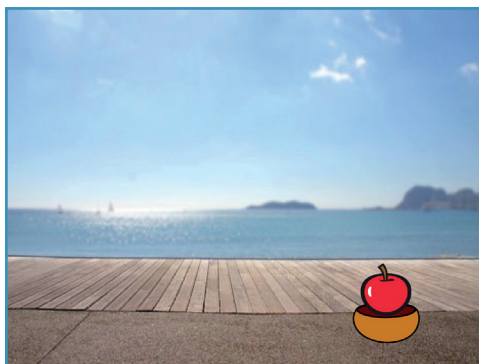
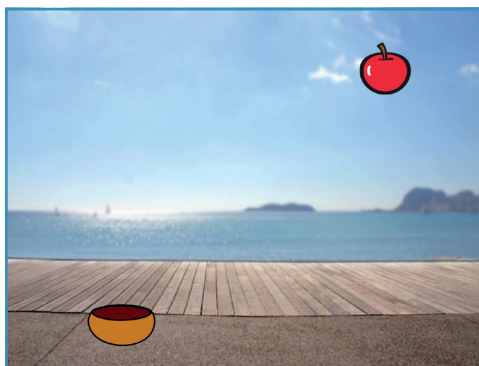
Tryk på piletasterne for at bevæge griberen.



# Fang det!



Fang spriten, der falder.



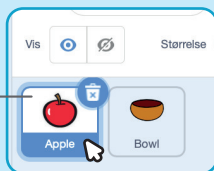
# Fang det!

scratch.mit.edu



## KLAR, PARAT, START

Klik for at vælge Apple.



## BRUG DENNE KODE



## TIP

Lyde

Klik på Lyde-fanen, hvis du vil vælge en anden lyd.



Vælg så en lyd fra biblioteket.

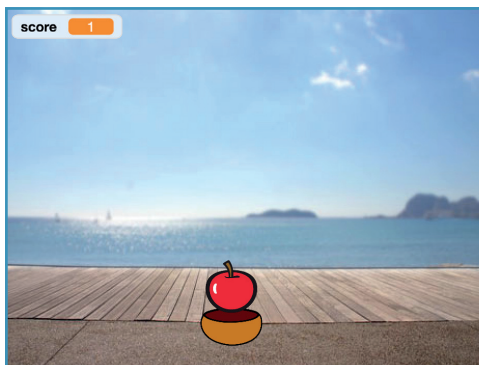
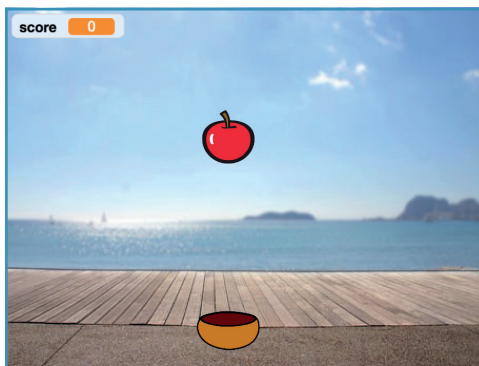
Kode

Klik på Kode-fanen, når du vil sætte flere blokke ind.

# Få points



Læg et point til, hver gang  
du griber en sprite.



# Få points

scratch.mit.edu

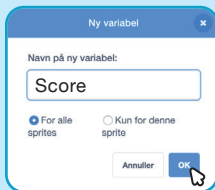
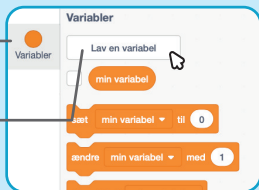


## KLAR, PARAT, START

Vælg **Variabler**.

Klik på

Lav en variabel-  
knappen.



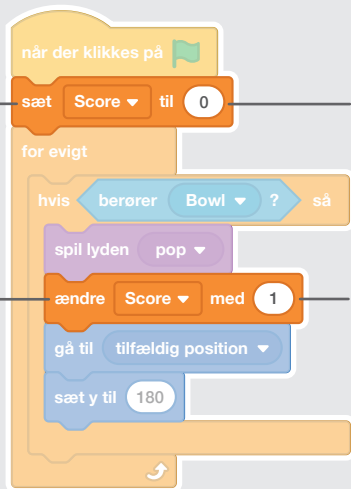
Giv variabelen  
navnet **Score**  
og klik så på  
**OK**.

## BRUG DENNE KODE

Sæt to nye blokke ind i den kode, du har i forvejen:



Vælg **Score**  
fra menuen.



Tilføj denne blok  
for at nulstille  
dine points.

Tilføj denne blok  
for at hæve  
antallet af points.

## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.

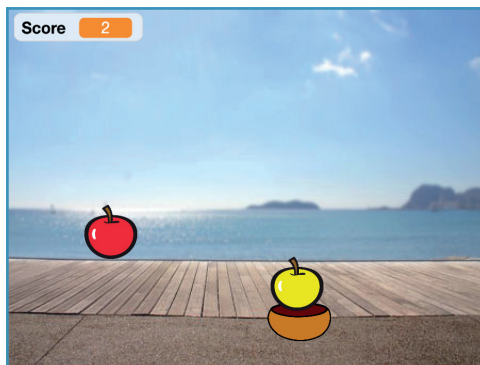
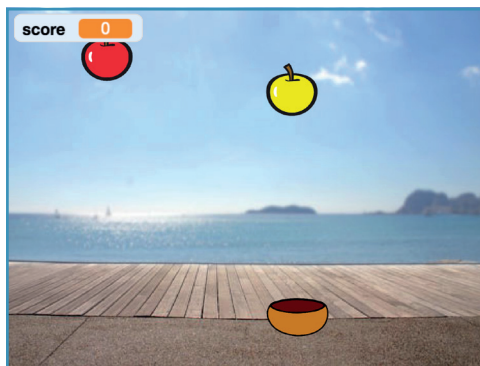


Fang så nogle æbler for at få points!

# Bonus Points



Få ekstra points, når du fanger en guld-sprite.



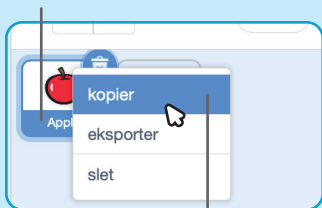
# Bonus Points

scratch.mit.edu

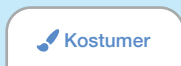


## KLAR, PARAT, START

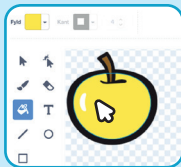
Kopier din sprite ved at højre-klikke på den (Mac: ctrl+klik).



Vælg kopier.



Klik på Kostumer-fanen.

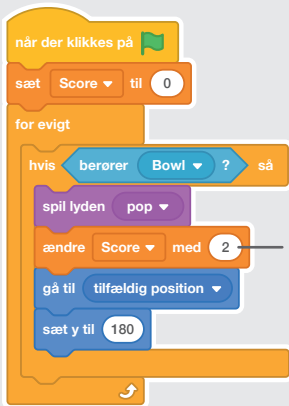


Du kan bruge male-værktøjerne til at gøre din bonus-sprite anderledes.

## BRUG DENNE KODE



Klik på Kode-fanen.



Skriv, hvor mange points man får for at gribe en bonus-sprite.

## PRØV DET AF

Grib bonus-spriten for at få flere points!

# Vind spillet!



Vis en vinder-besked,  
når du scorer nok points!



Versioneret til dansk fra Scratch Coding Cards, udviklet af Natalie Rusk, MIT og offentliggjort under Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license.

# Vind spillet!

scratch.mit.edu



## KLAR, PARAT, START



Klik på penslen for at tegne en ny sprite.

Brug Tekst-værktøjet for at skrive en besked, fx "DU HAR VUNDET".



Du kan ændre på skrift, farve og størrelse.

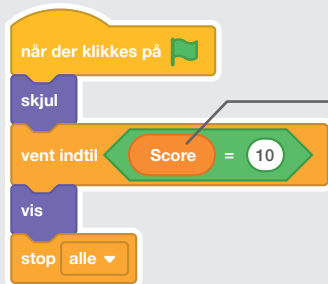
## BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på **Kode**-fanen.

DU HAR VUNDET

Sprite 1



Sæt **Score**-blokken fra **Variabler** kategorien ind.

## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Spil til du har point nok til at vinde.