

# Einmaleins mit der Katze



Wer sagt, dass Katzen nicht rechnen können? In diesem Programm stellt Dir Kater Scratch Aufgaben aus dem kleinen Einmaleins. Unten am Bildschirmrand kannst Du Deine Antwort eingeben.

Dieses Programm benutzt Variablen und eigene Blöcke. Beides steht in der Liste der Befehle ganz unten. Klickst Du auf „Neuer Block“, kannst Du eigene Befehle für Scratch festlegen.

- Lass Scratch mitzählen, wie viele Aufgaben noch zu lösen sind
- Kann sich Scratch auch andere Aufgaben ausdenken? Zum Beispiel Plus und Minus? Oder Teilen?

## Code für Scratch

```
Wenn  angeklickt wird
  setze Richtige Antworten auf 0
  setze Falsche Antworten auf 0
  sage Hallo! für 2 Sekunden
  sage Lass uns das kleine Einmaleins üben. für 2 Sekunden
  frage Wie viele Aufgaben willst Du rechnen und warte
  wiederhole Antwort mal
    Denk Dir eine Aufgabe aus
    frage verbinde Was ist und verbinde zahl eins und verbinde mal und verbinde zahl zwei und ? und warte
    Schaue ob die Antwort stimmt Antwort
  falls Falsche Antworten = 0 , dann
    sage Wow Du hast alles richtig! für 2 Sekunden
  sonst
    falls Richtige Antworten > Falsche Antworten , dann
      sage Toll Du hast mehr als die Hälfte richtig! für 2 Sekunden
    sonst
      sage Versuch's doch gleich nochmal! für 2 Sekunden
  stoppe alles
```

Definiere Denk Dir eine Aufgabe aus

```
setze zahl eins auf Zufallszahl von 1 bis 10
setze zahl zwei auf Zufallszahl von 1 bis 10
setze ergebnis auf zahl eins * zahl zwei
```

Definiere Schaue ob die Antwort stimmt number or text

```
falls number or text = ergebnis , dann
  ändere Richtige Antworten um 1
  sage Super das stimmt! für 2 Sekunden
sonst
  ändere Falsche Antworten um 1
  sage verbinde Leider nein richtig ist und ergebnis für 2 Sekunden
```