

# 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

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