

Kurze Angaben für frei gestaltbare Scratch-Aufgaben



Bildererkennungsspiel

Ein zufällig gewähltes Foto, das ein bekanntes Ding, Tier, Pflanze, Person, ... darstellt, soll zunächst noch nicht sofort erkannt werden. Mit jedem Tastendruck/Mausklick soll es schrittweise kenntlicher gemacht werden, bis es vom Spieler erkannt (bzw. noch erraten) wird.

Drohnen-Würfeln

Sechs Drohnen mit den Würfelzahlen 1 – 6 sollen am Bildschirm zufällig platziert werden. Nach Tastendruck sollen sie sich zufällig (eher langsam) bewegen. Bei jeder Kollision stürzt eine Drohne ab und verschwindet vom Bildschirm, bis nur mehr eine von ihnen (-> Zufallswürfelzahl) übrigbleibt.

Lottozahlen

Es soll eine Ziehung beim Lotto simuliert werden, was bedeutet, dass sechs verschiedene Zahlen zwischen 1 und 45 erzeugt und angezeigt werden.

Zufallswahl

Mehrere zunächst Objekte/Dinge/Bilder sollen nach Tastendruck/Mausklick oder zeitgesteuert/automatisch auf dem Bildschirm erscheinen.

In einer optimierten Variante der Realisierung sollen diese Objekte nicht wiederholt auftreten.

Mischen possible

Ein Wort soll erraten werden, dessen Buchstaben vorher durchmischt worden sind (Anagramm).

Bildsuchrätsel

In einem Bild sollen 5 Änderungen (Fehler) gefunden werden. Dazu müssen Originalbild und gefälschtes Bild zugleich angezeigt werden.

Platzender Luftballon

Ein Luftballon wird (mit jedem Tastendruck/Mausklick) solange aufgeblasen, bis er platzt. Dabei ist dem Benutzer vorher weder die Größe beim Platzen bekannt, noch die Änderung der Größe des Luftballons nach jedem Hineinblasen.

Rasenmähen

Eine rechteckige Wiese soll mit einem Mähroboter gemäht werden, wobei der Mähroboter an einer zufälligen Stelle beginnen soll.