

## Spielend nachhaltig mit Scratch

In diesem Kurs programmierst du verschiedene kleine Spiele in Scratch, die sich alle um das Thema Nachhaltigkeit drehen.

So arbeitest du mit diesen Unterlagen:

1. Startvideo anschauen
2. Selbstständiges Arbeiten mit den Lernkarten
3. Abschlussvideo anschauen

### 1. Räum das Labyrinth auf

In dieser Sitzung programmierst du ein Spiel, in dem deine Figur Müll in einem Labyrinth aufammelt.

Im Startvideo siehst du, wie das Spiel funktioniert und wie es aufgebaut ist. Im Abschlussvideo erfährst du, warum v.a. Plastikmüll schädlich ist und wie du Müll vermeiden kannst.

Startvideo	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_start1">https://appcamps.link/nachhaltig_start1</a>
Lernkarten	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_lernkarten1">https://appcamps.link/nachhaltig_lernkarten1</a>
Abschlussvideo	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_abschluss1">https://appcamps.link/nachhaltig_abschluss1</a>

### 2. Regentropfen sammeln

In dieser Sitzung programmierst du z.B. eine Wasserspinne, die die kostbaren Regentropfen einsammelt. Vermeide dabei das Feuer, das auch vom Himmel fällt.

Im Startvideo erfährst du, wie die Anwendung genau aussieht. Im Abschlussvideo lernst du, warum Wasser so kostbar ist und was du zuhause ganz einfach tun kannst, um Wasser einzusparen.

Startvideo	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_start2">https://appcamps.link/nachhaltig_start2</a>
Lernkarten	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_lernkarten2">https://appcamps.link/nachhaltig_lernkarten2</a>
Abschlussvideo	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_abschluss2">https://appcamps.link/nachhaltig_abschluss2</a>

### 3. CO2 Pong

Du programmierst in dieser Sitzung eine Anwendung, in der CO2 Wolken mit einem Ball abgeworfen werden.

Im Startvideo zeigen wir dir, wie die Anwendung funktioniert. Im Abschlussvideo lernst du eine Professorin kennen, die erklärt, warum Spiele eine tolle Möglichkeit sind, um sich mit dem Thema Nachhaltigkeit zu beschäftigen.

Startvideo	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_start3">https://appcamps.link/nachhaltig_start3</a>
Lernkarten	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_lernkarten3">https://appcamps.link/nachhaltig_lernkarten3</a>
Abschlussvideo	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_abschluss3">https://appcamps.link/nachhaltig_abschluss3</a>

### 4. Fang den Fisch

Zum Abschluss programmierst du ein kleines Fischerboot und vermeidest dabei die Überfischung des Meeres.

Im Startvideo leiten wir dich dazu einmal an. Im Abschlussvideo lernst du eine Meeresbiologin und Forschungstaucherin kennen, die das Thema Überfischung sehr anschaulich erklärt.

Startvideo	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_start4">https://appcamps.link/nachhaltig_start4</a>
Lernkarten	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_lernkarten4">https://appcamps.link/nachhaltig_lernkarten4</a>
Abschlussvideo	<a href="https://appcamps.link/nachhaltig_abschluss4">https://appcamps.link/nachhaltig_abschluss4</a>