

Bedingte Anweisungen in Scratch



Leitfrage: Wann führt ein Programm eine Anweisung aus – und wann nicht?

1 // Erst wenn es grün ist ...

Anweisungen mit Bedingung

1.1 Ergänze die Lücken.

Ist eine _____ mit einer Anweisung verknüpft, spricht man von einer _____.

In Scratch nutzt man den Block „falls ... _____“.

2 // Und wenn nicht?

Anweisungen mit Verzweigung

2.1 B Beschreibe den Unterschied zwischen einer bedingten Anweisung und einer Verzweigung.

3 // Die Mathe-Katze

Bedingungen in Scratch

3.1 Die Katze fragt „Wie viel ist 1+1?“. Beschreibe, was bei der Antwort „2“ und bei der Antwort „3“ passiert.

4 // Bedingte Anweisung im Alltag

Material M1

4.1 M1 Aufgaben 1-2: Ordne zu und nenne die Bedingung.

Satz	bedingte Anweisung oder Verzweigung?	Bedingung
A: Freibad ab 30 °C		
B: Einkaufswagen oder -korb		
C: Aufstehen beim Wecker		

5 // Verzweigung im Navi

Material M2

5.1 M2 Aufgabe 1: Formuliere für das Navi eine passende Bedingung.

Heftaufschrieb: Bedingte Anweisungen und Verzweigungen

aus der Präsentation
übernehmen

✎ Schreibe die Merksätze ab und zeichne einen Ablaufplan mit Verzweigung (Raute mit ja/nein).

[illegible]