

# MakeyMakey-Quiz mit Scratch

Baue dein eigenes Quiz!

- [Kurzanleitung: MakeyMakey-Quiz](#)

# Kurzanleitung: MakeyMakey-Quiz

## Die LED-Ampel zeigt, wie feucht der Boden ist?

Zielgruppe	Dauer	Level	Gruppengröße
ab 8 Jahren	0,5 bis 1 Stunde	2	3 TN's

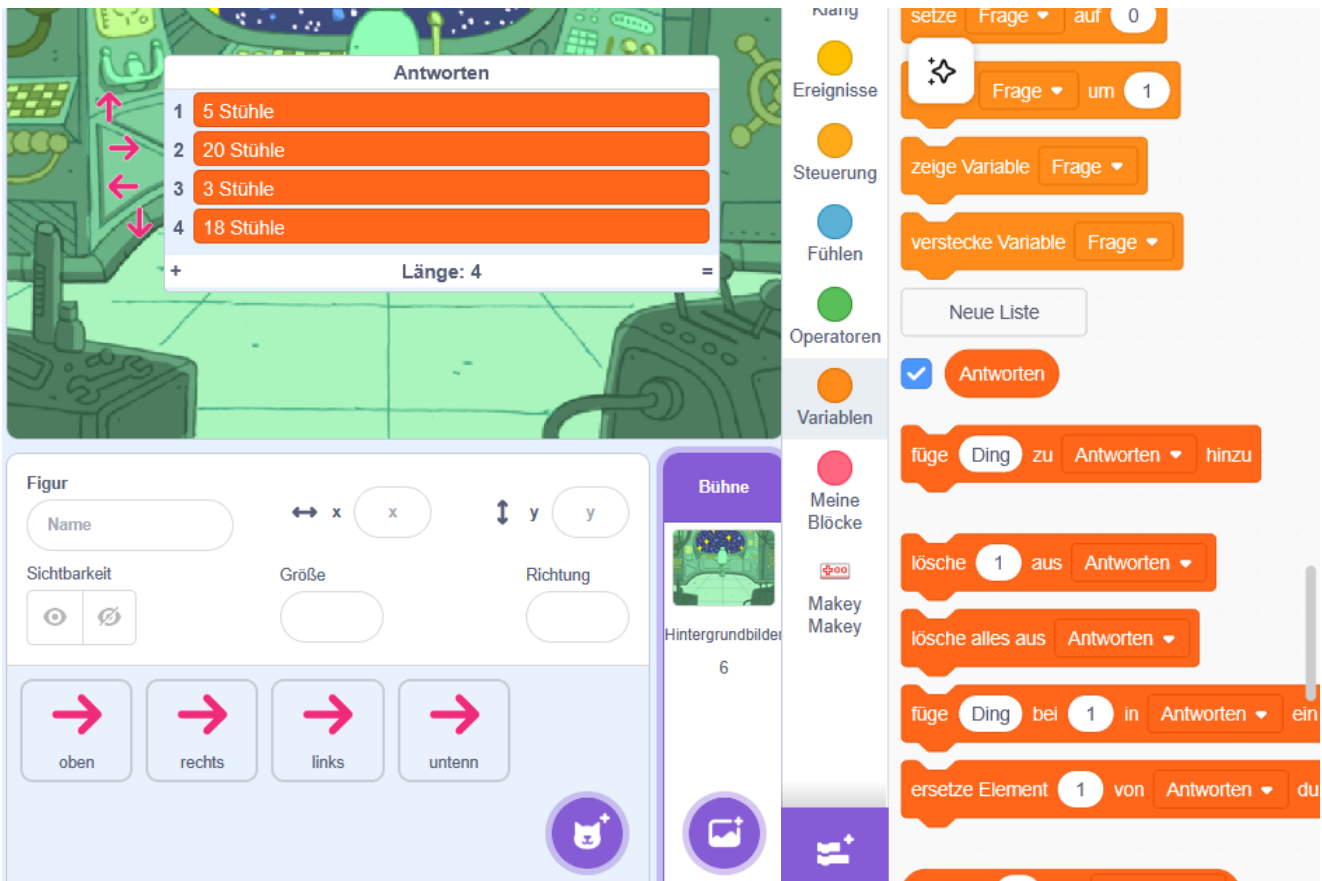
### Kurzbeschreibung

Im Projekt wird ein MakeyMakey mit der Website Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) zu einem kleinen Quiz programmiert.



## Ziele

- *Physikalprogrammierung erlernen*
- *Erste Variablen und Listen in Scratch kennenlernen*
- *Programmierung und Gestaltung, sowie Stromkreislauf kennenlernen*
- *Teamarbeit fördern*
- *Über verschiedene Interaktionformen durch Hardware und Software reflektieren*  
(*Wo wurden ähnliche Systeme beobachtet, wo könnten solche Systeme eingesetzt werden?*)



Material	Werkzeug
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krokodilklemmen</li> <li>• Leitfähige Objekte für kreative Tasten (e.g. Löffel)</li> <li>• Download Scratch-Code zum Projekt: <a href="#">Scratch-Projekt.sb3</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MakeyMakey</li> <li>• Laptop</li> </ul>

## Ablauf

### 1. Vorbereitung:

Druckt ggf. den Code schon einmal in Papierform aus. Spielt das Programm vor dem Beginn des Workshops im Team einmal durch. Bereitet die Laptops/PC so vor, dass diese mit dem Internet verbunden sind, um den Editor auf der Website Scratch zu öffnen. Ladet in Scratch schon die Erweiterung 'MakeyMakey' in den Editor.

### 2. Projektstart:

Sammelt mit den Teilnehmenden Themen, schreibt diese auf kleine Zettel. Sammelt die Zettel in einem Glas, einer Box verdeckt, so dass die Themen nicht ersichtlich sind, so dass ihr eine Art Los-Topf habt.

### 3. **Praktische Arbeit: Aufbau und Test:**

Bildet Gruppen, so dass jede Gruppe anschließend ein Themen-Zettel aus dem Los-Topf zieht. Nun kann jede Gruppe zu ihrem Laptop/PC und das MakeyMakey anschließen und zu dem Thema auf deren Zettel eine Frage und 4 Antworten heraussuchen. Wenn ihr Kapazitäten habt, wäre super, wenn eine Teamer\*in pro Gruppe zu Unterstützung da wäre.

### 4. **Programmierung:**

Die Programmierung erfolgt in Scratch via Blockcode ggf. mit Hilfe der Programmiervorlagen.

### 5. **Reflexion:**

Im Abschluss reflektieren die Gruppen ihre Zusammenarbeit und diskutieren Verbesserungsmöglichkeiten. Ergebnisse und Erfahrungen werden geteilt, Perspektiven für zukünftige Projekte entwickelt. Feedback und Rituale fördern eine positive Atmosphäre und stärken die Motivation der Teilnehmenden.

**Autor\*in:** Shelly Pröhl (*Büro Berlin des JFF*)