Cookies Einmaleins

Mein Name oder Team: _____

Problem: Cookie soll deine Mal-Antworten prüfen, Punkte zählen und passend reagieren.

Ziel: Spiele drei Rechenrunden: richtig gibt einen Punkt und Cookie freut sich; bei falsch faucht er.

Fragen, Antworten und Malrechnen

frage und warte hält an, bis du eine Antwort eingibst. Antwort enthält deine letzte Eingabe. Der grüne Mal-Baustein berechnet Zahl A mal Zahl B. Cookie vergleicht deine Eingabe damit. Der Dann-Zweig läuft bei richtig, der Sonst-Zweig bei falsch. Setze freu dich in Dann und fauche in Sonst.

Auftrag 1

Problem: Cookie braucht die richtige Rechnung zum Vergleichen.
Ziel: Ziehe den Mal-Baustein mit beiden Zahlen in den Vergleich.

Auftrag 2

Problem: Cookie soll eine richtige Antwort belohnen.
Ziel: Setze ändere Punkte um 1 und freu dich in den Dann-Zweig.

Auftrag 3

Problem: Cookie soll auch auf eine falsche Antwort reagieren.
Ziel: Setze fauche in den Sonst-Zweig. Teste richtige und falsche Antworten sowie einen Neustart.

Mein Test

- ☐ Cookie prüft eine Mal-Rechnung.
- ☐ Richtig: genau ein Punkt und Cookie freut sich.
- ☐ Falsch: Cookie faucht, es gibt keinen Punkt. Neustart getestet.

Erkläre: Welchen Wert vergleicht Cookie mit deiner Antwort?

Ziehen, verbinden, testen. Danach als **Cooke_09_Mein_Quiz.sb3** lokal speichern.

