Spill med poeng

**Forkunnskaper:**

* Koordinatsystemet
* Løkker, tester, variabel
* Algoritmisk tankegang

**Oppgave**:

1. Kopier koden til høyre for å få figuren til å bevege seg med piltastene.
2. Lag et enkelt spill der du får poeng hvis du treffer en annen figur og får trekk i antall poeng når du treffer en tredje figur.

**Didaktiske argumenter og læringsmål**:

* Motivasjon ved å lage et spill og få til et produkt.
* Få erfaring ved bruk av en variabel og at en variabel kan endre seg.
* Utgangspunkt for en refleksjon knyttet til oppstart av algebra og begrepet algebra.

**Utfordringer:**

* Noen elever kan raskt se for seg et spill som er for vanskelig for de å få til.