

Die Blöcke für die Variablen sind orange. Du findest sie unter „Speicher“.

Darin kannst du wie in einer Schachtel **Zahlen oder Zeichen** wie zB Buchstaben **aufheben** (speichern). Wann immer du sie brauchst, kannst du sie einfach abrufen. Sie können von nur einer Figur oder von allen Figuren und der Bühne verwendet werden.

Stapelblöcke sind:



Der **Wertblock** ist:

Variable

Beispiele für den Einsatz des Wertblockes: Projekt „setze ... auf ...“ ([70363842](#)), Projekt „setze ... auf ... 1“ ([70370440](#)), Projekt „Stoppuhr läuft und läuft“ ([66156940](#)) und im Intro



Mit diesem Block kannst du nach dem **Anlegen der Variablen** mit einem **Klick auf** „Neue Variable“ in der Blockkategorie „Speicher“ einen Wert geben. Du kannst ihr einen Zahlen- oder Zeichenwert zuweisen.

Auftrag: Schau in den Code. Auch der Code der Bühne ist interessant.

- Schau dir das Projekt „setze ... auf ...“ ([70363842](#)) an. Hier kannst du dir mit der Hilfe von Variablen selbst eine Rechenaufgabe stellen.
- Schau dir das Projekt „setze ... auf ... 1“ ([70370440](#)) an. Hier kannst du dir mit der Hilfe von Variablen selbst ein Wort mit 3 Buchstaben erstellen. Verändere die Buchstabenanzahl.





Mit diesem Block kannst du den Wert der Variablen verändern. Du kannst ihn vergrößern oder mit einem Minuszeichen (–) davor verkleinern. Besonders gut eignet sich dieser Block zum Mitzählen oder zum Sammeln von Punkten in einem Spiel.

Beispiele dafür findest du in den Projekten:

- Operatoren: Zufall, Zufall, Zufall ([64200224](#))
- Fühlen: Beeile dich ([66327030](#)), Fühlen: wird Mauszeiger berührt ([65067726](#))
- Steuerung: Schere, Stein, Papier ([68167182](#)), Steuerung: falls ... ([68050736](#))
Steuerung: stoppe dieses Skript ([68031528](#)), Steuerung: stoppe alles ([68028334](#))
Steuerung: lösche diesen Klon ([67454694](#)), Steuerung: warte bis ... ([67438744](#))
- Weitere Blöcke: Textfeld (Spiel: Obstquiz) ([69675588](#)), Weitere Blöcke: Spiel ([69659912](#))



Mit diesen Blöcken kannst du **Variable anzeigen oder verstecken**.

Auftrag: Schau in den Code. Auch der Code der Bühne ist interessant.

- Schau dir das Projekt „setze ... auf ...“ ([70363842](#)) an. Nach jeder Eingabe wird die entsprechende Variable angezeigt.
- Schau dir das Projekt „setze ... auf ... 1“ ([70370440](#)) an. Nach jeder Eingabe wird die entsprechende Variable angezeigt. Wenn du die Buchstabenanzahl veränderst, musst du auch die dazugehörige Variable anzeigen lassen.

Außerdem kannst du dir in diesen Projekten auch Beispiele für den Einsatz des Wertblockes anschauen.



Ratespiel-Projekte

- Variable: Zahl gesucht1 ([67154904](#))
- Variable: Zahl gesucht2 ([67305242](#))
- Variable: Zahl gesucht3 ([67301426](#))
- Variable: Zahl gesucht4 ([67308590](#))
- Variable: Zahl gesucht – schwer1 ([67309708](#))
- Variable: Zahl gesucht – schwer2 ([67313936](#))
- Variable: Zahl gesucht – schwer3 ([67316526](#))
- Variable: Zahl gesucht – schwer4 ([67319326](#))



Andere Beispiel-Projekte

- Ereignisse: [58296432](#)
- Operatoren: [63008674](#), [61990214](#), [64186210](#), [63289440](#), [63268398](#), [63228888](#), [63233376](#), [63040824](#), [63056748](#), [63059852](#), [62842402](#), [63062422](#), [62833530](#)
- Fühlen: [66327030](#), [66296080](#), [66124278](#), [65245632](#), [65067726](#)
- Steuerung: [68167182](#), [68050736](#), [68031528](#), [68028334](#), [67454694](#), [67438744](#)
- Weitere Blöcke: [69675588](#), [69895514](#), [69659912](#)

