

Scratchathon 2.0 bei Vier Plus Eins

JurorInnen gesucht!

*Für den Scratchathon brauchen wir noch Helfer*innen, die mindestens 14 Jahre alt sind und sich mindestens ein bisschen für Computerspiele und Programmierung interessieren. Ihr müsstet am 07.10.2023 von 17:30 bis 20:00 Uhr Zeit haben. Es erwarten euch ein spannender Wettbewerb, tolle Scratch-Spiele zum Ausprobieren und eine kleine Aufwandsentschädigung.*

Zeigt eure Programmierfähigkeiten und eure Kreativität beim Scratchathon 2.0 von Vier Plus Eins! Beim Scratchathon am **07.10. ab 15:00 bis 20:00 Uhr** werdet ihr zu einem gegebenen Thema in drei Stunden ein Spiel in Scratch programmieren. Ihr könnt **allein oder im Zweierteam** antreten. Während der Programmierzeit könnt ihr euch in eure Projekte vertiefen und entwickeln und mit anderen Teilnehmenden Pausen machen. Danach gibt es ein gemeinsames Abendessen und Zeit, die anderen Teilnehmenden kennenzulernen. Schließlich werden bei der Siegerehrung die besten Spiele gekürt. Es gibt mehrere Preise zu gewinnen, für das beste Spiel, für die beste Grafikgestaltung, die smarteste Programmierung und noch einige mehr.

Veranstaltungszeitraum: Die Teilnehmenden sollten um 14:45 Uhr an der Christlichen Schule sein. Der Wettbewerb beginnt um 15:00 Uhr. Die Teilnehmenden können sich voraussichtlich ab 20:00 auf den Heimweg machen oder abgeholt werden.

Anmeldung: Anmeldungen bitte an Florian Uellendahl-Werth unter kontakt@vier-plus-eins.de mit dem Betreff "Anmeldung Scratchathon NAME DER Teilnehmer*in". In die Nachricht schreibt bitte noch einmal den Namen und das Alter. Bitte schreibt auch, ob die Teilnehmer*in einen eigenen Rechner mit vorinstalliertem Scratch 3 mitbringt.

Verpflegung: Es gibt um ca. 18:15 Uhr nach dem Programmieren ein gemeinsames Abendessen. Bitte bringt euch selbst etwas zu essen und zu trinken mit. Wer möchte, darf natürlich gern etwas zum Teilen mitbringen.

Computer: Am Veranstaltungsort gibt es einige Computer, mit denen gearbeitet werden kann. Bringt aber gerne ein eigenes Gerät mit, auf dem die Offlineversion von Scratch 3 installiert ist, sonst gibt es bei großem Andrang möglicherweise nicht genug Rechner. Möglich sind Windows, Mac und Linux. Denkt daran, dass ihr nicht in eure alten Projekte spicken dürft, sondern ein ganz neues Projekt beginnen müsst!

Startgeld: Kostenlos! Der Wettbewerb wird von Meet and Code gefördert.

Die Regeln des Wettbewerbs könnt ihr unten nachlesen. Sie werden zu Beginn noch einmal kurz erklärt. Als Vorbereitung auf den Wettbewerb könnt ihr am besten immer wieder kleine Spiele programmieren, um mit den Funktionen von Scratch vertraut zu werden. Vor dem Wettbewerb programmierte Spiele oder Teile davon dürfen allerdings nicht kopiert oder als Datei mitgebracht werden. Beim Scratchathon muss ein neues Projekt begonnen werden.

Wettbewerbsregeln

1. Die Arbeitszeit beträgt **180 Minuten**, vom Startzeichen bis zum Stoppzeichen. Teilnehmende dürfen allein oder in Zweiertteams antreten.
2. Es darf **kein...**
 - ...vorbereitetes Projekt mitgebracht werden
 - ...Projekt oder Teile davon aus dem Internet geladen (auch eigene Werke), irgendwie kopiert oder abgeschrieben und als Wettbewerbsergebnis ausgegeben werden.
 - ...Projekt einer anderen Teilnehmer*in oder aus dem Internet eins zu eins nachgebaut werden.

Es ist jedoch erlaubt, sich bestimmte Mechanismen (zum Beispiel wie man die Spielfigur der Maus folgen lässt) zu merken und in der Wettbewerbszeit aus dem Kopf zu programmieren.

3. Zu Beginn der Arbeitszeit wird ein **Thema** vorgegeben, dass das Spiel in einer beinahe beliebigen Form behandeln muss. Ein Spiel, dass das Thema völlig ignoriert, wird **disqualifiziert** (wenn das Thema zum Beispiel "Baustelle" ist und das Spiel ein Unterwasserrennen mit Fischen ist und keinerlei Baumaschinen, Werkzeuge oder Absperrbänder vorkommen. Ein Fischrennen durch eine unterseeische Baustelle ist natürlich erlaubt.)

4. Die Jury spielt nach Beendigung der Arbeitszeit jedes Spiel für **circa 180 Sekunden**. Dann nimmt sie eine Bewertung des Spiels vor. Es gibt verschiedene Kategorien, in denen ein Spiel 0 bis 5 Punkte erzielen kann. Das Spiel mit der höchsten Punktzahl wird als Gesamtsieger gekürt. Nach Maßgabe der Jury gibt es auch Sonderpreise. Die Bewertungsskalen (Änderungen vorbehalten) sind:

Spielspaß/Nochmal!-Faktor/Spieldesign (zählt doppelt)
Smarte Programmierung/Stabilität
Grafik/Animation/Sound
Themenbezug

Bei allen Skalen kommt es auf die **Zweckmäßigkeit** an. Eine komplexe Programmierung oder eine detailreiche Grafik bringen keine Punkte, wenn man sie im Spiel gar nicht sieht oder braucht.

Bei "smarte Programmierung/Stabilität" geht es darum, dass das Spiel wie vorgesehen spielbar ist und nichts "klemmt" (zum Beispiel wenn ein Ball immer nach 15 Sekunden in der Wand steckenbleibt). Es gibt besonders viele Punkte, wenn durch die Art und Weise der Programmierung das Auftreten von Fehlern proaktiv verhindert wird (z.B. verhindert wird, dass die Spielfigur das Spielfeld verlässt) und wenn Spielfunktionalitäten durch möglichst kurzen und prägnanten Code verwirklicht sind (z.B. eigene Blöcke, Klone, Nachrichten und Variablen sinnvoll eingesetzt werden).

Eigene Sounds oder Grafiken zu erstellen ist keine Bedingung für viele Punkte in der Grafik-Kategorie. Auch eine gelungene Auswahl und sinnvolle, harmonische Verwendung der scratchinternen Grafik- und Soundbibliothek kann viele Punkte bringen.

"Themenbezug" heißt, wie einfallsreich, stilvoll oder harmonisch das vorgegebene Thema ins Spiel integriert wurde.

Die Jury bewertet nur die ersten 3 Minuten Spielerfahrung. Höhere Level, die die Jury nicht erreicht, fließen nicht in die Bewertung ein.

5. Alle Teilnehmer*innen halten sich an die üblichen Regeln des Fair Play (niemanden an der Arbeit hindern, nicht abgucken...). Im Zweifel: Wenn es sich wie Schummeln anfühlt, ist es Schummeln!