

### Das musst du vorbereiten:

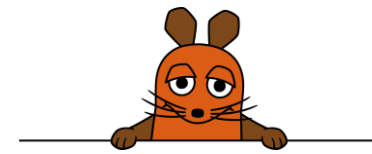
- Du hast **Die Maus blinzelt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, blinzelt sie also zweimal.
- **Lösche** das Programm für den **Ton**. Ziehe das Programm dafür nach links auf die Blöcke und lass es dort los.

### Aufgabe:

#### Die Maus soll sich zweimal drehen!

- Ändere die Kostüme so, dass die Maus nicht blinzelt sondern sich um sich selbst dreht.
- Füge dafür die passenden Kostüme ein, damit die Maus sich dreht.
- Lösche die Kostüme **Maus** und **Blinzelt**.
- **Achtung!** Du musst **zuerst** die neuen Kostüme einfügen und kannst **danach** die alten löschen.
- Ändere die Zahl in dem gelben Block so, dass die Maus sich zweimal um sich selbst dreht.

**Tipp:** Die Zahl muss dafür größer als **4** sein.



### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Maus blinzelt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, blinzelt sie also zweimal.
- **Lösche** das Programm für den **Ton**. Ziehe das Programm dafür nach links auf die Blöcke und lass es dort los.

### Aufgabe:

#### Die Maus soll sich zweimal drehen!

- Füge die Kostüme **Dreht-1**, **Dreht-2**, **Dreht-3** und **Dreht-4** ein.
- Lösche die Kostüme **Maus** und **Blinzelt**. Dazu klickst du jeweils auf das kleine **x** im Bild.
- **Achtung!** Du musst **zuerst** die neuen Kostüme einfügen und kannst **danach** die alten löschen.
- Ändere die Zahl im **wiederhole**-Block so, dass die Maus sich zweimal um sich selbst dreht. Dafür musst du eine **8** eintragen.



### Das musst du vorbereiten:

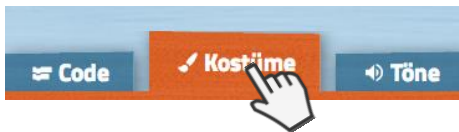
- Du hast **Die Maus blinzelt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, blinzelt sie also zweimal.
- Lösche das Programm für den Ton. Ziehe das Programm dafür nach links auf die Blöcke und lass es dort los.

### Aufgabe:

#### Die Maus soll sich zweimal drehen!

- Füge die Kostüme **Dreht-1**, **Dreht-2**, **Dreht-3** und **Dreht-4** ein.

1



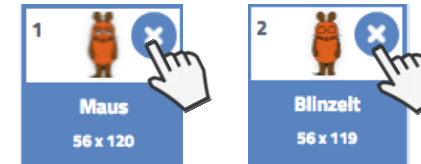
2



3



- Lösche dann die Mauskostüme.



- Klicke auf **Code**. So kommst du wieder zurück in den Programmierbereich.



- Ändere die Zahl im **wiederhole**-Block so, dass die Maus sich zwei Mal um sich selbst dreht. Du musst dafür eine **8** eintragen.



- Teste dein Programm.





Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:

