



### Das musst du vorbereiten:

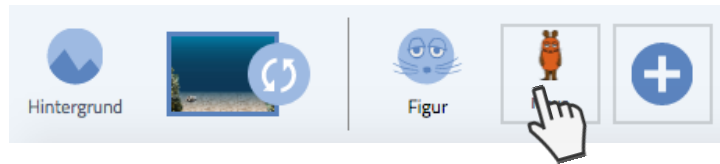
- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

### Aufgabe:

#### Mache aus der Weltraum-Maus eine Unterwasser-Maus!

- Wähle den passenden Hintergrund.

**Tipp:** Du musst danach unten auf die Maus-Figur klicken! Erst dann siehst du wieder die richtigen Blöcke.

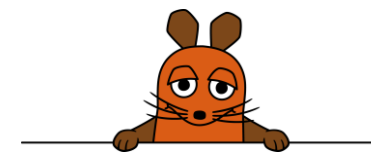


- Suche das passende Maus-Kostüm aus.

**Tipp:** Du musst danach auf **Code** klicken! Dann kommst du wieder zum Programmier-Bereich.



- Starte dein Programm.



### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

### Aufgabe:

#### Mache aus der Weltraum-Maus eine Unterwasser-Maus!

- Wähle als Hintergrund **Unterwasser**.

**Tipp:** Du musst danach unten auf die Maus-Figur klicken! Erst dann siehst du wieder die richtigen Blöcke.



- Füge das Maus-Kostüm **Taucht-1** hinzu.

**Tipp:** Du musst danach auf **Code** klicken! Dann kommst du wieder zum Programmier-Bereich.



- Starte dein Programm.



## Das musst du vorbereiten:

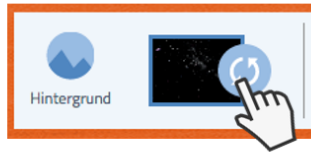
- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

## Aufgabe:

## Mache aus der Weltraum-Maus eine Unterwasser-Maus!

- Wähle als Hintergrund **Unterwasser**.

1



2



3

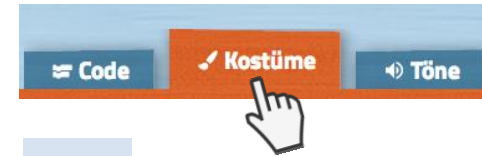


- Füge das Kostüm **Taucht-1** hinzu.

1



2



3



4



5



- Starte dein Programm.



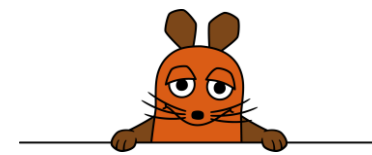


Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:

So sollte dein Programm aussehen:



So sollte deine Bühne aussehen:





### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

### Aufgabe:

#### Mache alles blau!

- Wähle den blauen Hintergrund.

**Tipp:** Du musst danach unten auf die Maus-Figur klicken! Erst dann siehst du wieder die richtigen Blöcke.

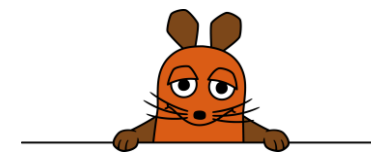


- Wähle als Kostüm den Elefanten.

**Tipp:** Du musst danach auf **Code** klicken! Dann kommst du wieder zum Programmier-Bereich.



- Starte dein Programm.
- Mach, dass der Elefant sich ganz schnell bewegt.
- Mach dann, dass der Elefant sich ganz langsam bewegt.



### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du das Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

### Aufgabe:

#### Mache alles blau!

- Wähle als Hintergrund **Blau**.

**Tipp:** Du musst danach unten auf die Maus-Figur klicken! Erst dann siehst du wieder die richtigen Blöcke.



- Wähle als Kostüm **Elefant**.

**Tipp:** Du musst danach auf **Code** klicken! Dann kommst du wieder zum Programmier-Bereich.



- Starte dein Programm.
- Mach, dass der Elefant sich schnell bewegt.  
Dafür musst du in einem der blauen Blöcke eine Zahl mit **0** eintragen (zum Beispiel 0.2).
- Mach dann, dass der Elefant sich ganz langsam bewegt.  
Dafür musst du in einem der blauen Blöcke eine Zahl eintragen, die größer ist als 1.



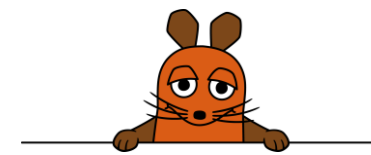
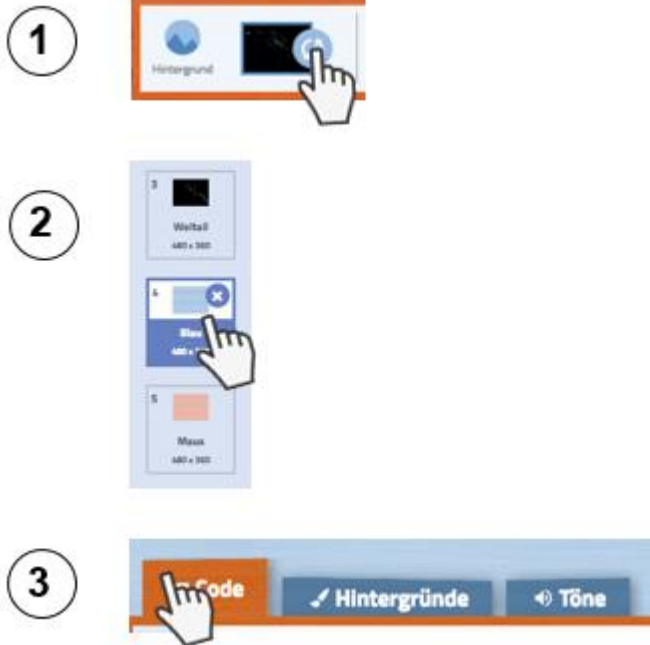
### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

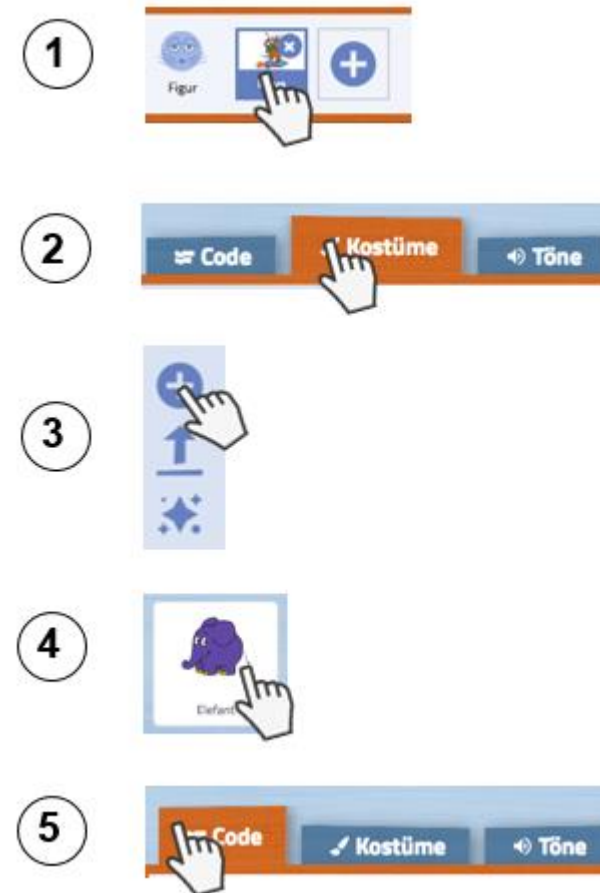
### Aufgabe:

#### Mache alles blau!

- Wähle als Hintergrund **Blau**.



- Wähle als Kostüm **Elefant**.





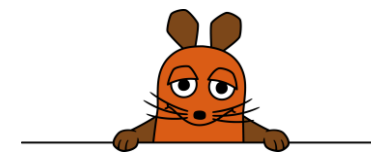
- Starte dein Programm.
- Mach, dass der Elefant sich schnell bewegt. Trage dafür in diesen Block **0.2** ein.



- Starte dein Programm und schau, wie schnell der Elefant ist. Du kannst auch eine andere Zahl mit **0.** davor wählen (zum Beispiel 0.5).
- Mach, dass der Elefant sich langsam bewegt. Trage dafür in den gleichen Block **4** ein.

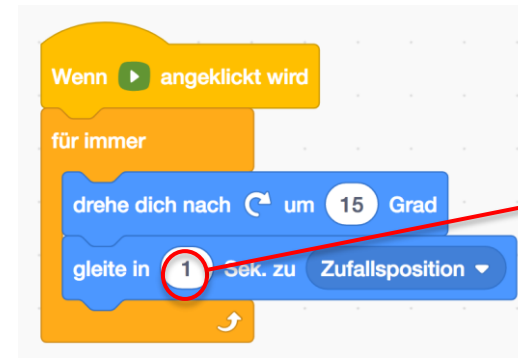


- Starte dein Programm und schau, wie langsam der Elefant ist. Du kannst auch eine andere Zahl wählen.



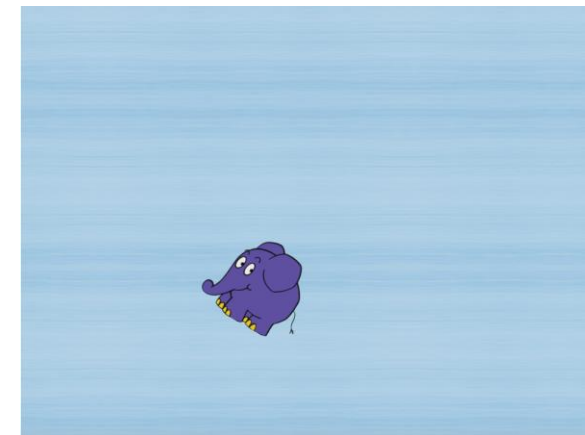
Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:

So sollte dein Programm aussehen:



Hier kannst du die Geschwindigkeit einstellen.

So sollte deine Bühne aussehen:



**Das musst du vorbereiten:**

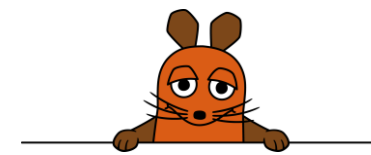
- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

**Aufgabe:****Lass die Ente gleiten!**

- Wähle als Kostüm die Ente.

**Tipp:** Du musst danach auf **Code** klicken! Dann kommst du wieder zum Programmier-Bereich.

- Die Ente gleitet über den Bildschirm.
- Sie tut das für immer.
- Die Geschwindigkeit kannst du dir aussuchen.
- Die Ente soll sich dabei nicht drehen.

**Das musst du vorbereiten:**

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

**Aufgabe:****Lass die Ente gleiten!**

- Wähle als Kostüm **Ente**.

**Tipp:** Du musst danach auf **Code** klicken! Dann kommst du wieder zum Programmier-Bereich.

- Die Ente gleitet über den Bildschirm.
- Sie tut das für immer.
- Die Ente soll sich dabei nicht drehen.
- Du musst dafür aus dem fertigen Programm aus dem Lernspiel einen Block entfernen.
- Die Geschwindigkeit der Ente kannst du verändern, indem du die Zahl in einem Block änderst.



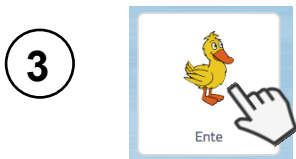
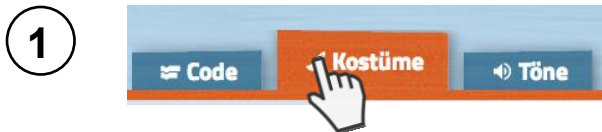
### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, gleitet die Maus durch den Weltraum.

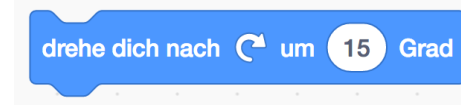
### Aufgabe:

#### Lass die Ente gleiten!

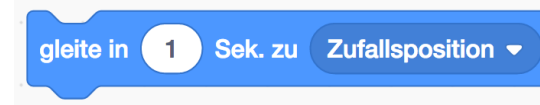
- Wähle als Kostüm **Ente**.



- Die Ente gleitet über den Bildschirm.
- Sie tut das für immer.
- Die Ente soll sich dabei nicht drehen.
- Entferne dafür aus dem fertigen Programm aus dem Lernspiel diesen Block:



- Möchtest du die Geschwindigkeit der Ente ändern? Dann verändere die Zahl in diesem Block:



kleine Zahlen = schnell, große Zahlen = langsam

**Tipp:** Besonders schnell wird die Ente, wenn du **0.** vor der Zahl einfügst (Beispiel: 0.2).

- Starte dein Programm.





## Lernspiel 01



## Aufgabe 3 Kontrollkarte

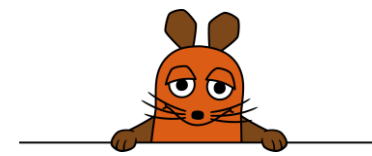
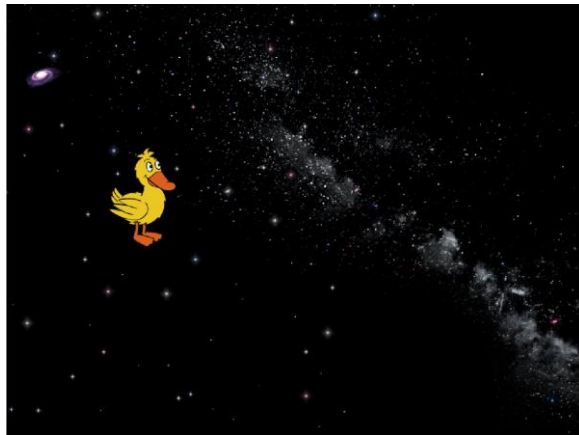
Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:

So sollte dein Programm aussehen:



Hier kannst du die  
Geschwindigkeit  
einstellen.

So sollte deine Bühne aussehen:





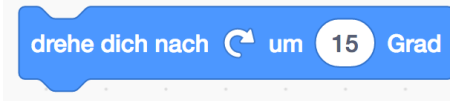
### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert.
- **Lösche** das Programm aus dem Lernspiel. Ziehe dafür das ganze Programm nach links und lass es dort los. Jetzt kannst du ein neues Programm bauen.

### Aufgabe:

#### Die Maus soll sich auf der Wiese drehen!

- Wähle als Kostüm wieder eine Maus und als Hintergrund die Wiese.
- Die Maus soll sich immer ein kleines Stück weiter drehen, bis sie auf dem Kopf steht. Dafür brauchst du diesen Block:



**Tipp:** Probiere einfach aus, wie oft die Maus sich drehen muss, bis sie auf dem Kopf steht. Dafür klickst du immer wieder auf den blauen Block, der die Maus dreht. Dabei zählst du, wie oft du klicken musst, bis die Maus auf dem Kopf steht. Diese Zahl trägst du in den gelben Block ein.



### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert.
- **Lösche** das Programm aus dem Lernspiel. Ziehe dafür das ganze Programm nach links und lass es dort los. Jetzt kannst du ein neues Programm bauen.

### Aufgabe:

#### Die Maus soll sich auf der Wiese drehen!

- Ändere den Hintergrund zu **Wiese** und wähle das Kostüm **Maus**.
- Die Maus soll sich immer ein kleines Stück weiter drehen, bis sie auf dem Kopf steht. Dafür brauchst du diesen Block:



**Tipp:** Probiere einfach aus, wie oft die Maus sich drehen muss, bis sie auf dem Kopf steht. Dafür klickst du immer wieder auf den blauen Block, der die Maus dreht. Dabei zählst du, wie oft du klicken musst, bis die Maus auf dem Kopf steht. Diese Zahl trägst du in den gelben Block ein.

- Außerdem brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



Ereignisse

1x



Steuerung

1x



## Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert.
- **Lösche** das Programm aus dem Lernspiel. Ziehe dafür das ganze Programm nach links und lass es dort los. Jetzt kannst du ein neues Programm bauen.

## Aufgabe:

## Die Maus soll sich auf der Wiese drehen!

- Ändere den Hintergrund zu **Wiese**.

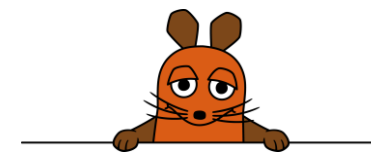
1



2



3



- Wähle als Kostüm **Maus**.

1



2



3

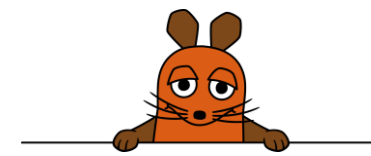
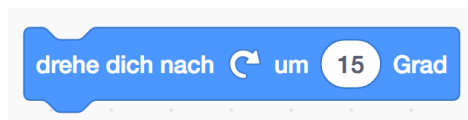
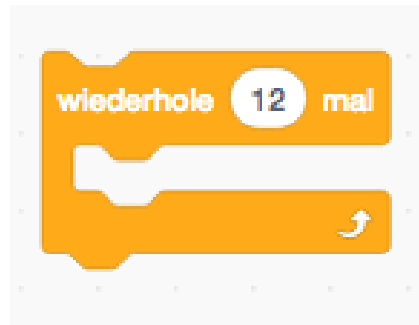
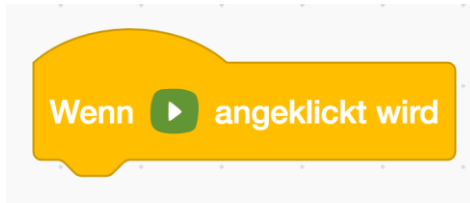


4



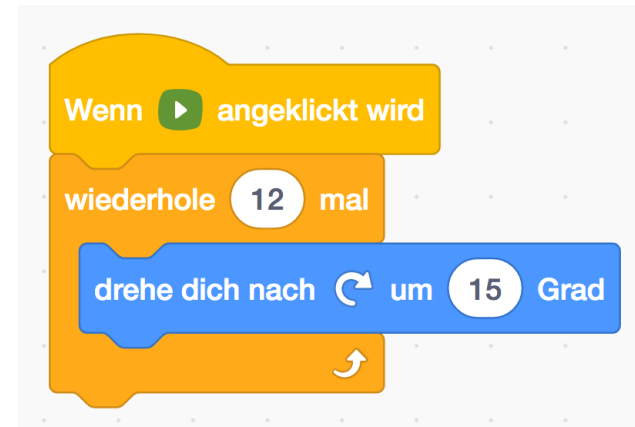


- Die Maus soll sich so oft um 15 Grad drehen, bis sie auf dem Kopf steht.
- Dafür brauchst du diese Blöcke:



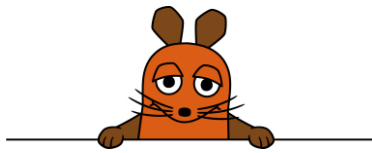
Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:

So sollte dein Programm aussehen:



So sollte deine Bühne aussehen:



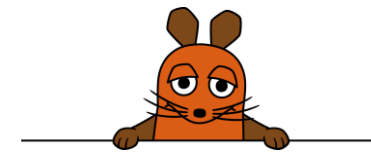
**Das musst du vorbereiten:**

- 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:****Lass die Maus gleiten!**

- Die Maus blinzelt zuerst zweimal.
- Danach soll sie sich zu einer zufälligen Position bewegen.
- Das Ganze soll sie immer wieder tun.

**Tipp:** Bei der Bewegung der Maus kannst du eine Zeit einstellen. Probiere aus, wie es dir am besten gefällt.

**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:****Lass die Maus gleiten!**

- Die Maus blinzelt zuerst zweimal.
- Danach soll sie sich zu einer zufälligen Position bewegen.
- Das Ganze soll sie immer wieder tun.
- Dafür musst du zu dem Programm aus dem Lernspiel Blöcke aus diesen Bereichen hinzufügen:



Bewegung

1x



Steuerung

1x

**Tipp:** Bei der Bewegung der Maus kannst du eine Zeit einstellen. Probiere aus, wie es dir am besten gefällt.



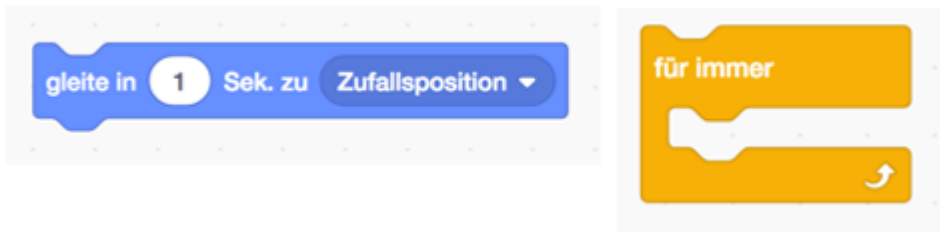
### Das musst du vorbereiten:

- 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.

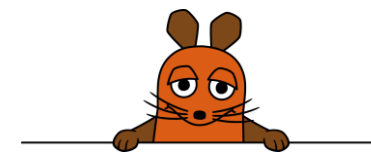
### Aufgabe:

#### Lass die Maus gleiten!

- Die Maus blinzelt zuerst zweimal.
- Danach soll sie sich zu einer zufälligen Position bewegen.
- Das Ganze soll sie immer wieder tun.
- Dafür musst du zu deinem Programm aus dem Lernspiel diese Blöcke hinzufügen:



**Tipp:** Bei der Bewegung der Maus kannst du eine Zeit einstellen. Probiere aus, wie es dir am besten gefällt.



### Hier siehst du eine mögliche Lösung:





### Das musst du vorbereiten:

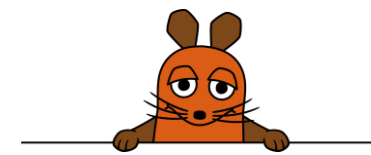
- Du hast **Die Maus blinzelt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, blinzelt sie also zweimal.
- **Lösche** das Programm für den **Ton**. Ziehe das Programm dafür nach links auf die Blöcke und lass es dort los.

### 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:

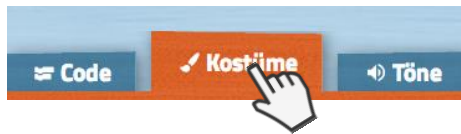
- Du hast **Die Maus blinzelt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, blinzelt sie also zweimal.
- Lösche das Programm für den Ton. Ziehe das Programm dafür nach links auf die Blöcke und lass es dort los.

### Aufgabe:

#### Die Maus soll sich zweimal drehen!

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

1



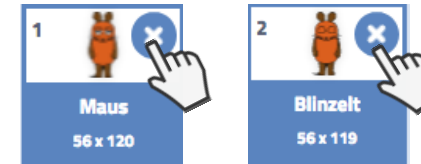
2



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.



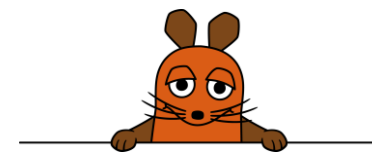
- Teste dein Programm.







Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:

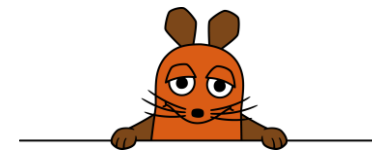


**Das musst du vorbereiten:**

- 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:****Lass die Ente flattern!**

- Ändere die Kostüme so, dass nicht mehr die Maus blinzelt, sondern die Ente flattert.
- Füge dafür die passenden Entenkostüme ein und lösche danach alle Mauskostüme.
- **Achtung!** Du musst **zuerst** die neuen Kostüme einfügen und kannst **danach** die alten löschen.
- Wenn du magst, ändere den Hintergrund.

**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:****Lass die Ente flattern!**

- Ändere die Kostüme so, dass nicht mehr die Maus blinzelt, sondern die Ente flattert.
- Füge dafür die Entenkostüme **Flattert-1**, **Flattert-2**, **Flattert-3** und **Flattert-4** ein.
- Lösche dann die Mauskostüme. Dafür klickst du in der Kostümansicht auf das kleine x in den Bildern **Maus** und **Blinzelt**.
- Wenn du magst, ändere den Hintergrund.



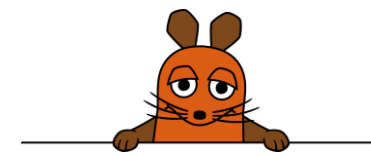
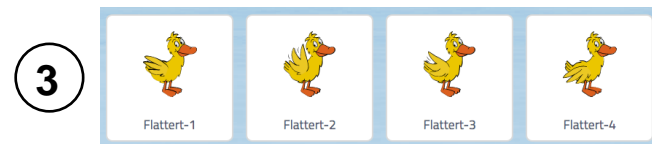
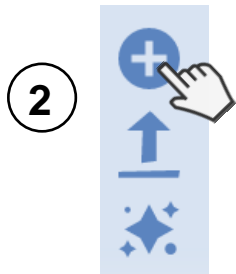
### Das musst du vorbereiten:

- 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.

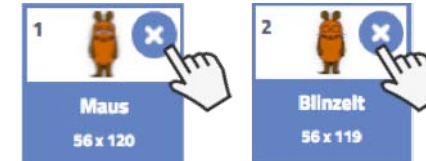
### Aufgabe:

#### Lass die Ente flattern!

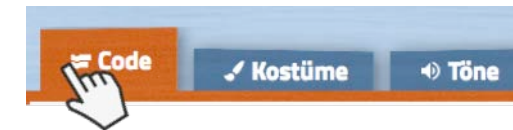
- Füge die Entenkostüme **Flattert-1**, **Flattert-2**, **Flattert-3** und **Flattert-4** ein.



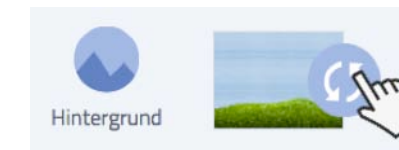
- Lösche dann die Mauskostüme.



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



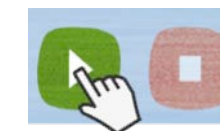
- Wenn du magst, ändere den Hintergrund.



- Klicke danach wieder auf **Code**.

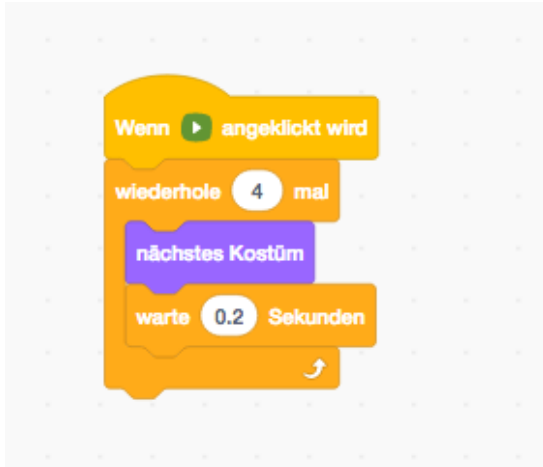


- Teste dein Programm.

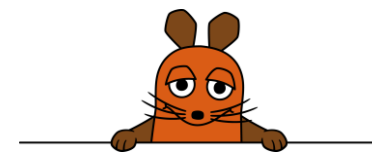




Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:



So kann deine Bühne aussehen:



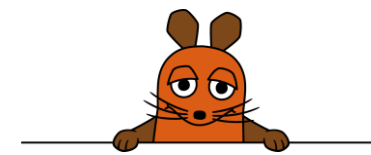
**Das musst du vorbereiten:**

- 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:**

**Lass den Elefanten im Ufo starten und durch das Weltall gleiten!**

- Ändere die Kostüme so, dass nicht mehr die Maus blinzelt, sondern dass sich der Elefant im Ufo bewegt.
- Füge dafür die passenden Elefanten-Kostüme ein und lösche alle Maus-Kostüme.
- **Achtung!** Du musst **zuerst** die neuen Kostüme einfügen und kannst **danach** die alten löschen.
- Füge einen Block ein, der den Elefanten zu einer zufälligen Position gleiten lässt.
- Wähle auch noch einen passenden Hintergrund.

**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:**

**Lass den Elefanten im Ufo starten und durch das Weltall gleiten!**

- Ändere die Kostüme so, dass nicht mehr die Maus blinzelt, sondern dass sich der Elefant im Ufo bewegt.
- Füge dafür die Kostüme **Weltall-11**, **Weltall-12** und **Weltall-13** ein.
- Lösche danach alle Maus-Kostüme. Dafür klickst du in der Kostümansicht auf das kleine x in den Bildern.
- Lasse dann den Elefanten zu einer zufälligen Position gleiten. Dafür musst du einen Block aus diesem Bereich zu deinem Programm hinzufügen:

**1x**

- Ändere den Hintergrund zu **Weltall**.



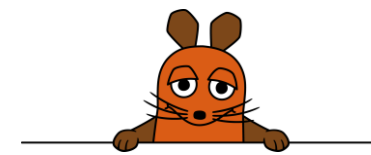
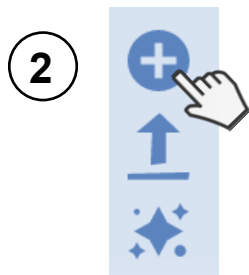
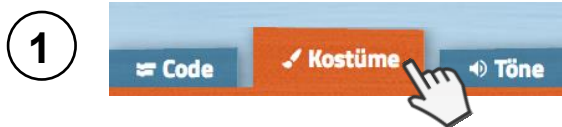
### Das musst du vorbereiten:

- 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.

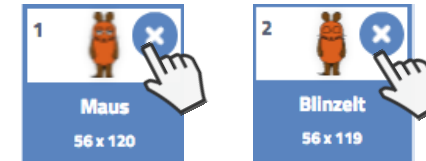
### Aufgabe:

Lass den Elefanten im Ufo starten und durch das Weltall gleiten!

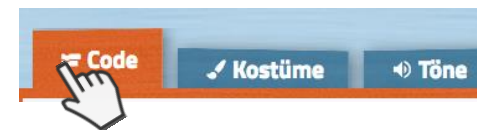
- Füge die Kostüme **Weltall-11**, **Weltall-12** und **Weltall-13** ein.



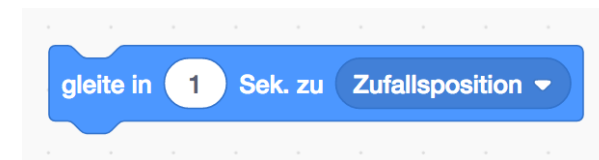
- Lösche dann die Mauskostüme.



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



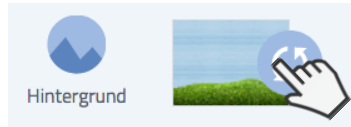
- Der Elefant soll sich zu einer zufälligen Position bewegen. Dafür musst du diesen Block zu deinem Programm hinzufügen:





- Ändere dann den Hintergrund zu **Weltall**:

1



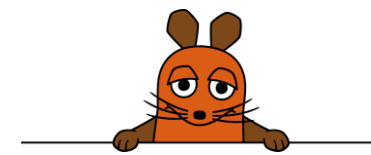
2



- Klicke danach wieder auf **Code**.



- Teste dein Programm.



Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:





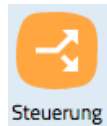
### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz.

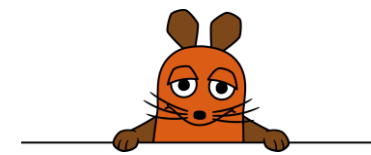
### Aufgabe:

#### Lass die Maus nur zweimal tanzen!

- Die Maus soll den fertigen Tanz aus dem Lernspiel nur zweimal machen.
- Dafür brauchst du einen Block aus diesem Bereich.



- Einen anderen gelben Block musst du löschen. Setze den neuen Block an seine Stelle.



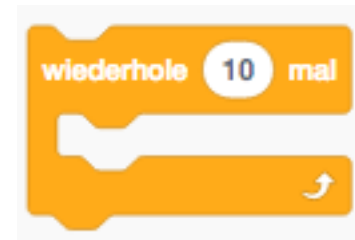
### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz.

### Aufgabe:

#### Lass die Maus nur zweimal tanzen!

- Die Maus soll den fertigen Tanz aus dem Lernspiel nur zweimal hintereinander machen und dann stoppen.
- Dafür brauchst du zwei gelbe Blöcke. Du brauchst diesen Block:



- Einen anderen gelben Block musst du löschen. Ziehe in dafür ganz nach links und lass ihn dort los. Setze den neuen Block an seine Stelle.
- Dann musst du noch die richtige Zahl eintragen.





### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz.

### Aufgabe:

#### Lass die Maus nur zweimal tanzen!

- Die Maus soll den fertigen Tanz aus dem Lernspiel nur zweimal machen und dann stoppen.
- Dafür musst du diesen Block aus dem Tanzprogramm löschen:



- Ziehe den Block dafür ganz nach links und lass ihn dort los.
- Füge stattdessen diesen Block an derselben Stelle ein und ändere die Zahl von **10** zu **2**:



### Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:





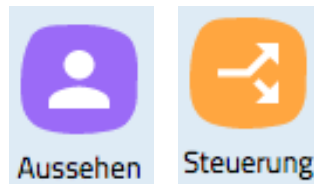
### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz.

### Aufgabe:

#### Füge dem Tanz eine Drehung hinzu!

- Die Maus soll nach dem Sprung noch eine Drehung machen.
- Füge dafür die richtigen Kostüme hinzu.
- Für die Aufgabe brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



- Du kannst die Aufgabe auf zwei verschiedene Arten lösen. Findest du beide? Probiere aus.



### Das musst du vorbereiten:

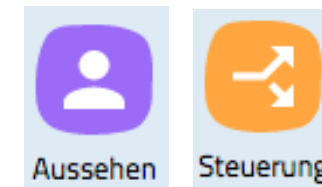
- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz.

### Aufgabe:

#### Füge dem Tanz eine Drehung hinzu!

- Die Maus soll nach dem Sprung noch eine Drehung machen.
- Füge dafür die Kostüme **Dreht-1**, **Dreht-2**, **Dreht-3** und **Dreht-4** hinzu:
- Es gibt zwei Arten, die Aufgabe zu lösen. Du brauchst auf jeden Fall Blöcke aus diesen Bereichen:

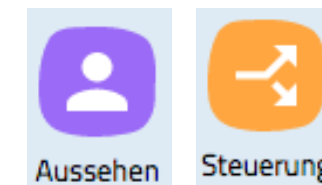
#### Möglichkeit 1:



4x

5x

#### Möglichkeit 2:



1x

2x



### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz.

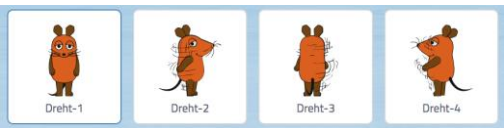
### Aufgabe:


#### Füge dem Tanz eine Drehung hinzu!

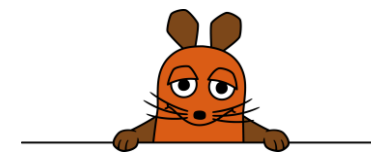
- Die Maus soll nach dem Sprung noch eine Drehung machen.
- Füge dafür die Kostüme **Dreht-1**, **Dreht-2**, **Dreht-3** und **Dreht-4** hinzu:

1 

2 

3 

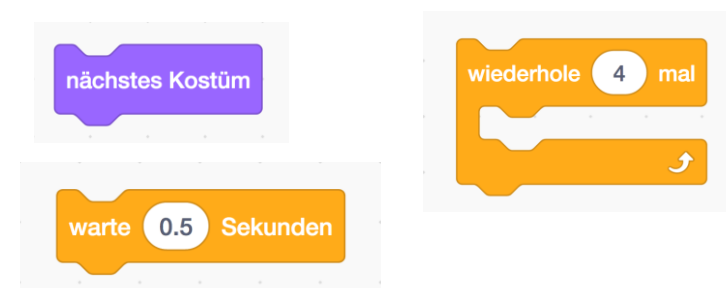
4 



- Du kannst die Aufgabe auf zwei verschiedenen Arten lösen.
- Für die erste Möglichkeit musst du diese Blöcke zu deinem Programm aus dem Lernspiel hinzufügen. Finde die richtige Reihenfolge:



- Für die zweite Möglichkeit musst du diese Blöcke zu deinem Programm aus dem Lernspiel hinzufügen:



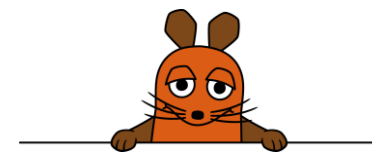


Hier siehst du mögliche Lösungen für die Aufgabe:

1. Möglichkeit:

```

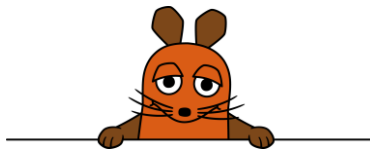
Wenn angeklickt wird
  für immer
    wiederhole 4 mal
      wechsele zu Kostüm Tanz-2
      warte 0.5 Sekunden
      wechsele zu Kostüm Maus
      warte 0.5 Sekunden
    wiederhole 1 mal
      wechsele zu Kostüm Sprung-2
      warte 1 Sekunden
      wechsele zu Kostüm Sprung-3
      warte 1 Sekunden
    wiederhole 1 mal
      wechsele zu Kostüm Dreht-1
      warte 0.5 Sekunden
      wechsele zu Kostüm Dreht-2
      warte 0.5 Sekunden
      wechsele zu Kostüm Dreht-3
      warte 0.5 Sekunden
      wechsele zu Kostüm Dreht-4
      warte 0.5 Sekunden
  
```



2. Möglichkeit:

```

Wenn angeklickt wird
  für immer
    wiederhole 4 mal
      wechsele zu Kostüm Tanz-2
      warte 0.5 Sekunden
      wechsele zu Kostüm Maus
      warte 0.5 Sekunden
    wiederhole 1 mal
      wechsele zu Kostüm Sprung-2
      warte 1 Sekunden
      wechsele zu Kostüm Sprung-3
      warte 1 Sekunden
    wiederhole 4 mal
      nächstes Kostüm
      warte 0.5 Sekunden
  
```

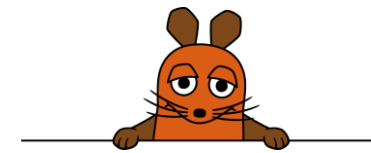
**Das musst du vorbereiten:**

- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz.

**Aufgabe:****Verändere den Tanz!**

Ändere die Bewegungen der Maus:

- Sie soll zuerst zweimal springen.
- Dann soll sie dreimal die Tanzbewegung machen.
- Danach soll sie zu einer zufälligen Position gleiten. Du bestimmst, wie lange sie dafür brauchen soll.
- Diese Folge von Bewegungen soll sie immer wiederholen.

**Das musst du vorbereiten:**

- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz.

**Aufgabe:****Verändere den Tanz!**

Ändere die Bewegungen der Maus:

- Sie soll zuerst zweimal springen.
- Dann soll sie dreimal die Tanzbewegung machen.
- Danach soll sie zu einer zufälligen Position gleiten. Du kannst dir aussuchen, wie lange sie dafür brauchen soll.
- Diese Bewegungen soll sie immer wiederholen.
- Du brauchst dein Programm aus dem Lernspiel. Du musst aber die Reihenfolge einiger Blöcke verändern. Außerdem musst du andere Zahlen eintragen.
- Du brauchst auch einen weiteren Block aus diesem Bereich:

**1x**



### Das musst du vorbereiten:

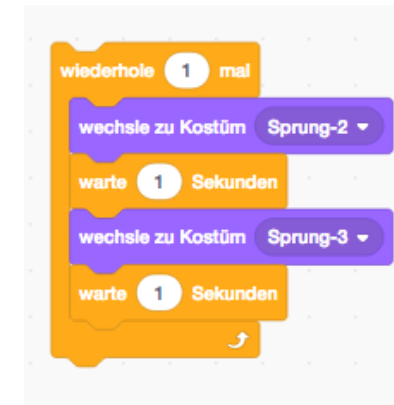
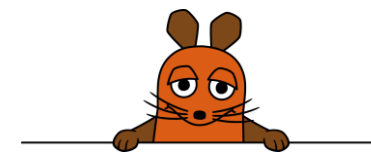
- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz.

### Aufgabe:

#### Verändere den Tanz!

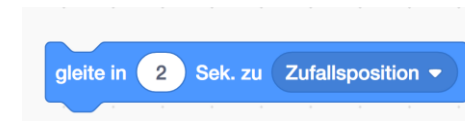
Ändere die Bewegungen der Maus:

- Sie soll zuerst **zweimal** springen.
- Dann soll sie **dreimal** die Tanzbewegung machen.
- Dafür kannst du die Teile aus dem fertigen Programm des Lernspiels verwenden. Du musst nur diese beiden Blöcke tauschen.



**Tip:** In zwei Blöcke musst du andere Zahlen eintragen!

- Danach soll die Maus zu einer zufälligen Position gleiten. Dafür musst du noch diesen Block zu deinem Programm hinzufügen:



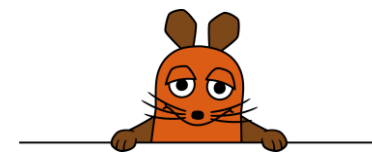
- Der ganze Tanz soll sich immer wiederholen. Den passenden Block dafür hast du schon in deinem Programm:

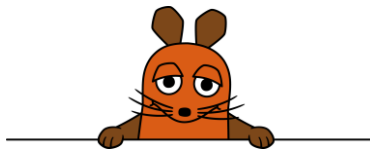




Hier siehst du eine mögliche Lösung für die Aufgabe:

```
Wenn angeklickt wird
  für immer
    wiederhole 2 mal
      wechsle zu Kostüm Sprung-2
      warte 1 Sekunden
      wechsle zu Kostüm Sprung-3
    wiederhole 3 mal
      wechsle zu Kostüm Tanz-2
      warte 0.5 Sekunden
      wechsle zu Kostüm Maus
  gleite in 2 Sek. zu Zufallsposition
```





### Das musst du vorbereiten:

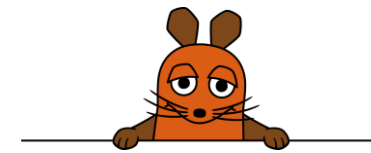
- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz und man hört Diskomusik.

### Aufgabe:

#### Lass die Maus erst blinzeln und dann tanzen!

- Die Maus soll zuerst zweimal blinzeln.
- Das Kostüm dafür musst du wieder hinzufügen.
- Danach soll sie für immer den Tanz aus dem Lernspiel machen.
- Passe auch den Ton an: Zuerst die Klack-Geräusche und dann den Disko-Ton.

**Tipp:** Weil die Maus zweimal blinzelt, muss sie auch die Klack-Geräusche zweimal wiederholen!



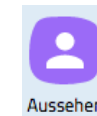
### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz und man hört Diskomusik.

### Aufgabe:

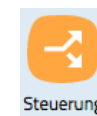
#### Lass die Maus erst blinzeln und dann tanzen!

- Die Maus soll zuerst zweimal blinzeln.
- Danach soll sie für immer den Tanz aus dem Lernspiel machen.
- Zuerst musst du das Kostüm „**Blinzelt**“ wieder hinzufügen.
- Außerdem brauchst du das Programm aus dem Lernspiel. Dann musst du noch Blöcke aus diesen Bereichen hinzufügen:



Aussehen

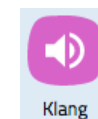
2x



Steuerung

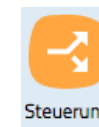
3x

- Passe auch den Ton an: Zuerst kommen zweimal Klack-Geräusche und dann der Disko-Ton.
- Zu dem Ton-Programm aus dem Lernspiel brauchst du noch Blöcke aus diesen Bereichen:



Klang

1x



Steuerung

1x





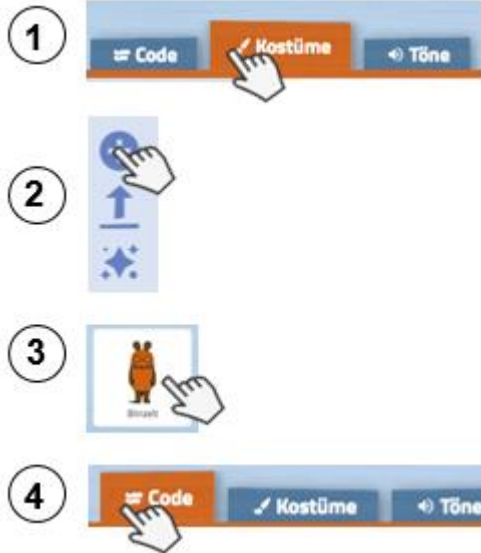
### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Maus tanzt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, macht die Maus also immer wieder den Tanz und man hört Diskomusik.

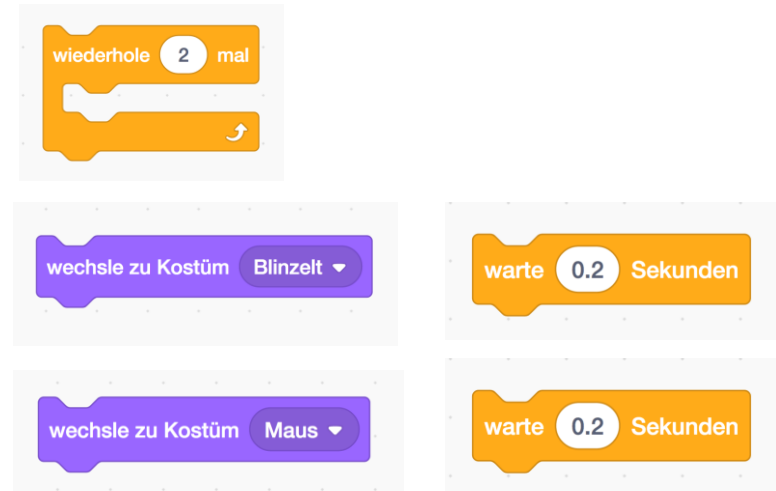
### Aufgabe:

#### Lass die Maus erst blinzeln und dann tanzen!

- Die Maus soll zuerst zweimal blinzeln.
- Danach soll sie für immer den Tanz aus dem Lernspiel machen.
- Dafür musst du zuerst das Kostüm „**Blinzelt**“ wieder hinzufügen.



- Für das Blinzeln musst du noch diese Blöcke zu deinem Bewegungs-Programm hinzufügen:



- Passe auch den Ton an: Zuerst kommen zweimal Klack-Geräusche und dann der Disko-Ton.
- Zu dem Ton-Programm aus dem Lernspiel brauchst du noch diese Blöcke:





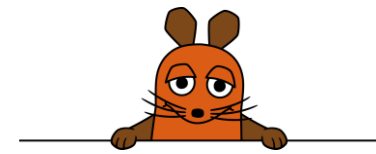
Hier siehst du eine mögliche Lösung für die Aufgabe:

Für den Ton:

```
Wenn angeklickt wird
wiederhole 2 mal
  spiele Klang Maus Klack ganz
für immer
  spiele Klang Disko ganz
```

Für die Bewegung:

```
Wenn angeklickt wird
wiederhole 2 mal
  wechsele zu Kostüm Blinzelt
  warte 0.2 Sekunden
  wechsele zu Kostüm Maus
  warte 0.2 Sekunden
für immer
  wiederhole 4 mal
    wechsele zu Kostüm Tanzl-2
    warte 0.5 Sekunden
    wechsele zu Kostüm Maus
    warte 0.5 Sekunden
  wiederhole 1 mal
    wechsele zu Kostüm Sprung-2
    warte 1 Sekunden
    wechsele zu Kostüm Sprung-3
    warte 1 Sekunden
```



**Das musst du vorbereiten:**

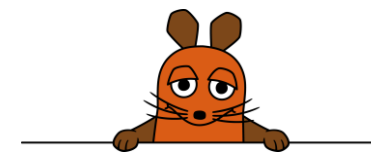
- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

**Aufgabe:****Füge den Fisch hinzu!**

- Füge als vierte Figur den Fisch zum Wimmelbild hinzu.
- Wenn er angeklickt wird, soll der Fisch seine Kostüme so wechseln, dass er am Ende wieder so aussieht wie am Anfang.

**Tipp:** Dafür musst du die Zahl in der Kostüm-Schleife ändern. Probiere aus, welche Zahl passt.

- Wähle einen passenden Ton, der einmal abgespielt wird, wenn man den Fisch anklickt.

**Das musst du vorbereiten:**

- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

**Aufgabe:****Füge den Fisch hinzu!**

- Füge die Figur **Fisch** zum Wimmelbild hinzu.
- Kopiere die beiden Programme von der Maus zum Fisch.
- Wenn der Fisch angeklickt wird, soll er seine Kostüme so wechseln, dass er am Ende wieder so aussieht wie am Anfang.

**Tipp:** Dafür musst du die Zahl in der Kostüm-Schleife ändern. Mache aus der 4 eine 3.

- Wähle einen passenden Ton, der abgespielt wird, wenn man den Fisch anklickt.
- Du kannst zwischen den Tönen **Fisch taucht** und **Fisch springt** entscheiden. Wähle, was dir besser gefällt.
- Der Ton soll nur einmal abgespielt werden. Nimm dafür diesen Block aus dem Ton-Programm heraus:





## Das musst du vorbereiten:

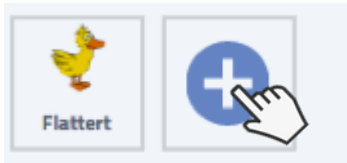
- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

## Aufgabe:

## Füge den Fisch hinzu!

- Füge die Figur **Fisch** zum Wimmelbild hinzu.

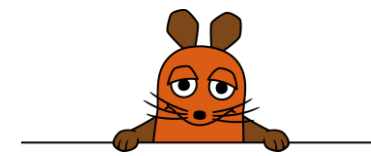
1



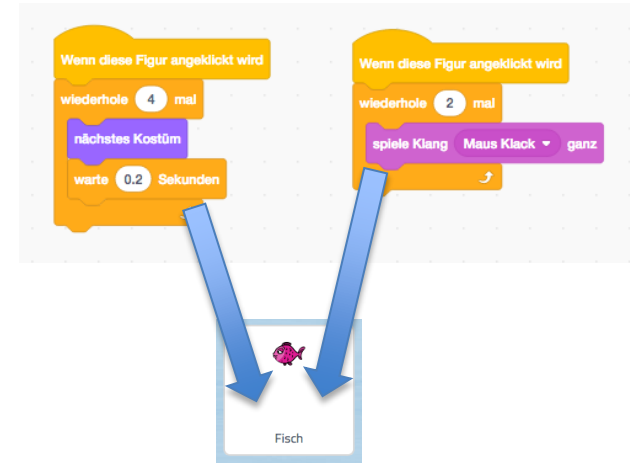
2



- Klicke wieder auf die Figur Maus:



- Kopiere dann die beiden Programme von der Maus zum Fisch.



- Wenn der Fisch angeklickt wird, soll er seine Kostüme so wechseln, dass er am Ende wieder so aussieht wie am Anfang.

**Tipp:** Dafür musst du die Zahl in der Kostüm-Schleife ändern. Mache aus der 4 eine 3.





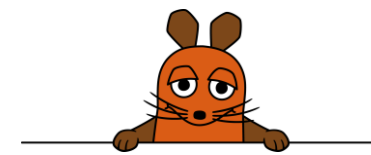
- Wähle einen passenden Ton, der abgespielt wird, wenn man den Fisch anklickt.
- Du kannst zwischen den Tönen **Fisch taucht** und **Fisch springt** entscheiden. Wähle, was dir besser gefällt.
- Der Ton soll nur zweimal abgespielt werden. Nimm dafür diesen Block aus dem Ton-Programm heraus:



- Dein Ton-Programm sollte am Ende entweder so

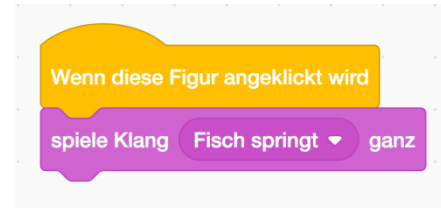


oder so aussehen:

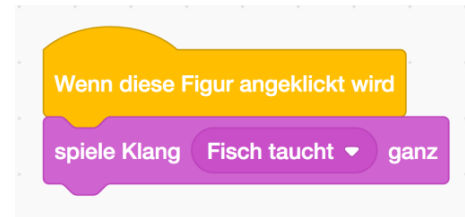


Hier siehst du die fertigen Programme für den Fisch:

Für den Ton:



oder



Für die Bewegung:





### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

### Aufgabe:

#### Füge ein Obst hinzu, das sich auf den Kopf stellt!

- Füge eine neue Figur zum Wimmelbild hinzu. Wähle entweder **Apfel** oder **Birne**.

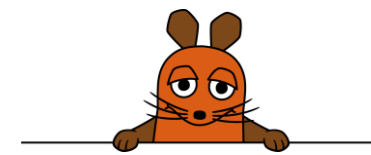
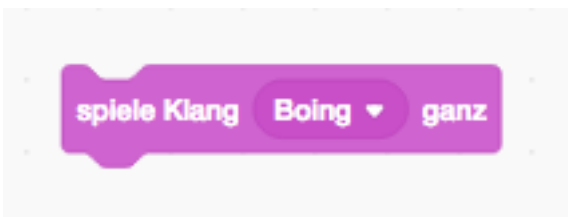
Diesmal sollst du alles allein programmieren. Kopiere also nicht die Programm-Blöcke von der Maus zu deinem Obst, sondern baue zwei eigene Programm-Blöcke:

- Wenn die Figur angeklickt wird, soll sie sich auf den Kopf stellen.

**Tipp:** Auf den Kopf stellen = Drehen um 180 Grad

- Wenn das Obst angeklickt wird, soll außerdem der Ton **Boing** abgespielt werden.

**Tipp:** Wenn du mit den Figuren Apfel und Birne arbeitest, findest du links unter Klang automatisch diesen Block:



### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

### Aufgabe:

#### Füge ein Obst hinzu, das sich auf den Kopf stellt!

- Füge eine neue Figur zum Wimmelbild hinzu. Wähle entweder **Apfel** oder **Birne**.

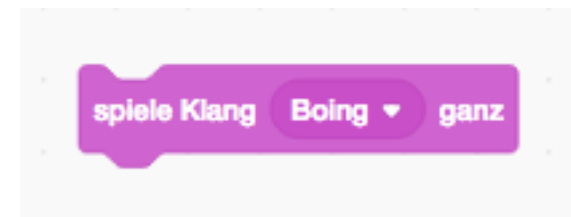
Diesmal sollst du alles allein programmieren. Kopiere also nicht die Programm-Blöcke von der Maus zu deinem Obst, sondern baue zwei eigene Programm-Blöcke:

- Wenn die Figur angeklickt wird, soll sie sich auf den Kopf stellen.

**Tipp:** Auf den Kopf stellen = Drehen um 180 Grad

- Wenn das Obst angeklickt wird, soll außerdem der Ton **Boing** abgespielt werden.

**Tipp:** Wenn du mit den Figuren Apfel und Birne arbeitest, findest du links unter Klang automatisch diesen Block:





- Für die Aufgabe brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



Bewegung

1x



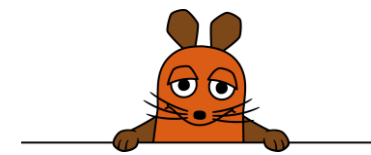
Klang

1x



Ereignisse

2x



### Das musst du vorbereiten:

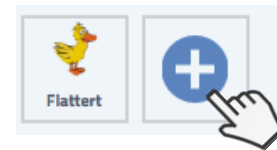
- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

### Aufgabe:

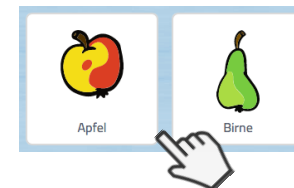
#### Füge ein Obst hinzu, das sich auf den Kopf stellt!

- Füge eine neue Figur zum Wimmelbild hinzu. Wähle entweder **Apfel** oder **Birne**.

1



2




Diesmal sollst du alles allein programmieren. Kopiere also nicht die Programm-Blöcke von der Maus zum Obst, sondern baue zwei eigene Programm-Blöcke:

- Wenn die Figur Apfel oder die Figur Birne angeklickt werden (je nachdem, was du ausgesucht hast), soll sich das Obst auf den Kopf stellen. Dafür brauchst du diese Blöcke:




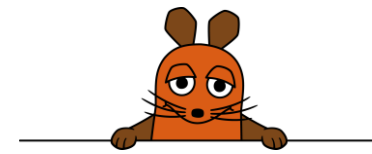
Two Scratch blocks are shown:

- A yellow block: "Wenn diese Figur angeklickt wird"
- A blue block: "drehe dich nach  um 180 Grad"

- Ein zweites Programm soll außerdem den Ton **Boing** abspielen. Dafür brauchst du diese Blöcke.



Two Scratch blocks are shown:

- A yellow block: "Wenn diese Figur angeklickt wird"
- A purple block: "spiele Klang Boing  ganz"



Hier siehst du eine mögliche Lösung für die Aufgabe:

A Scratch script is shown with two parallel branches:

- Branch 1:
  - Yellow block: "Wenn diese Figur angeklickt wird"
  - Blue block: "drehe dich nach  um 180 Grad"
- Branch 2:
  - Yellow block: "Wenn diese Figur angeklickt wird"
  - Purple block: "spiele Klang Boing  ganz"





### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

### Aufgabe:

#### Lass die Blume dem Ball folgen!

##### Teil 1:

- Füge den Ball zum Wimmelbild hinzu.
- Wenn der Ball angeklickt wird, soll er zu einer zufälligen Position gleiten. Du kannst selbst bestimmen, wie schnell er sich bewegt.

##### Teil 2:

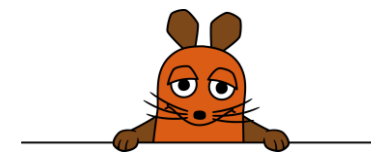
- Füge die Blume hinzu.
- Wenn die Blume angeklickt wird, soll sie zuerst ihre Farbe wechseln. Am Ende soll sie wieder rot sein.

**Tipp:** Die Blume ändert ihre Farbe, wenn sie zum nächsten Kostüm wechselt. Probiere aus, wie oft sie das Kostüm wechseln muss, bis sie wieder rot wird.

**Tipp:** Am besten kannst du den Kostümwechsel sehen, wenn du noch einen Block mit **warte** einbaust.

- Danach soll die Blume zum Ball gleiten.

**Tipp:** Den Block dafür kennst du schon. Du musst hier nur ein anderes Ziel auswählen.



### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

### Aufgabe:

#### Lass die Blume dem Ball folgen!

##### Teil 1:

- Füge den **Ball** zum Wimmelbild hinzu.
- Wenn der Ball angeklickt wird, soll er zu einer zufälligen Position gleiten. Du kannst selbst bestimmen, wie schnell er sich bewegt. Dafür änderst du einfach die Zahl in einem der Blöcke.
- Für **Teil 1** brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



1x



1x

##### Teil 2:

- Füge die Figur **Blume** hinzu.
- Wenn die Blume angeklickt wird, soll sie zuerst ihre Farbe wechseln. Am Ende soll sie wieder rot sein. Dafür muss die Blume mehrfach das Kostüm wechseln. Du brauchst diesen Block:



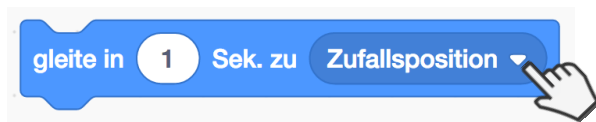
nächstes Kostüm

Probiere aus, wie oft die Blume das Kostüm wechseln muss, bis sie wieder rot ist.

**Tipp:** Am besten kannst du den Kostümwechsel sehen, wenn du noch einen Block mit **warte** einbaust.

- Danach soll die Blume zum Ball gleiten.

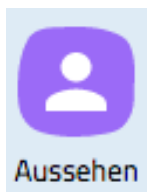
**Tipp:** Den Block dafür kennst du schon. Du musst hier nur ein anderes Ziel auswählen.



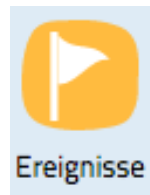
Für **Teil 2** brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



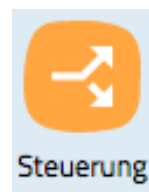
1x



1x



1x



2x



Das musst du vorbereiten:

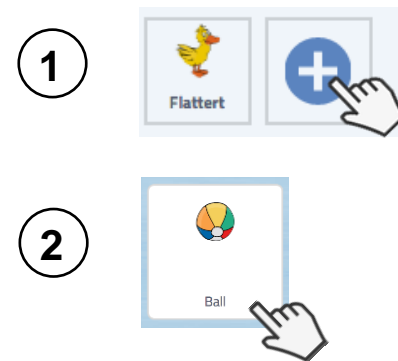
- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

**Aufgabe:**

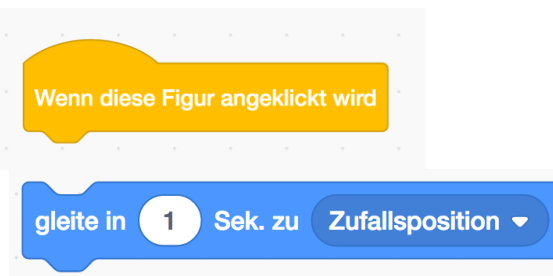
**Lass die Blume dem Ball folgen!**

**Teil 1:**

- Füge den **Ball** zum Wimmelbild hinzu.

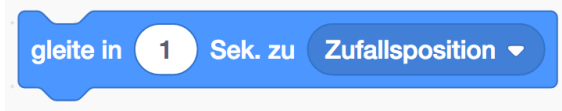


- Wenn die Figur **Ball** angeklickt wird, soll sie zu einer zufälligen Position gleiten. Dafür brauchst du diese Blöcke:





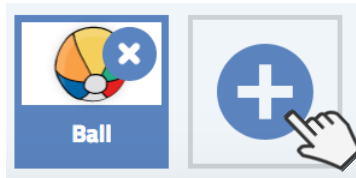
- Du kannst selbst bestimmen, wie schnell sich der Ball bewegt. Ändere dafür die Zahl in diesem Block:



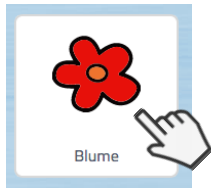
## Teil 2:

- Füge die Figur **Blume** hinzu.

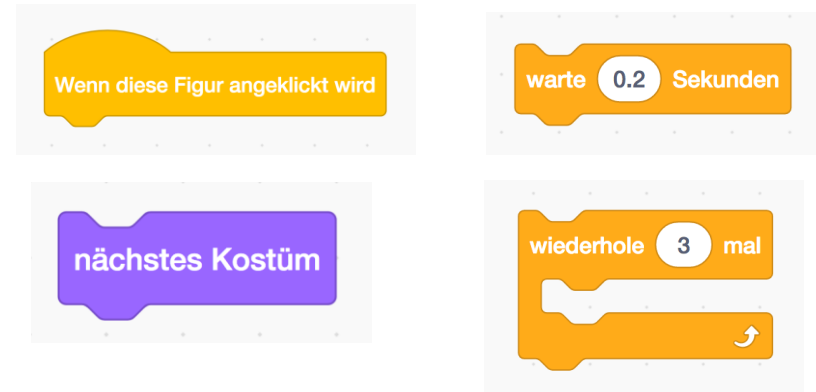
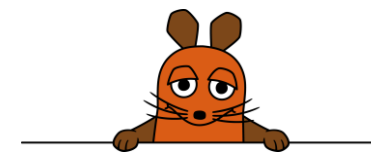
1



2



- Wenn die Blume angeklickt wird, soll sie zuerst ihre Farbe wechseln. Am Ende soll sie wieder rot sein.
- Dafür muss sie dreimal das Kostüm wechseln. Dafür brauchst du diese Blöcke. Ändere zuerst die Zahlen:



- Danach soll die Blume zum Ball gleiten. Dafür musst du bei diesem Block ein neues Ziel auswählen:





Hier siehst du eine mögliche Lösung für die Aufgabe:

**Teil 1:**

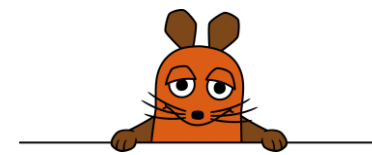
Für den Ball:

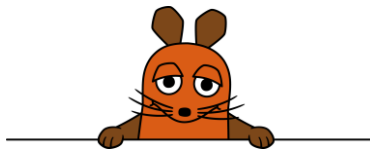
```
Wenn diese Figur angeklickt wird
gleite in 1 Sek. zu Zufallsposition
```

**Teil 2:**

Für die Blume:

```
Wenn diese Figur angeklickt wird
wiederhole 3 mal
  nächstes Kostüm
  warte 0.2 Sekunden
gleite in 1 Sek. zu Ball
```





### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

### Aufgabe:

#### Lass die Fledermaus flattern!

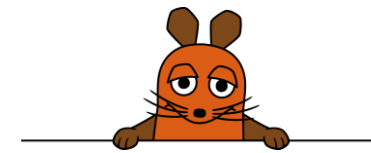
##### Teil 1:

- Füge die Fledermaus zum Wimmelbild hinzu.
- Wenn die Fledermaus angeklickt wird, soll sie zuerst in einer Sekunde zu einer zufälligen Position gleiten.
- Danach soll sie zweimal die Flügel öffnen und wieder schließen, so dass sie die Flügel am Ende wieder eingeklappt hat.

**Tipp:** Die Fledermaus flattert, wenn sie zum nächsten Kostüm wechselt. Probiere aus, wie oft sie das Kostüm wechseln muss, bis sie die Flügel zweimal aus- und wieder eingeklappt hat.

**Tipp:** Am besten kannst du den Kostüm-Wechsel sehen, wenn du einen Block mit **warte** einbaust.

- Zum Schluss soll die Fledermaus sich so oft um 90 Grad drehen, bis sie wieder so aussieht wie am Anfang. Probiere aus, wie oft sie sich drehen muss.



### Teil 2:

- Füge auch einen passenden Ton ein.
- Wenn die Fledermaus mit den Flügeln flattert, soll **zweimal** der Klang „Ente flattert“ abgespielt werden.

**Tipp:** Damit der Ton erst dann abgespielt wird, wenn die Fledermaus die Flügel bewegt, musst du einen Block mit **warte** in das Ton-Programm einbauen.



### Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

### Aufgabe: Lass die Fledermaus flattern!

#### Teil 1:

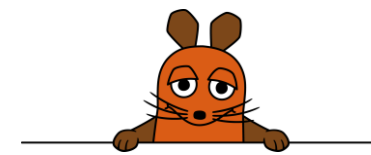
- Füge die Figur Fledermaus zum Wimmelbild hinzu.
- Wenn die Fledermaus angeklickt wird, soll sie in einer Sekunde zu einer zufälligen Position gleiten. Du kannst selbst bestimmen, wie schnell sie sich bewegt. Dafür änderst du einfach die Zahl in einem der Blöcke.
- Wenn die Fledermaus angeklickt wird, soll sie die Flügel öffnen und wieder schließen, so dass sie die Flügel am Ende wieder eingeklappt hat. Dafür muss sie mehrmals das Kostüm wechseln. Du brauchst diesen Block:



Probiere aus, wie oft die Fledermaus das Kostüm wechseln muss, bis sie die Flügel zweimal aus- und wieder eingeklappt hat.

**Tipp:** Am besten kannst du den Kostüm-Wechsel sehen, wenn du nach dem lila Block einen Block mit **warte** einbaust.

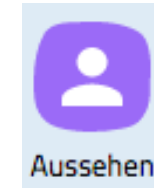
- Zum Schluss soll die Fledermaus sich so oft um 90 Grad drehen, bis sie wieder so aussieht wie am Anfang. Probiere aus, wie oft sie sich drehen muss.



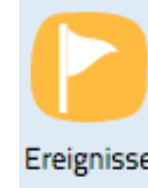
- Für **Teil 1** brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



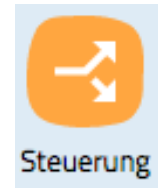
2x



1x



1x



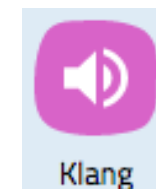
4x

#### Teil 2:

- Füge auch einen passenden Ton ein.
- Wenn die Fledermaus mit den Flügeln flattert, soll zweimal der Klang „Ente flattert“ abgespielt werden.

**Tipp:** Damit der Ton erst abgespielt wird, wenn die Fledermaus die Flügel bewegt, musst du einen Block mit **warte** in das Ton-Programm einbauen.

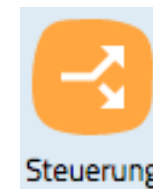
- Für **Teil 2** brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



1x



1x



2x



### Das musst du vorbereiten:

Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

### Aufgabe: Lass die Fledermaus flattern!

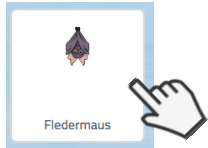
#### Teil 1:

- Füge die Figur **Fledermaus** zum Wimmelbild hinzu.

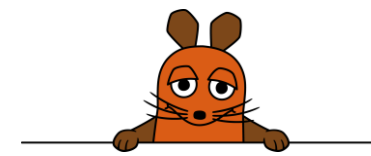
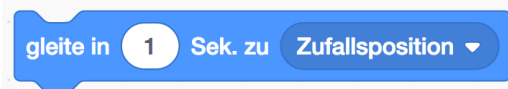
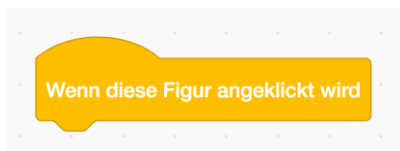
1



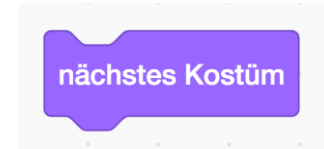
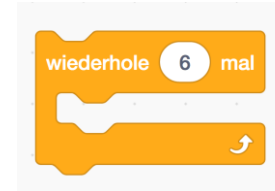
2



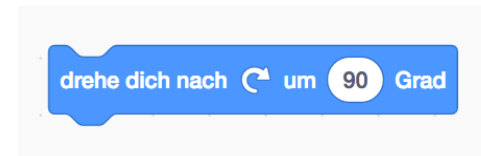
- Wenn die Fledermaus angeklickt wird, soll sie zuerst zu einer zufälligen Position gleiten. Dafür brauchst du diese Blöcke:



- Danach soll sie zweimal mit den Flügeln flattern, so dass sie die Flügel am Ende wieder eingeklappt hat. Dafür muss sie **6** Mal das Kostüm wechseln. Dafür brauchst du diese Blöcke:



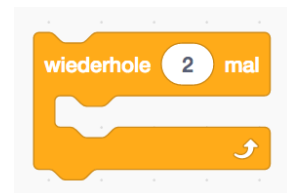
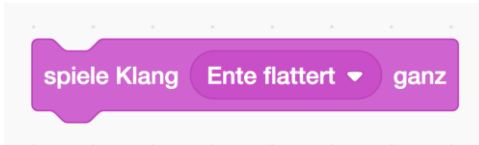
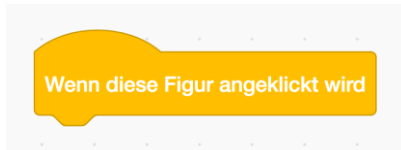
- Dann soll die Fledermaus sich so oft um 90 Grad drehen, bis sie wieder so aussieht wie am Anfang. Dafür brauchst du diese Blöcke:



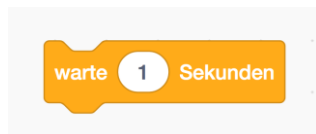


## Teil 2:

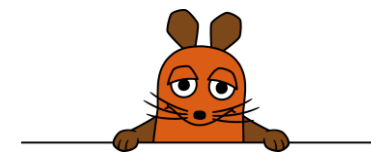
- Füge auch einen passenden Ton ein. Dafür baust du ein zweites Programm.
- Wenn die Fledermaus mit den Flügeln flattert, soll zweimal der Klang **Ente flattert** abgespielt werden. Dafür brauchst du diese Blöcke:



**Tipp:** Der Ton soll **nicht sofort** abgespielt werden, sondern erst, wenn die Fledermaus die Flügel bewegt. Dafür brauchst du noch diesen Block:



- Überlege, an welcher Stelle du ihn einsetzen musst. Baue ihn dann in das Ton-Programm ein.



Hier siehst du eine mögliche Lösung für die Aufgabe.

