



### 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**.

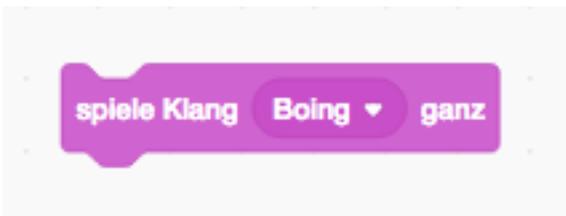
Diesmal sollst du alles allein programmieren. Kopiere also nicht die Programm-Blöcke von der Maus zu deinem Obst, sondern baue zwei eigene Programm-Blöcke:

- 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**.

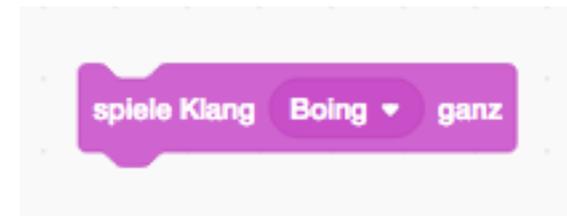
Diesmal sollst du alles allein programmieren. Kopiere also nicht die Programm-Blöcke von der Maus zu deinem Obst, sondern baue zwei eigene Programm-Blöcke:

- 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:

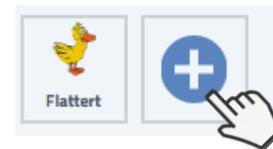
- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

### Aufgabe:

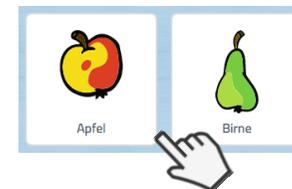
#### Füge ein Obst hinzu, das sich auf den Kopf stellt!

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

1

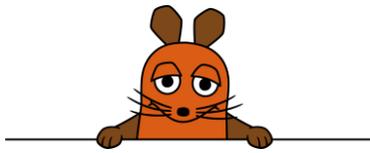


2

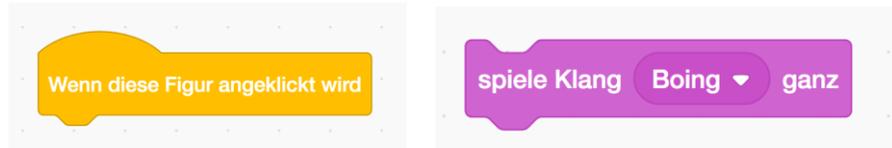


Diesmal sollst du alles allein programmieren. Kopiere also nicht die Programm-Blöcke von der Maus zum Obst, sondern baue zwei eigene Programm-Blöcke:

- 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:



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



Hier siehst du eine mögliche Lösung für die Aufgabe:

