



### 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:

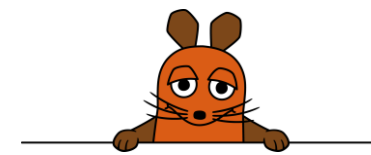
- Füge die Blume hinzu.
- Wenn die Blume angeklickt wird, soll sie zuerst ihre Farbe wechseln. Am Ende soll sie wieder rot sein.

**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:



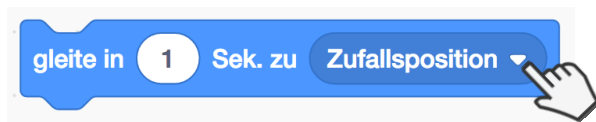
nächstes Kostüm

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.

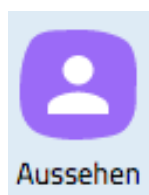
**Tipp:** Den Block dafür kennst du schon. Du musst hier nur ein anderes Ziel auswählen.



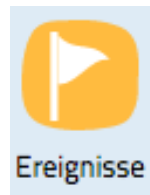
Für **Teil 2** brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



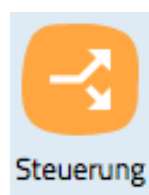
1x



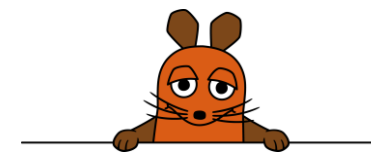
1x



1x



2x



Das musst du vorbereiten:

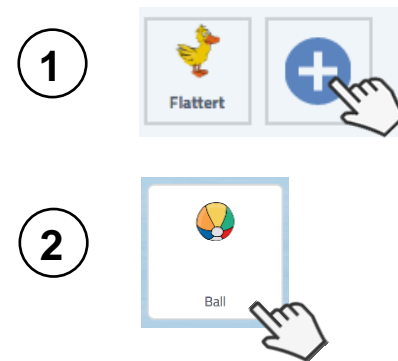
- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren auf der Bühne machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

**Aufgabe:**

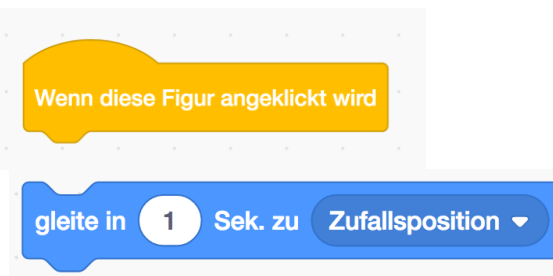
**Lass die Blume dem Ball folgen!**

**Teil 1:**

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

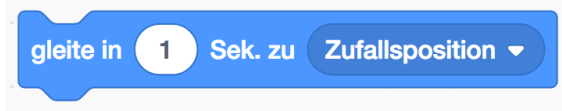


- Wenn die Figur **Ball** angeklickt wird, soll sie zu einer zufälligen Position gleiten. Dafür brauchst du diese Blöcke:





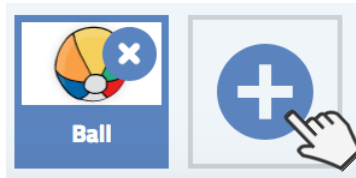
- Du kannst selbst bestimmen, wie schnell sich der Ball bewegt. Ändere dafür die Zahl in diesem Block:



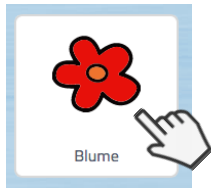
## Teil 2:

- Füge die Figur **Blume** hinzu.

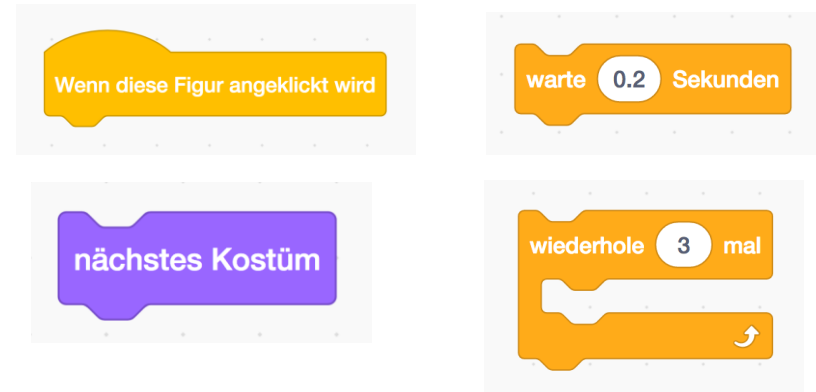
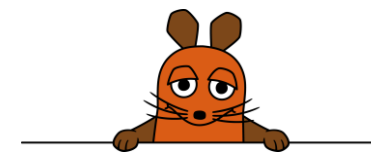
1



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
```

