

**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.



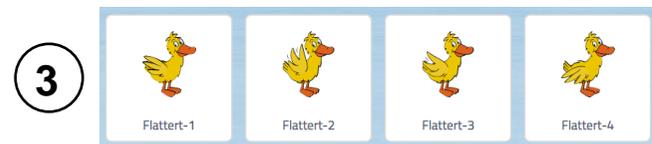
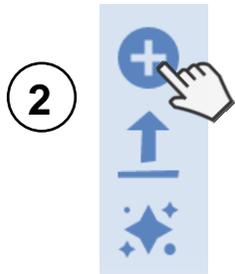
### Das musst du vorbereiten:

- 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.

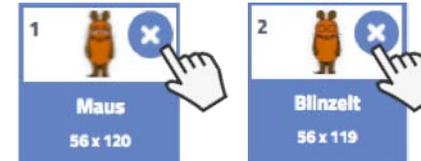
### Aufgabe:

#### Lass die Ente flattern!

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



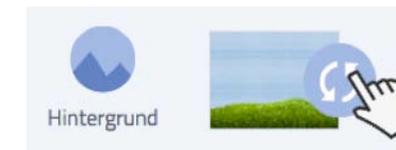
- Lösche dann die Mauskostüme.



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



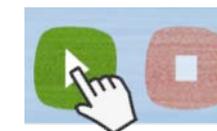
- Wenn du magst, ändere den Hintergrund.



- Klicke danach wieder auf **Code**.

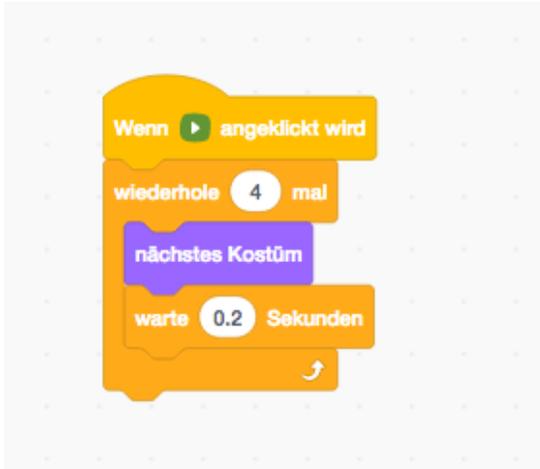


- Teste dein Programm.





Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:



So kann deine Bühne aussehen:

