**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.



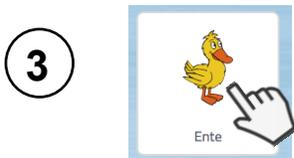
Das musst du vorbereiten:

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

Aufgabe:

Lass die Ente gleiten!

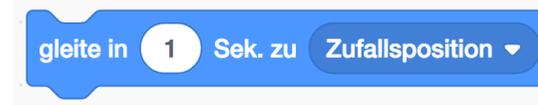
- Wähle als Kostüm **Ente**.



- 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:

