**Das musst du vorbereiten:**

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

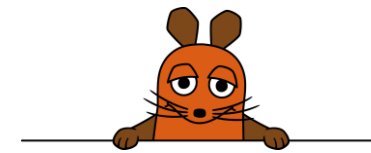
**Aufgabe:****Lass die Fledermaus flattern!****Teil 1:**

- 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:

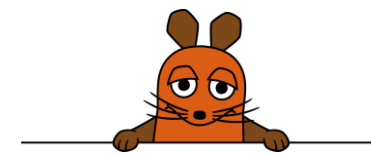
- Füge die Figur Fledermaus zum Wimmelbild hinzu.
- Wenn die Fledermaus angeklickt wird, soll sie in einer Sekunde zu einer zufälligen Position gleiten. Du kannst selbst bestimmen, wie schnell sie sich bewegt. Dafür änderst du einfach die Zahl in einem der Blöcke.
- Wenn die Fledermaus angeklickt wird, 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.

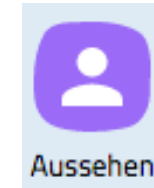
- Zum Schluss soll die Fledermaus sich so oft um 90 Grad drehen, bis sie wieder so aussieht wie am Anfang. Probiere aus, wie oft sie sich drehen muss.



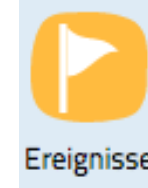
- Für **Teil 1** brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



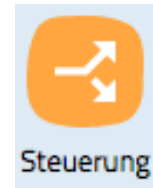
2x



1x



1x



4x

#### Teil 2:

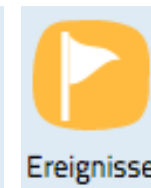
- Füge auch einen passenden Ton ein.
- Wenn die Fledermaus mit den Flügeln flattert, soll zweimal der Klang „Ente flattert“ abgespielt werden.

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

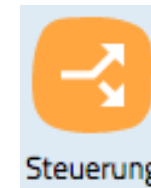
- Für **Teil 2** brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



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.

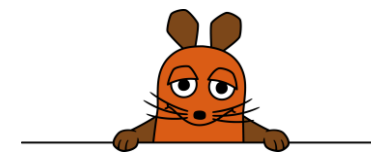
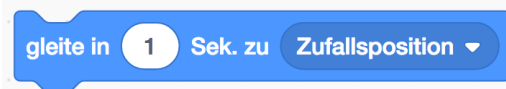
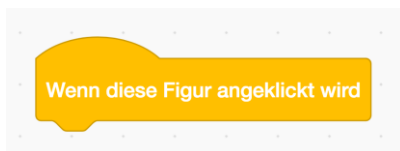
1



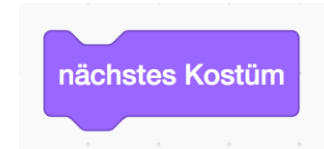
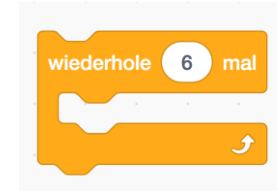
2



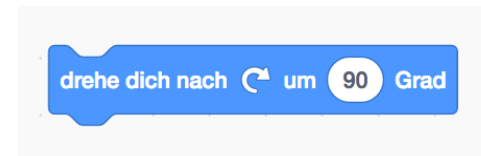
- Wenn die Fledermaus angeklickt wird, soll sie zuerst zu einer zufälligen Position gleiten. Dafür brauchst du diese Blöcke:



- 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:



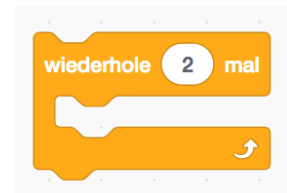
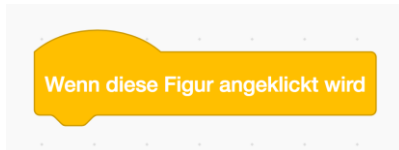
- Dann soll die Fledermaus sich so oft um 90 Grad drehen, bis sie wieder so aussieht wie am Anfang. Dafür brauchst du diese Blöcke:



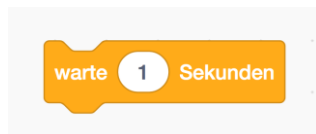


## Teil 2:

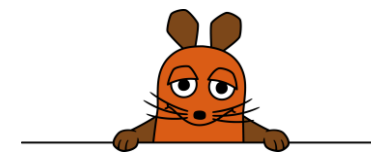
- Füge auch einen passenden Ton ein. Dafür baust du ein zweites Programm.
- Wenn die Fledermaus mit den Flügeln flattert, soll zweimal der Klang **Ente flattert** abgespielt werden. Dafür brauchst du diese Blöcke:



**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.

