



Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert.
- **Lösche** das Programm aus dem Lernspiel. Ziehe dafür das ganze Programm nach links und lass es dort los. Jetzt kannst du ein neues Programm bauen.

Aufgabe:

Die Maus soll sich auf der Wiese drehen!

- Wähle als Kostüm wieder eine Maus und als Hintergrund die Wiese.
- Die Maus soll sich immer ein kleines Stück weiter drehen, bis sie auf dem Kopf steht. Dafür brauchst du diesen Block:



Tipp: Probiere einfach aus, wie oft die Maus sich drehen muss, bis sie auf dem Kopf steht. Dafür klickst du immer wieder auf den blauen Block, der die Maus dreht. Dabei zählst du, wie oft du klicken musst, bis die Maus auf dem Kopf steht. Diese Zahl trägst du in den gelben Block ein.



Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert.
- **Lösche** das Programm aus dem Lernspiel. Ziehe dafür das ganze Programm nach links und lass es dort los. Jetzt kannst du ein neues Programm bauen.

Aufgabe:

Die Maus soll sich auf der Wiese drehen!

- Ändere den Hintergrund zu **Wiese** und wähle das Kostüm **Maus**.
- Die Maus soll sich immer ein kleines Stück weiter drehen, bis sie auf dem Kopf steht. Dafür brauchst du diesen Block:



Tipp: Probiere einfach aus, wie oft die Maus sich drehen muss, bis sie auf dem Kopf steht. Dafür klickst du immer wieder auf den blauen Block, der die Maus dreht. Dabei zählst du, wie oft du klicken musst, bis die Maus auf dem Kopf steht. Diese Zahl trägst du in den gelben Block ein.

- Außerdem brauchst du Blöcke aus diesen Bereichen:



Ereignisse

1x



Steuerung

1x



Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Weltraum-Maus** fertig programmiert.
- **Lösche** das Programm aus dem Lernspiel. Ziehe dafür das ganze Programm nach links und lass es dort los. Jetzt kannst du ein neues Programm bauen.

Aufgabe:

Die Maus soll sich auf der Wiese drehen!

- Ändere den Hintergrund zu **Wiese**.

1



2



3



- Wähle als Kostüm **Maus**.

1



2



3

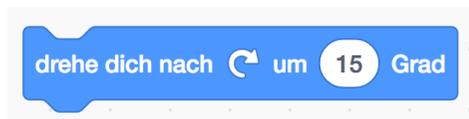
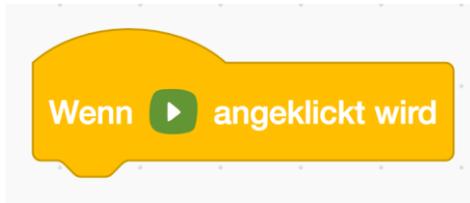


4



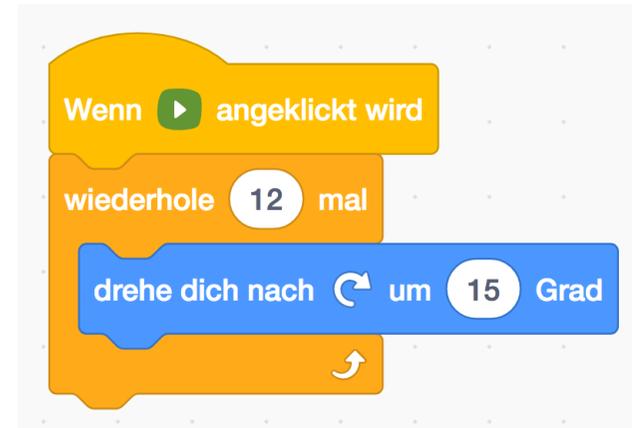


- Die Maus soll sich so oft um 15 Grad drehen, bis sie auf dem Kopf steht.
- Dafür brauchst du diese Blöcke:



Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:

So sollte dein Programm aussehen:



So sollte deine Bühne aussehen:

