



Name:
Arbeitsauftrag:

Neuenkirchen, den

Öffne in Scratch die Datei „Weihnacht_Vorlage.sb2“.

Aufgabenstellung

1. Starte das Programm mit der grünen Flagge.
2. Beschreibe den Programmablauf.

3. Schaue dir das Skript des Schneemanns und untersuche wie die Armbewegung zustande kommt.
4. Füge ein neues Objekt „Penguin3“ ein und gestalte mithilfe seiner anderen Kostüme eine Bewegung. Worauf musst du achten?

5. Verändere das Skript, so dass der Pinguin auf seinen Schlittschuhen hin- und hergleitet.