



Das musst du vorbereiten:

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

Aufgabe:

Füge den Fisch hinzu!

- Füge als vierte Figur den Fisch zum Wimmelbild hinzu.
- Wenn er angeklickt wird, soll der Fisch seine Kostüme so wechseln, dass er am Ende wieder so aussieht wie am Anfang.

Tipp: Dafür musst du die Zahl in der Kostüm-Schleife ändern. Probiere aus, welche Zahl passt.

- Wähle einen passenden Ton, der einmal abgespielt wird, wenn man den Fisch anklickt.



Das musst du vorbereiten:

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

Aufgabe:

Füge den Fisch hinzu!

- Füge die Figur **Fisch** zum Wimmelbild hinzu.
- Kopiere die beiden Programme von der Maus zum Fisch.
- Wenn der Fisch angeklickt wird, soll er seine Kostüme so wechseln, dass er am Ende wieder so aussieht wie am Anfang.

Tipp: Dafür musst du die Zahl in der Kostüm-Schleife ändern. Mache aus der 4 eine 3.

- Wähle einen passenden Ton, der abgespielt wird, wenn man den Fisch anklickt.
- Du kannst zwischen den Tönen **Fisch taucht** und **Fisch springt** entscheiden. Wähle, was dir besser gefällt.
- Der Ton soll nur einmal abgespielt werden. Nimm dafür diesen Block aus dem Ton-Programm heraus:





Das musst du vorbereiten:

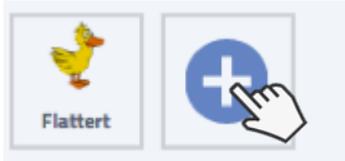
- Du hast **Wimmelbild** fertig programmiert. Die Figuren machen also alle etwas, wenn du sie anklickst.

Aufgabe:

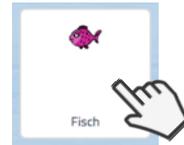
Füge den Fisch hinzu!

- Füge die Figur **Fisch** zum Wimmelbild hinzu.

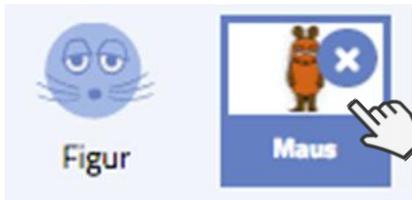
1



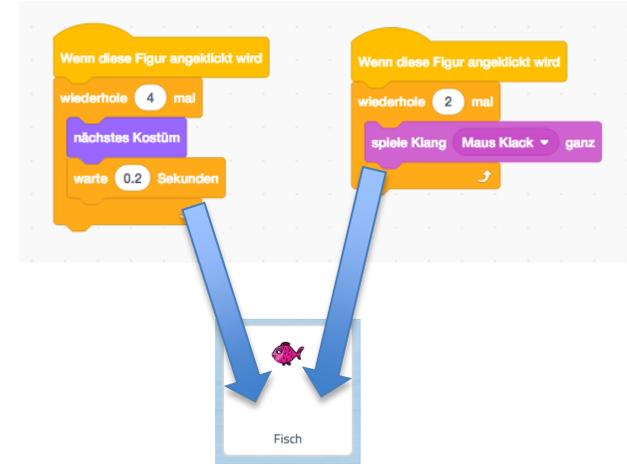
2



- Klicke wieder auf die Figur Maus:



- Kopiere dann die beiden Programme von der Maus zum Fisch.



- Wenn der Fisch angeklickt wird, soll er seine Kostüme so wechseln, dass er am Ende wieder so aussieht wie am Anfang.

Tipp: Dafür musst du die Zahl in der Kostüm-Schleife ändern. Mache aus der 4 eine 3.

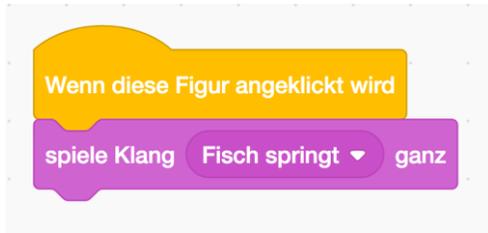




- Wähle einen passenden Ton, der abgespielt wird, wenn man den Fisch anklickt.
- Du kannst zwischen den Tönen **Fisch taucht** und **Fisch springt** entscheiden. Wähle, was dir besser gefällt.
- Der Ton soll nur zweimal abgespielt werden. Nimm dafür diesen Block aus dem Ton-Programm heraus:



- Dein Ton-Programm sollte am Ende entweder so

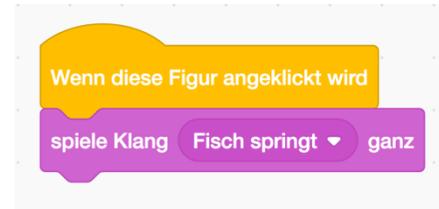


oder so aussehen:



Hier siehst du die fertigen Programme für den Fisch:

Für den Ton:



oder



Für die Bewegung:

