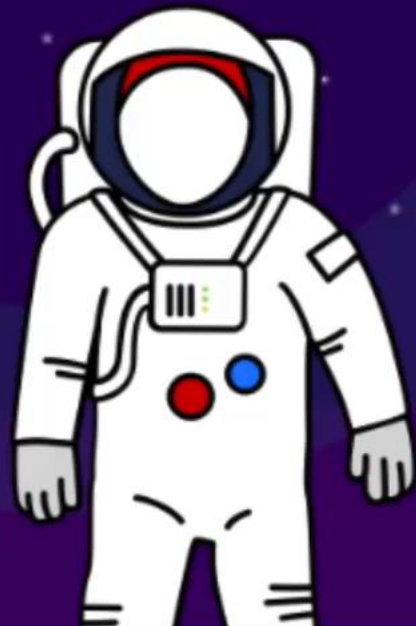




# Der Flug zum Mond





1

**Gestaltung:** Hintergrund wählen – Schrift einfügen – als Figur Astronaut:in wählen und auf der Bühne platzieren – im Malfenster das eigene Gesicht in den Helm platzieren

**Programmierung:** Astronaut:in kleiner machen – Astronaut:in hüpf viermal auf und ab mit dem »Wiederhole-Block« (Schleife) – zur Seite 2 wechseln



2

**Gestaltung:** Hintergrund wählen – als Figur Astronaut:in wählen – im Malfenster das eigene Gesicht in den Helm platzieren – Rakete auswählen und platzieren

**Programmierung:** Astronaut:in etwas kleiner machen – Astronaut:in geht zur Rakete, **erst dann** startet Rakete – zur Seite 3 wechseln – **Achtung:** Astronaut:in muss unsichtbar gemacht werden



3

**Gestaltung:** Hintergrund wählen – Rakete auswählen und platzieren

**Programmierung:** Rakete etwas kleiner machen – Rakete kommt (**mit Spitze voraus**) von links ins Bild – Rakete fliegt ein Stück – Rakete dreht sich und landet auf dem Mond

Benötigte Programmier-Blöcke:



Zusatzaufgabe: Ton für die Rakete (*gleichzeitig* zum Raketenflug) – Tipp: Dafür benötigt man zweimal den Start-Block.  
Zusatzaufgabe: Astronaut:in steigt aus und sagt etwas (Sprechblase oder Ton) – Tipp: Lege dafür eine vierte Seite an.



Astronaut

Auf das Pinselsymbol klicken und im Malfenster das eigene Gesicht in den Helm platzieren ...



nach der Schleife 3 Sekunden warten und dann zur Seite 2 wechseln. Die Zeitangaben sind Zehntelsekunden.



dauerhaft Größe ändern – damit das funktioniert, diesen Programmierblock hier außerhalb des Programmstranges platzieren und ein- oder mehrmals händisch anklicken (alternativ: den Zahlenwert einstellen).



**Hinweis:** Das zuletzt bewegte Objekt liegt immer ganz oben in der Stapelreihenfolge. Also unbedingt die Rakete als letztes anfassen, sonst kann der Astronaut nicht dahinter verschwinden.



am Ende den Astronaut unsichtbar schalten. Sonst fliegt die Rakete weg, der Astronaut steht aber noch da ...



dauerhaft Größe ändern – damit das funktioniert, diesen Programmierblock hier außerhalb des Programmstranges platzieren und ein- oder mehrmals händisch anklicken (alternativ: den Zahlenwert einstellen).



Es muss drei Sekunden gewartet werden, damit genügend Zeit für den Astronauten ist, die Rakete zu erreichen. Die genaue Wartezeit ist natürlich von den Positionen der Objekte abhängig.

Dieser Block ist nicht wirklich nötig – da sich aber leider in »ScratchJr« Objekte nicht komplett aus der Bühne ziehen lassen, sieht es mit diesem Block schöner aus, wenn die Rakete am Ende langsam ausgeblendet wird ...

**Tipp:** Statt des WARTE-Blocks könnte man hier auch mit den SENDE-Block und START-DURCH-Block arbeiten ...

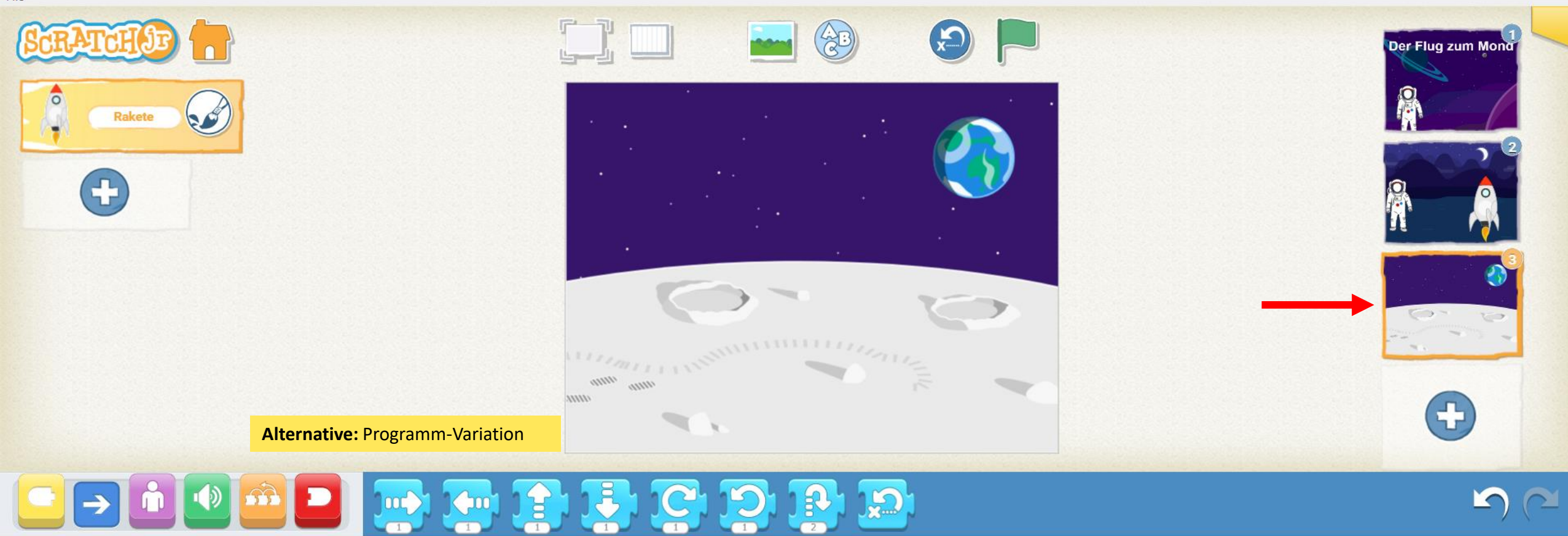




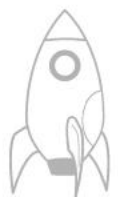
Einfache Programm-Version

Größe ändern ...

Geschwindigkeit verlangsamen ...



Alternative: Programm-Variation

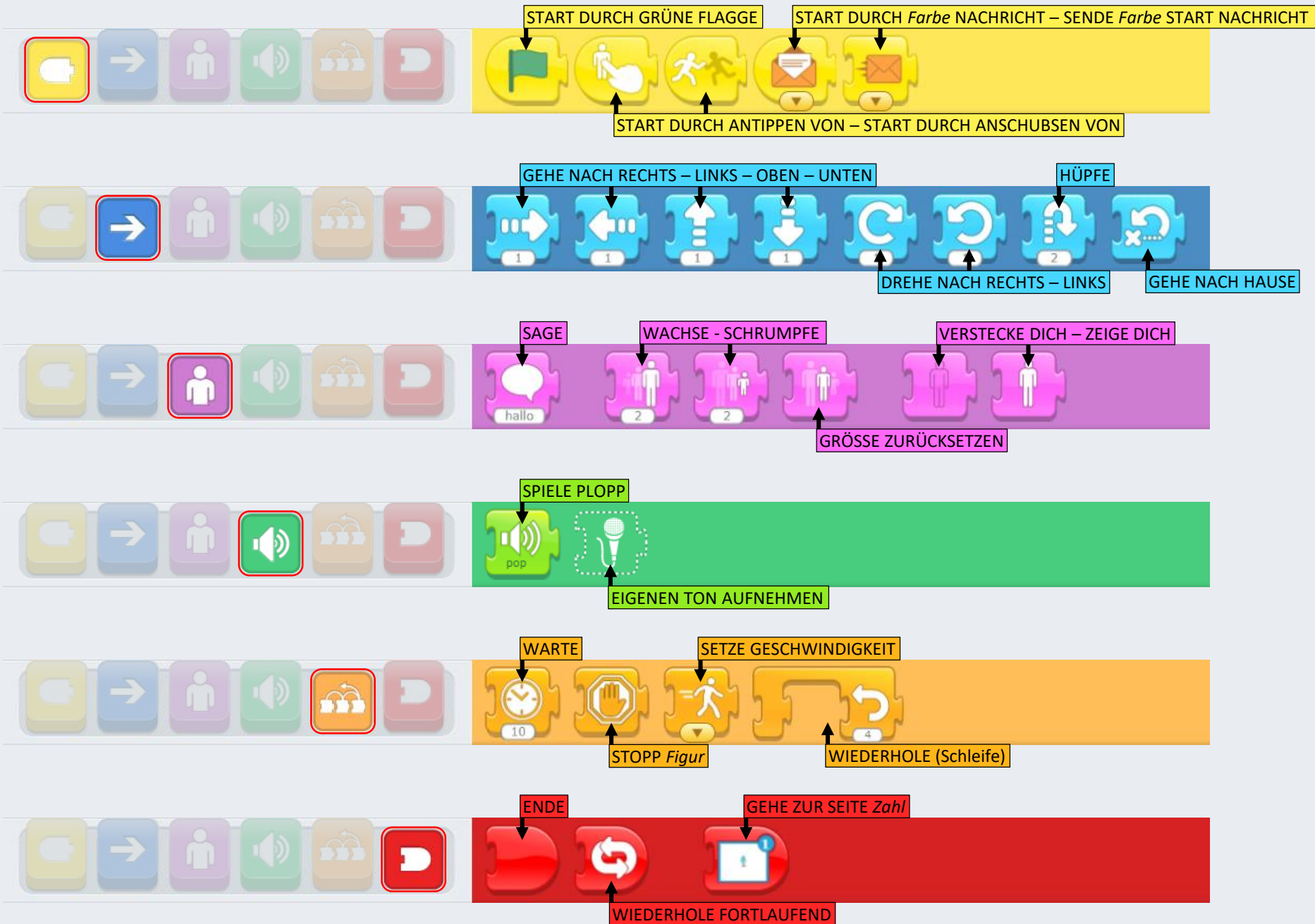


Geschwindigkeit verlangsamen ...

vor Programmstart unsichtbar gestellte Rakete wieder sichtbar machen ...



vor Programmstart dauerhaft die Größe und Sichtbarkeit ändern – damit das funktioniert, diese Programmierblöcke außerhalb des Programmstranges platzieren und händisch die Blöcke anklicken.







# multimediamobile

– ein medienpädagogisches Angebot der Niedersächsischen Landesmedienanstalt (NLM) –



**Besuchen Sie unsere Webseite**

**[www.multimediamobile.de](http://www.multimediamobile.de)**

**Besuchen Sie unsere Webseite. Hier erhalten Sie weitere Informationen zu unseren medienpraktischen Angeboten und wie Sie unsere kostenfreien Fortbildungen buchen können.**

