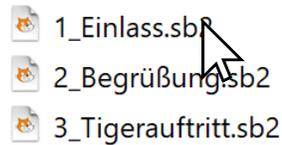


1. Einlass

Figuren einfügen und verändern.

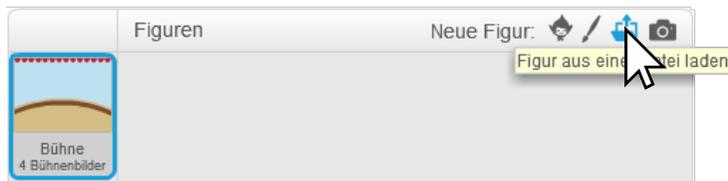
- 1 Öffne den Ordner „Zirkel“.
Öffne dort die Datei „1_Einlass“.



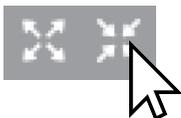
- 2 Um eine neue Figur einzufügen, klicke auf das Ordnersymbol.

Wähle aus dem Figurenordner diese Figuren aus:

- Zirkusdirektor
- Mädchen
- Junge



- 3 Um eine Figur zu verkleinern, klicke auf das Größer- oder Kleiner-Symbol in der oberen Leiste.



Danach musst du so oft auf die Figur klicken, bis sie die gewünschte Größe hat.

- 4 Wenn du mit der rechten Taste auf eine Figur klickst, kannst du „Duplizieren“ (verdoppeln) oder „Löschen“ auswählen.

Verdopple die Kinder, so dass viele Kinder in der Manege stehen.



- 5 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!



- 6 Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 1: Manege

Bald soll die Vorstellung in der Manege starten. Aber die Bühne ist noch leer!

1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.

Öffne dort die Datei „1_Aufgabe_Manege“.



1_Aufgabe_Manege.sb2
2_Aufgabe_Witz.sb2
3_Aufgabe_Tigergang.sb2

2 Füge mindestens fünf Figuren ein, die in einen Zirkus gehören!

3 Verändere die Größe der Figuren!

4 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



Aufgabe 1: Manege

Bald soll die Vorstellung in der Manege starten. Aber die Bühne ist noch leer!

1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.

Öffne dort die Datei „1_Aufgabe_Manege“.



1_Aufgabe_Manege.sb2
2_Aufgabe_Witz.sb2
3_Aufgabe_Tigergang.sb2

2 Füge mindestens fünf Figuren ein, die in einen Zirkus gehören!

3 Verändere die Größe der Figuren!

4 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



2. Begrüßung

Der Zirkusdirektor sagt etwas.

- 1 Öffne den Ordner „Zirkel“.
Öffne dort die Datei „2_Begrüßung“.



- 2 Klicke auf den Blockbereich „Aussehen“.



- 3 Schiebe den Block `sage Hello! für 2 Sek.` insgesamt drei mal nach rechts.
So soll es aussehen:



- 4 Klicke auf die weißen Felder und ändere den Text des Direktors:



- 5 Klicke auf die grüne Flagge um das Programm zu starten!



- 6 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!



- 7 Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 2: Witz

Der Clown soll einen Witz erzählen.

1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.

Öffne dort die Datei „2_Aufgabe_Witz“.



1_Aufgabe_Manege.sb2
2_Aufgabe_Witz.sb2
3_Aufgabe_Tigergang.sb2

2 Lass den Clown einen kurzen Witz erzählen!

3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



Aufgabe 2: Witz

Der Clown soll einen Witz erzählen.

1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.

Öffne dort die Datei „2_Aufgabe_Witz“.



1_Aufgabe_Manege.sb2
2_Aufgabe_Witz.sb2
3_Aufgabe_Tigergang.sb2

2 Lass den Clown einen kurzen Witz erzählen!

3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



3. Tigerauftritt

Der Tiger soll sich bewegen.

- 1 Öffne den Ordner „Zirkel“.
Öffne dort die Datei „3_Tigerauftritt“.



- 2 Klicke auf den Blockbereich „Bewegung“.



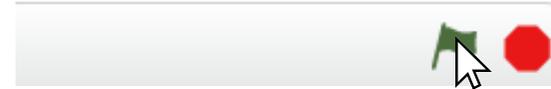
- 3 Schiebe den Block **gehe 10 er-Schritt** nach rechts.

So soll es aussehen:



- 4 Klicke auf die grüne Flagge um das Programm zu starten!

Schaue was passiert, wenn du die Zahlen veränderst!



- 5 Klicke auf den Blockbereich „Steuerung“.



- 6 Schiebe den Block **warte 1 Sek.** nach rechts.

- 7 Baue so viele Blöcke aneinander, dass der Tiger von ganz links nach ganz rechts läuft!



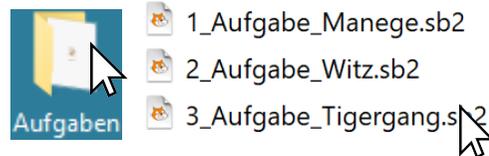
- 8 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 3: Tigergang

Der Tiger soll zuerst nach rechts
und dann nach links laufen.



- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „3_Aufgabe_Tigergang“.



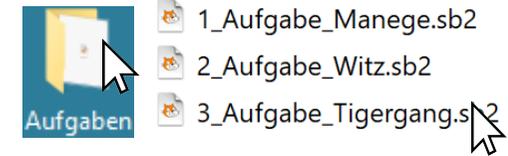
- 2 Lass den Tiger nach rechts gehen!
- 3 Der Tiger muss sich jetzt umdrehen.
Welchen Bewegungs-Block musst du verwenden?
- 4 Lass den Tiger zurück nach links gehen!
- 5 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 3: Tigergang

Der Tiger soll zuerst nach rechts
und dann nach links laufen.



- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „3_Aufgabe_Tigergang“.



- 2 Lass den Tiger nach rechts gehen!
- 3 Der Tiger muss sich jetzt umdrehen.
Welchen Bewegungs-Block musst du verwenden?
- 4 Lass den Tiger zurück nach links gehen!
- 5 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

4. Zauberei

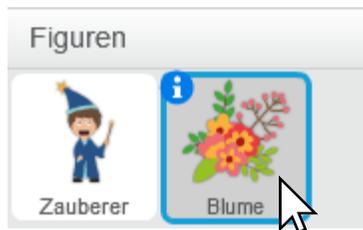
Der Zauberer hat einen neuen Trick.

- 1 Öffne den Ordner „Zirkel“.
Öffne dort die Datei „4_Zauberei“.



- 2 Bei mehreren Figuren musst du auswählen, welche Figur du programmieren möchtest.

Klicke in der Figurenleiste auf die Blumen:



- 3 Klicke auf den Blockbereich „Aussehen“.



- 4 Benutze den Farbwechsel-Block!
So soll es aussehen:



- 5 Klicke auf die grüne Flagge um das Programm zu starten!



- 6 Wenn du auf den roten Knopf klickst, bekommen die Blumen ihre Ausgangsfarbe zurück.



- 7 Probiere im Farbwechsel-Block verschiedene Zahlen aus!

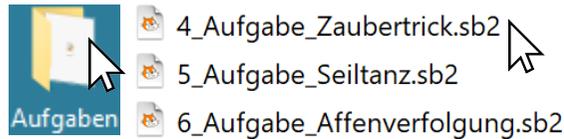


- 8 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 4: Zaubertrick

Überlege dir einen neuen Zaubertrick!

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „4_Aufgabe_Zaubertrick“.



- 2 Schaue dir die Aussehen-Blöcke genau an!
Hast du eine Idee für einen neuen Trick?

- 3 Baue das Programm für den neuen Zaubertrick zusammen!

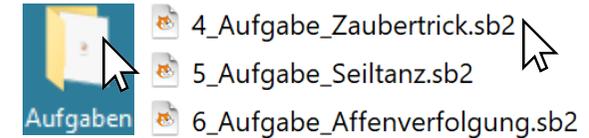
- 4 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



Aufgabe 4: Zaubertrick

Überlege dir einen neuen Zaubertrick!

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „4_Aufgabe_Zaubertrick“.



- 2 Schaue dir die Aussehen-Blöcke genau an!
Hast du eine Idee für einen neuen Trick?

- 3 Baue das Programm für den neuen Zaubertrick zusammen!

- 4 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



5. Galopp

Mit einer Wiederholung galoppiert das Pferd von links nach rechts.

- 1 Öffne den Ordner „Zirkel“.
Öffne dort die Datei „5_Galopp“.



- 2 Baue dieses Programm nach:



Fange mit dem gelben Wiederholungsblock an und füge dann die blauen Bewegungsblöcke ein!

- 3 Klicke auf die grüne Flagge um das Programm zu starten!



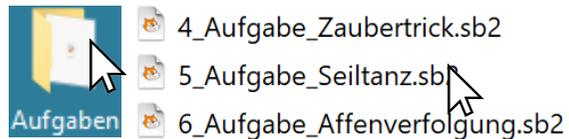
- 4 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



Aufgabe 5: Seiltanz

Lass die Seiltänzerin balancieren!

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „5_Aufgabe_Seiltanz“.



- 2 Baue ein Programm, das die Tänzerin ewig von einem Ende des Seils zum anderen Ende laufen lässt!

- 3 Versuche, die Tänzerin ganz langsam gehen zu lassen!

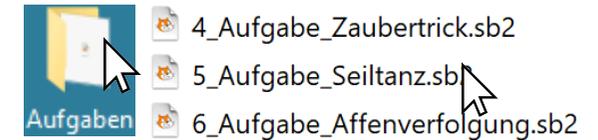


- 4 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 5: Seiltanz

Lass die Seiltänzerin balancieren!

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „5_Aufgabe_Seiltanz“.



- 2 Baue ein Programm, das die Tänzerin ewig von einem Ende des Seils zum anderen Ende laufen lässt!

- 3 Versuche, die Tänzerin ganz langsam gehen zu lassen!

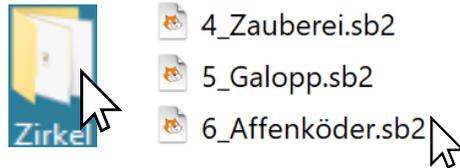


- 4 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

6. Affenköder

Mit der Hilfe einer Wiederholung können wir den Affen mit einer Banane ködern.

- 1 Öffne den Ordner „Zirkel“.
Öffne dort die Datei „6_Affenköder“.



- 2 Wähle in der Figurenleiste den Affen aus:

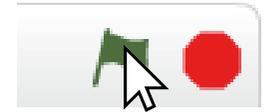


- 3 Baue dieses Programm nach:

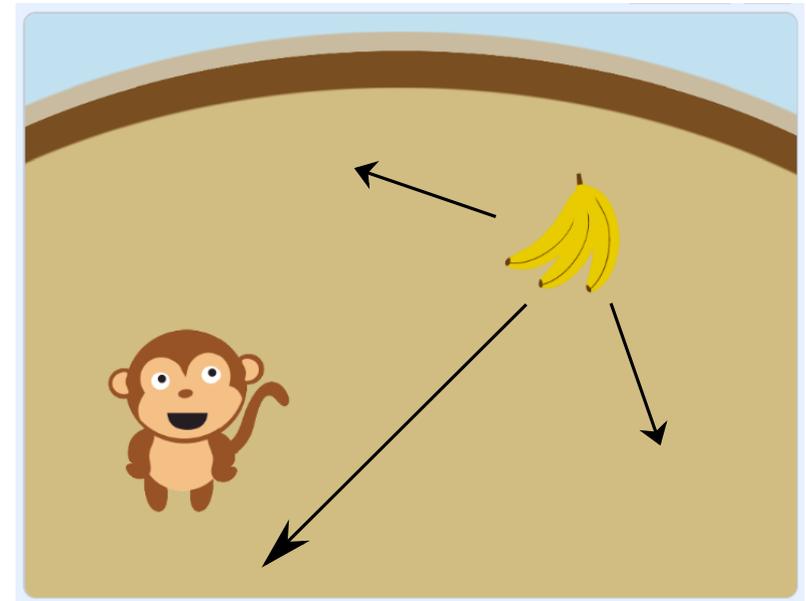
Klicke im drehe-Block auf den kleinen Pfeil, um die Banane auszuwählen:



- 4 Klicke auf die grüne Flagge um das Programm zu starten!



- 5 Verschiebe die Banane auf der Bühne und schaue, was passiert!
Melde dich, wenn du Hilfe brauchst!

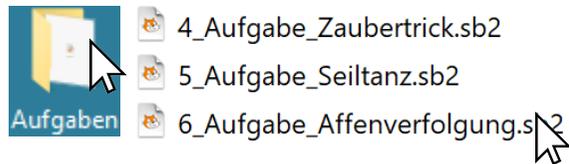


- 6 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 6: Affenverfolgung

Schreibe ein Programm für den Zirkusdirektor!
Er soll automatisch zum Affen laufen.

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „6_Aufgabe_Affenverfolgung“.



- 2 Baue ein Programm für den Zirkusdirektor, mit dem er von alleine zum Affen läuft.

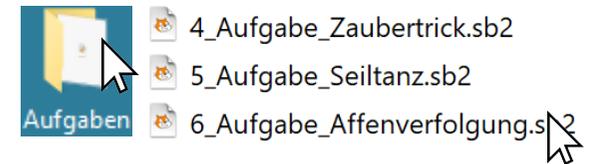
- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



Aufgabe 6: Affenverfolgung

Schreibe ein Programm für den Zirkusdirektor!
Er soll automatisch zum Affen laufen.

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „6_Aufgabe_Affenverfolgung“.



- 2 Baue ein Programm für den Zirkusdirektor, mit dem er von alleine zum Affen läuft.

- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



7. Bärenanz

Wenn der Bär seine „Kostüme“ wechselt, sieht es aus, als würde er tanzen.

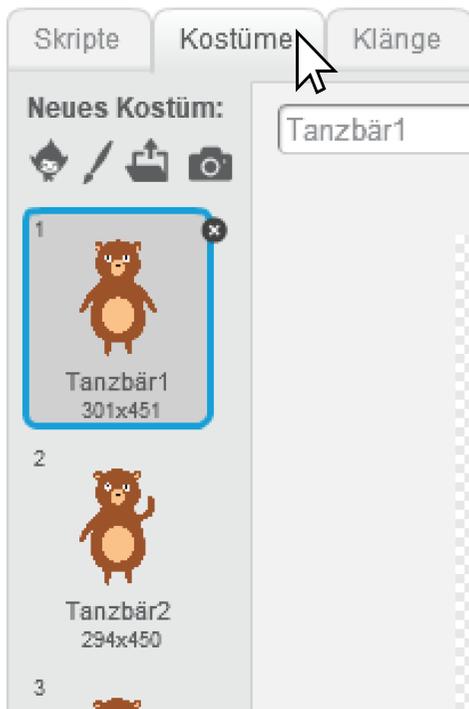
1 Öffne den Ordner „Zirkel“.

Öffne dort die Datei „7_Bärenanz“.



- 7_Bärenanz.sb2
- 8_Farbenpapagei.sb2
- 9_Hasenzauber.sb2

2 Klicke auf „Kostüme“ um dir die verschiedenen Tanzposen des Bären anzuschauen:



3 Baue dieses Programm nach:



4 Klicke auf die grüne Flagge um das Programm zu starten!



5 Benutze auch die anderen Kostüme!

Baue wie oben immer einen Warte-Block zwischen die Kostümwechsel.

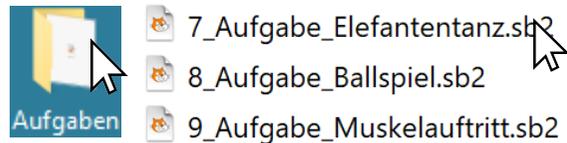


6 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 7: Elefantentanz

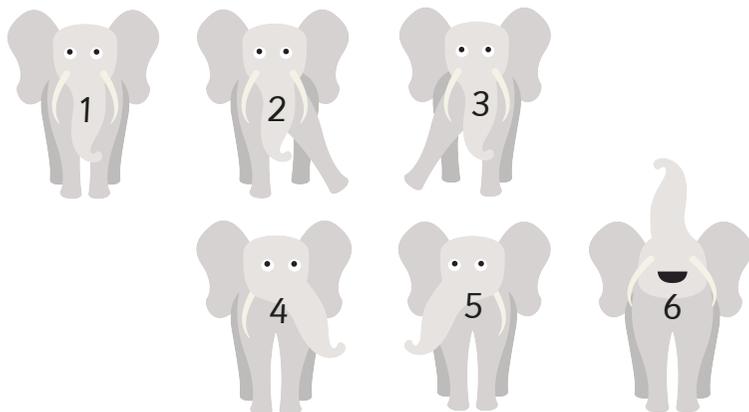
Auch der Elefant soll tanzen.
Schreibe ein passendes Programm!

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „7_Aufgabe_Elefantentanz“.



- 2 Schaue dir die Kostüme des Elefanten an.
Programmiere ihn so, dass er tanzt!

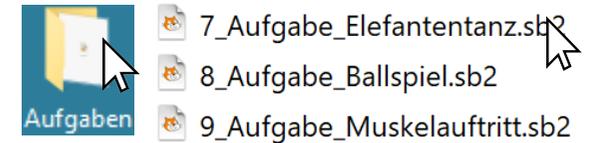
- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



Aufgabe 7: Elefantentanz

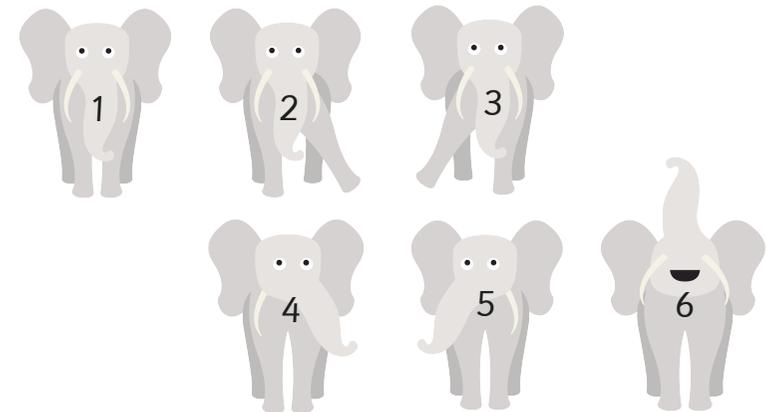
Auch der Elefant soll tanzen.
Schreibe ein passendes Programm!

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „7_Aufgabe_Elefantentanz“.



- 2 Schaue dir die Kostüme des Elefanten an.
Programmiere ihn so, dass er tanzt!

- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



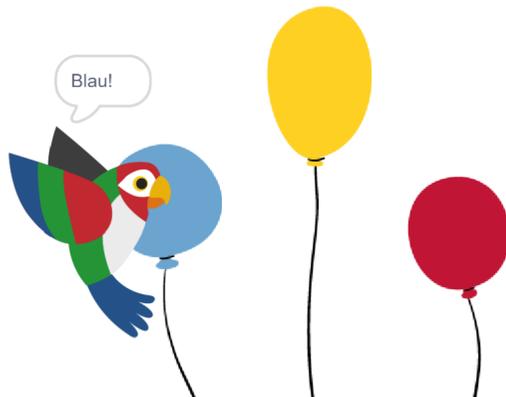
8. Farbenpapagei

Wenn der Papagei einen Luftballon berührt, sagt er, welche Farbe dieser hat.

- 1 Öffne den Ordner „Zirkel“.
Öffne dort die Datei „8_Farbenpapagei“.



- 2 Programmiere den Papagei:



- 3 Um das Blau des Ballons auszuwählen, musst du in die Farbe (1) klicken.



- Wenn du jetzt auf den Ballon (2) klickst, übernimmt es dessen Farbe.



- 4 Ergänze die Blöcke für den gelben und den roten Ballon:



- 5 Klicke auf die grüne Flagge um das Programm zu starten!

Versetze den Papagei auf der Bühne, dass er immer einen anderen Luftballon berührt.

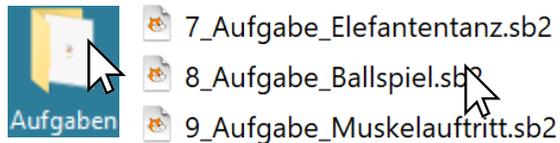


- 6 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

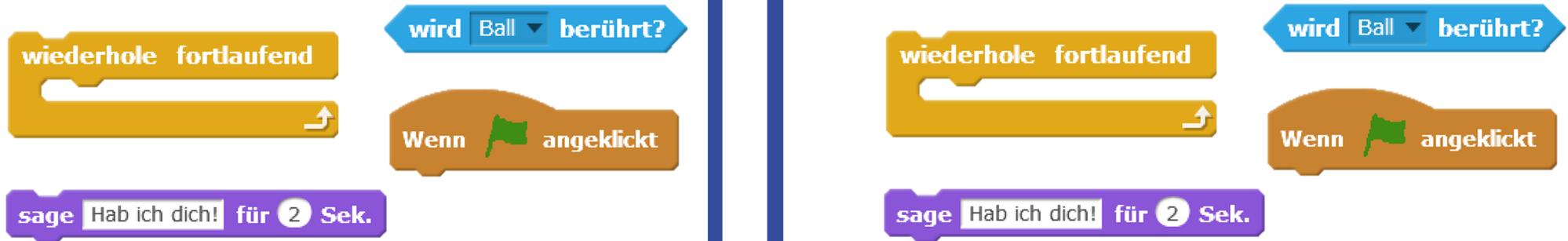
Aufgabe 8: Ballspiel

Immer wenn die Katze den Ball berührt, soll sie „Hab ich dich!“ sagen.

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „8_Aufgabe_Ballspiel“.



- 2 Schreibe ein passendes Programm für die Katze!
Benutze diese Blöcke:



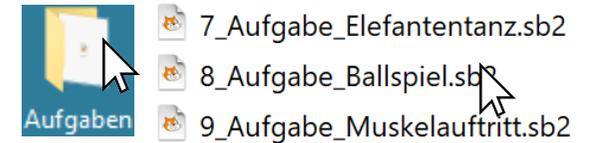
- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



Aufgabe 8: Ballspiel

Immer wenn die Katze den Ball berührt, soll sie „Hab ich dich!“ sagen.

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „8_Aufgabe_Ballspiel“.



- 2 Schreibe ein passendes Programm für die Katze!
Benutze diese Blöcke:



- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.



9. Hasenzauber

Der Hase führt einen Zaubertrick auf.
Er verschwindet und taucht wieder auf.

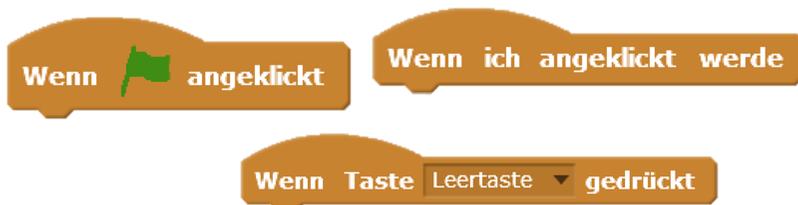
- 1 Öffne den Ordner „Zirkel“.
Öffne dort die Datei
„9_Hasenzauber“.



- 2 Klicke auf den Blockbereich „Ereignisse“.



- 3 Schiebe diese drei Startereignisse nach rechts:



- 4 Ergänze die Startereignisse:



- 5 Klicke auf die grüne Flagge, dass der Hase verschwindet.



Tippe auf die Leertaste, dass er wieder auftaucht.



Klicke den Hasen auf der Bühne an,
dass er seinen Satz sagt.

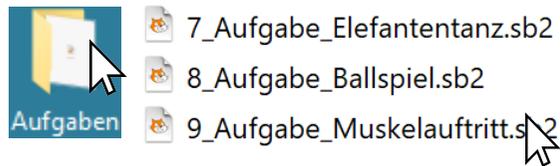


- 6 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 9: Muskelauftritt

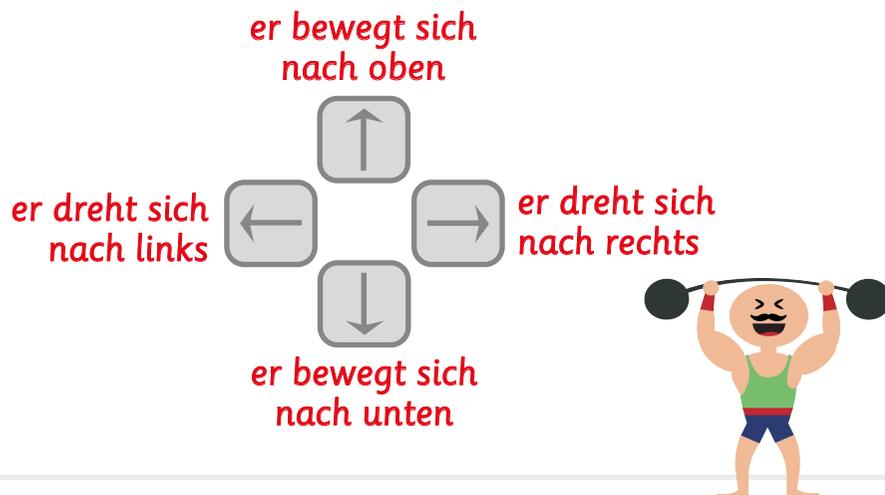
Wenn man die Pfeiltasten auf der Tastatur tippt, bewegt sich der Muskelmann.

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „9_Aufgabe_Muskelauftritt“.



- 2 Programmiere den Muskelmann.

Benutze vier mal das Starterereignis **Wenn Taste Leertaste gedrückt** und wähle darin die verschiedenen Pfeiltasten aus.

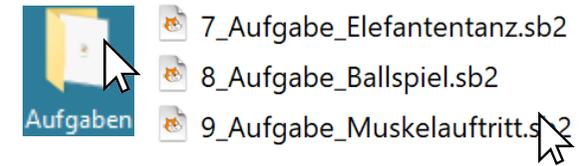


- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 9: Muskelauftritt

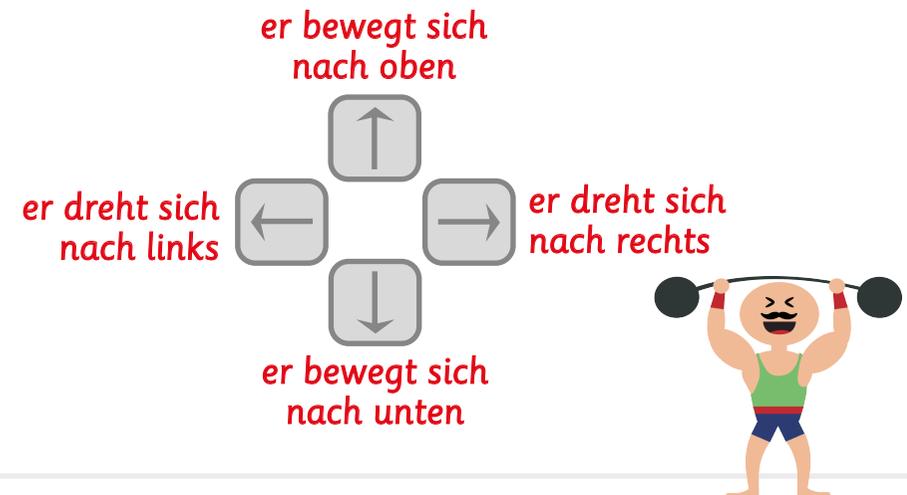
Wenn man die Pfeiltasten auf der Tastatur tippt, bewegt sich der Muskelmann.

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „9_Aufgabe_Muskelauftritt“.



- 2 Programmiere den Muskelmann.

Benutze vier mal das Starterereignis **Wenn Taste Leertaste gedrückt** und wähle darin die verschiedenen Pfeiltasten aus.

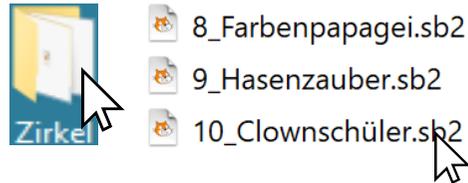


- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

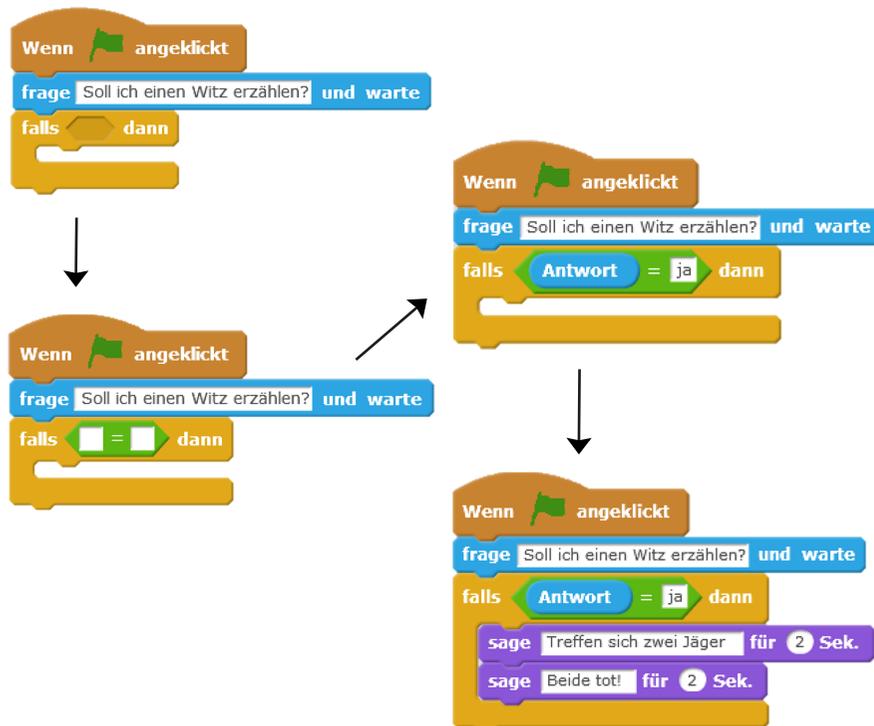
10. Clownschrüler

Der Clownschrüler fragt, ob er einen Witz erzahlen soll. Nur wenn man ihm „ja“ als Antwort gibt, fangt er an.

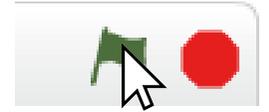
- 1 Offne den Ordner „Zirkel“.
Offne dort die Datei „10_Clownschrüler“.



- 2 Programmiere den Clown:



- 3 Klicke auf die grune Flagge um das Programm zu starten!



Probiere aus, was passiert, wenn du „ja“ und „nein“ in das Antwortfeld eintippst. Bestatige die Antwort mit einem Klick auf den Haken.

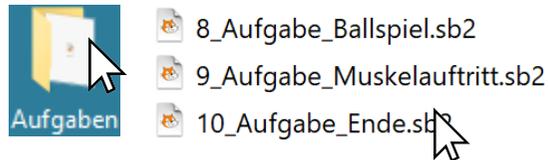


- 4 Klicke auf „Datei“ und wahle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schlieen.

Aufgabe 10: Ende

Nach der Vorstellung fragt der Zirkusdirektor, ob der Zirkus dir gefallen hat.

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „10_Aufgabe_End“.



- 2 Wenn du „ja“ antwortest, freut sich der Direktor.
Schreibe ein passendes Programm!

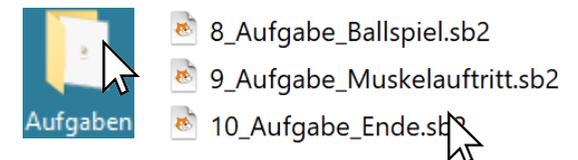


- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.

Aufgabe 10: Ende

Nach der Vorstellung fragt der Zirkusdirektor, ob der Zirkus dir gefallen hat.

- 1 Öffne den Ordner „Aufgaben“.
Öffne dort die Datei „10_Aufgabe_End“.



- 2 Wenn du „ja“ antwortest, freut sich der Direktor.
Schreibe ein passendes Programm!



- 3 Klicke auf „Datei“ und wähle „Speichern“ aus!
Du kannst das Fenster jetzt schließen.