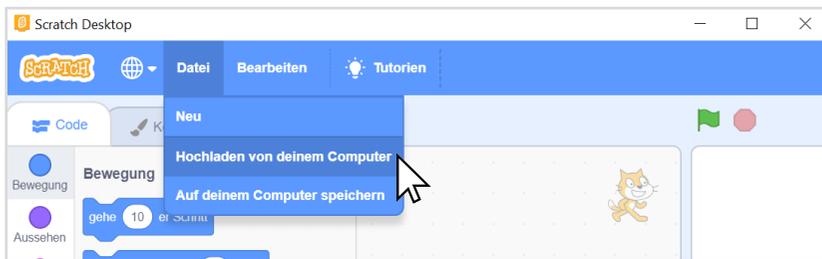


1. Einlass

Figuren einfügen und verändern.

1 Öffne das Programm Scratch auf deinem Computer.

Klicke auf „Datei“ und wähle „Hochladen von deinem Computer“ aus.



2 Öffne den Ordner „Zirkel“.

Öffne dort die Datei „1_Einlass“.



3 Um eine neue Figur einzufügen, gehe mit der Maus zu dem Button „Figur wählen“ und klicke auf „Figur hochladen“.



4 Füge diese drei Figuren aus dem Figurenordner hinzu:

- Zirkusdirektor
- Mädchen
- Junge



5 Hier kannst du die Größe der Figuren ändern:



Probiere es gleich aus!

Zahlen größer als 100: Figur wird **größer**
Zahlen kleiner als 100: Figur wird **kleiner**

6 Wenn du mit der **rechten Maustaste** auf die Figur klickst, öffnet sich ein Menü.

Hier kannst du Figuren **löschen** oder **duplizieren** (verdoppeln).

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

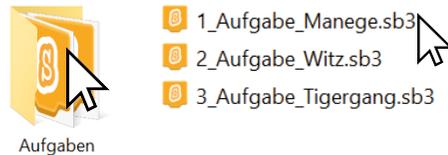


7 Klicke auf „Datei“ und wähle „Auf deinem Computer speichern“ aus.

Aufgabe 1: Manege

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

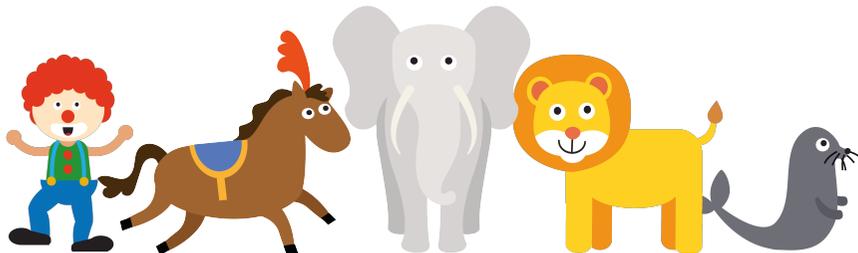
- 1 Öffne in Scratch die Datei „1_Aufgabe_Manege“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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

- 3 Verändere die Größe der Figuren!

- 4 Speichere dein Programm!



Aufgabe 1: Manege

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

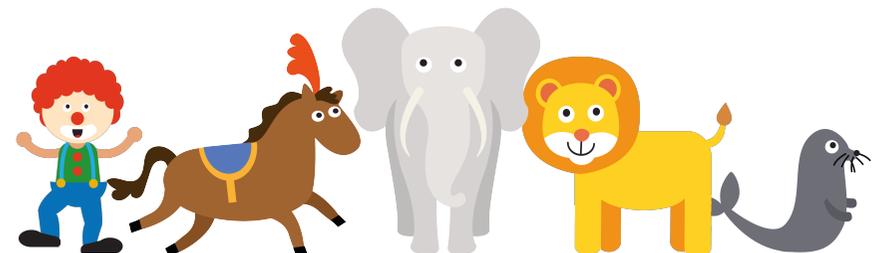
- 1 Öffne in Scratch die Datei „1_Aufgabe_Manege“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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

- 3 Verändere die Größe der Figuren!

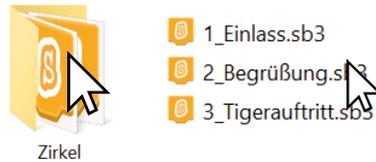
- 4 Speichere dein Programm!



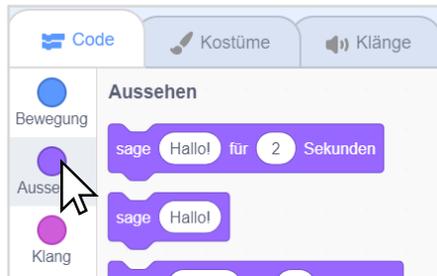
2. Begrüßung

Der Zirkusdirektor sagt etwas.

1 Öffne in Scratch die Datei „2_Begrüßung“ aus dem Ordner „Zirkel“.



2 Klicke auf den Blockbereich „Aussehen“.



3 Schiebe den Block `sage Hallo! für 2 Sekunden` insgesamt drei mal nach rechts.

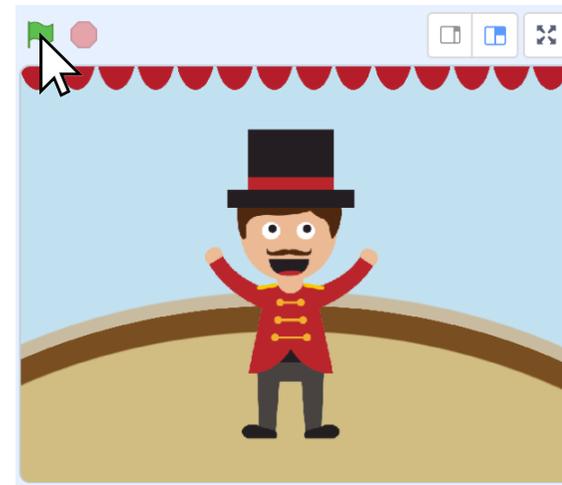
So soll es aussehen:



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



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

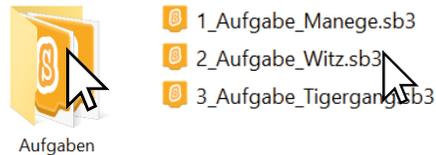


6 Klicke auf „Datei“ und wähle „Auf deinem Computer speichern“ aus.

Aufgabe 2: Witz

Der Clown soll einen Witz erzählen.

- 1 Öffne in Scratch die Datei „2_Aufgabe_Witz“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



- 2 Lass den Clown einen kurzen Witz erzählen!

- 3 Speichere dein Programm!



Aufgabe 2: Witz

Der Clown soll einen Witz erzählen.

- 1 Öffne in Scratch die Datei „2_Aufgabe_Witz“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



- 2 Lass den Clown einen kurzen Witz erzählen!

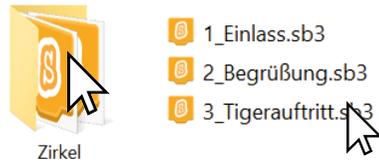
- 3 Speichere dein Programm!



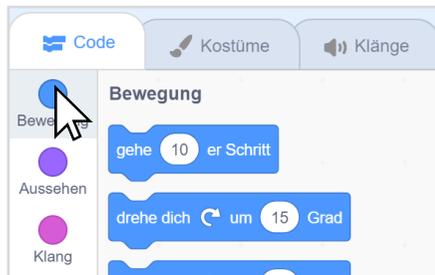
3. Tigerauftritt

Der Tiger soll sich bewegen.

- 1 Öffne in Scratch die Datei „3_Tigerauftritt“ aus dem Ordner „Zirkel“.

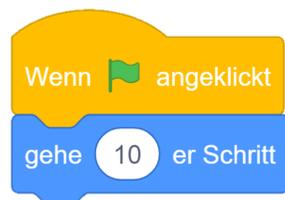


- 2 Klicke auf den Blockbereich „Bewegung“.



- 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 Sekunden` nach rechts.

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



- 8 Klicke auf „Datei“ und wähle „Auf deinem Computer speichern“ aus.

Aufgabe 3: Tigergang

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



- 1 Öffne in Scratch die Datei „3_Aufgabe_Tigergang“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



- 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!

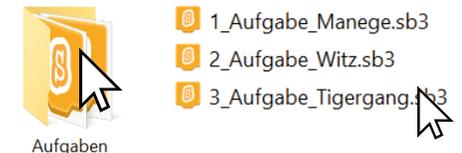
- 5 Speichere dein Programm!

Aufgabe 3: Tigergang

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



- 1 Öffne in Scratch die Datei „3_Aufgabe_Tigergang“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



- 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 Speichere dein Programm!

4. Zauberei

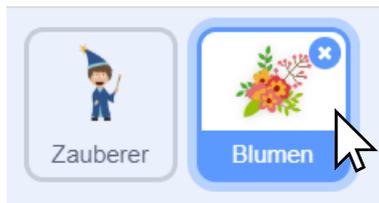
Der Zauberer hat einen neuen Trick.

- 1 Öffne in Scratch die Datei „4_Zauberei“ aus dem Ordner „Zirkel“.

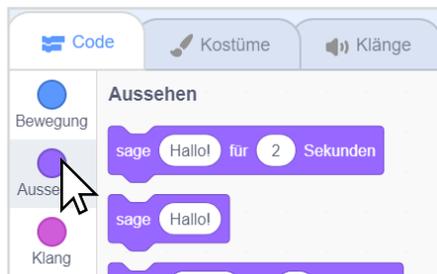


- 2 Bei mehreren Figuren musst du auswählen, welche Figur du programmieren möchtest.

Klicke in der Figurenleiste auf die Blumen:



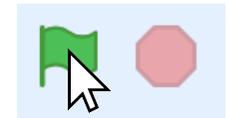
- 3 Klicke auf den Blockbereich „Aussehen“.



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



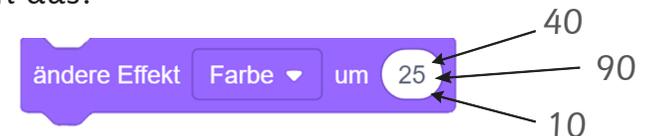
- 5 Klicke auf die grüne Flagge um das Programm zu starten!



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



- 7 Probiere im Farbwechsel-Block verschiedene Zahlen aus!

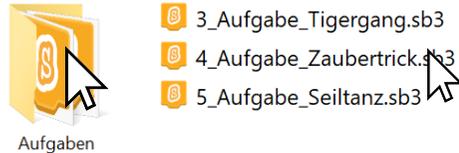


- 8 Klicke auf „Datei“ und wähle „Auf deinem Computer speichern“ aus.

Aufgabe 4: Zaubertrick

Überlege dir einen neuen Zaubertrick!

- 1 Öffne in Scratch die Datei „4_Aufgabe_Zaubertrick“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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

- 3 Baue das Programm für den neuen Zaubertrick zusammen!

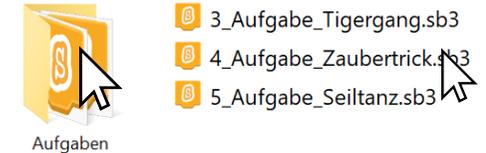


- 4 Speichere dein Programm!

Aufgabe 4: Zaubertrick

Überlege dir einen neuen Zaubertrick!

- 1 Öffne in Scratch die Datei „4_Aufgabe_Zaubertrick“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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

- 3 Baue das Programm für den neuen Zaubertrick zusammen!

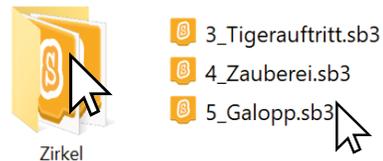


- 4 Speichere dein Programm!

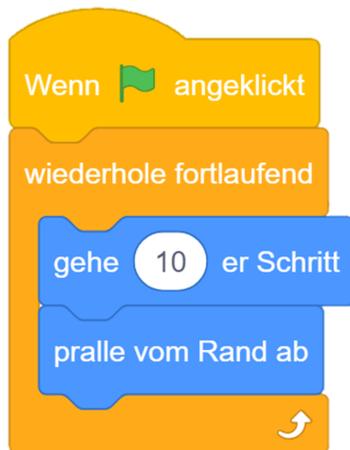
5. Galopp

Mit einer Wiederholung galoppiert das Pferd von links nach rechts.

- 1 Öffne in Scratch die Datei „5_Galopp“ aus dem Ordner „Zirkel“.

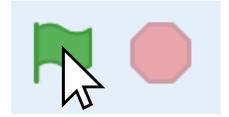


- 2 Baue dieses Programm nach:



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

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



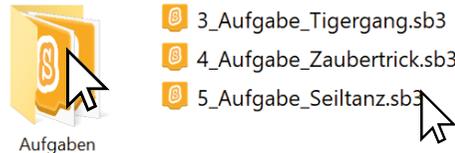
- 4 Klicke auf „Datei“ und wähle „Auf deinem Computer speichern“ aus.



Aufgabe 5: Seiltanz

Lass die Seiltänzerin balancieren!

- 1 Öffne in Scratch die Datei „5_Aufgabe_Seiltanz“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



- 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!

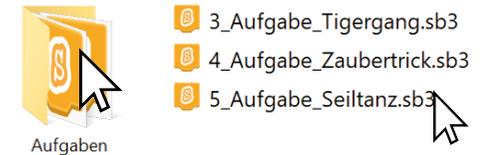


- 4 Speichere dein Programm!

Aufgabe 5: Seiltanz

Lass die Seiltänzerin balancieren!

- 1 Öffne in Scratch die Datei „5_Aufgabe_Seiltanz“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



- 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 Speichere dein Programm!

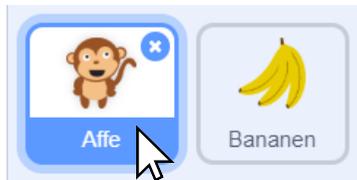
6. Affenköder

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

- 1 Öffne in Scratch die Datei „6_Affenköder“ aus dem Ordner „Zirkel“.



- 2 Wähle in der Figurenleiste den Affen aus:

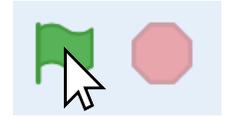


- 3 Baue dieses Programm nach:

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

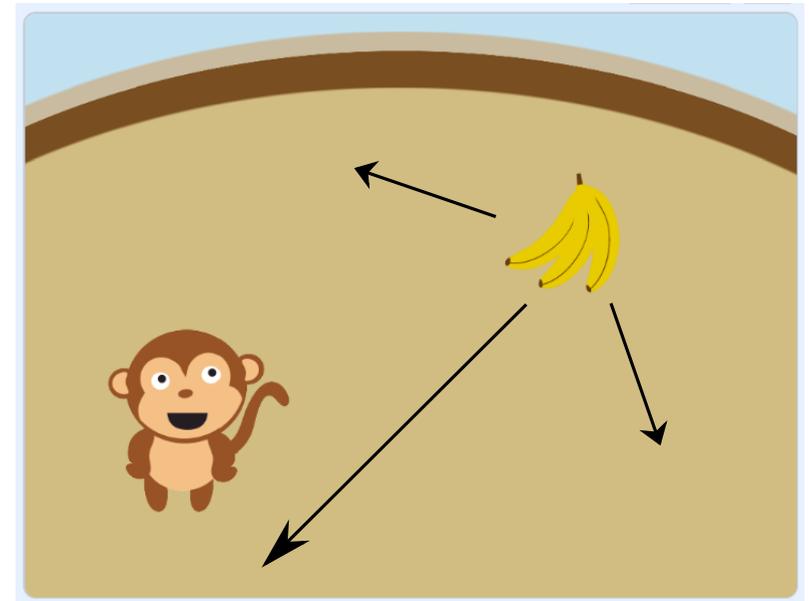


- 4 Klicke auf die grüne Flagge um das Programm zu starten!



- 5 Verschiebe die Banane auf der Bühne und schaue, was passiert!

Melde dich, wenn du Hilfe brauchst!

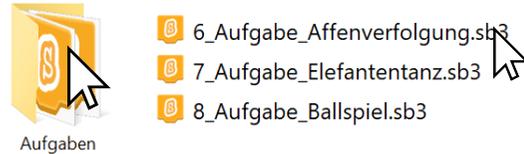


- 6 Klicke auf „Datei“ und wähle „Auf deinem Computer speichern“ aus.

Aufgabe 6: Affenverfolgung

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

- 1 Öffne in Scratch die Datei „6_Aufgabe_Affenverfolgung“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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

- 3 Speichere dein Programm!



Aufgabe 6: Affenverfolgung

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

- 1 Öffne in Scratch die Datei „6_Aufgabe_Affenverfolgung“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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

- 3 Speichere dein Programm!



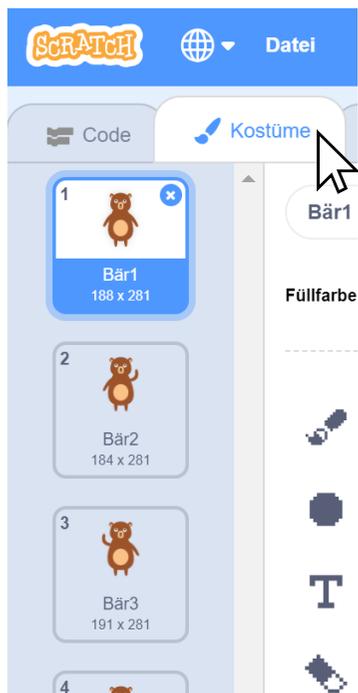
7. Bärentanz

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

- 1 Öffne in Scratch die Datei „7_Bärentanz“ aus dem Ordner „Zirkel“.



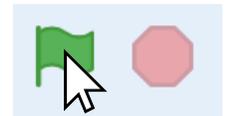
- 2 Klicke auf „Kostüme“ um dir die verschiedenen Tanzposen des Bären anzuschauen:



- 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 „Auf deinem Computer speichern“ aus.

Aufgabe 7: Elefantentanz

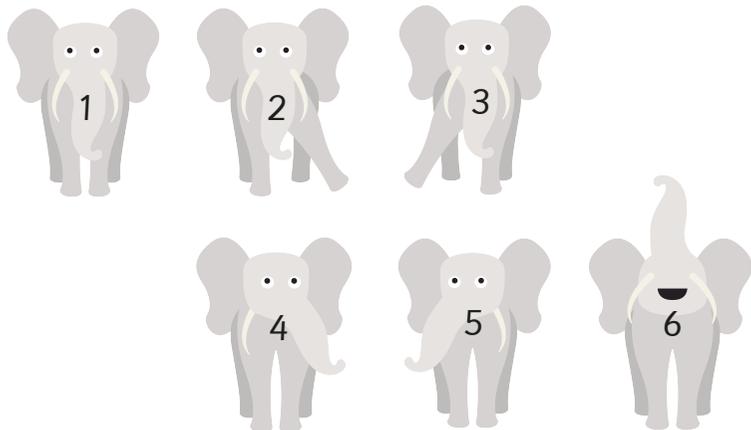
Auch der Elefant soll tanzen.
Schreibe ein passendes Programm!

- 1 Öffne in Scratch die Datei „7_Aufgabe_Elefantentanz“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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

- 3 Speichere dein Programm!



Aufgabe 7: Elefantentanz

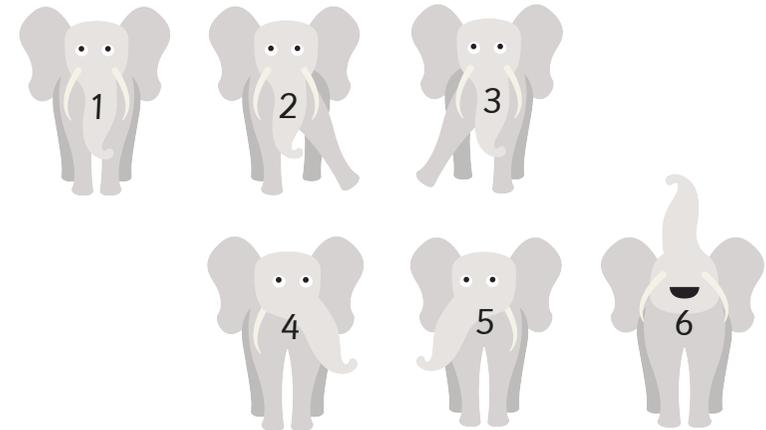
Auch der Elefant soll tanzen.
Schreibe ein passendes Programm!

- 1 Öffne in Scratch die Datei „7_Aufgabe_Elefantentanz“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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

- 3 Speichere dein Programm!



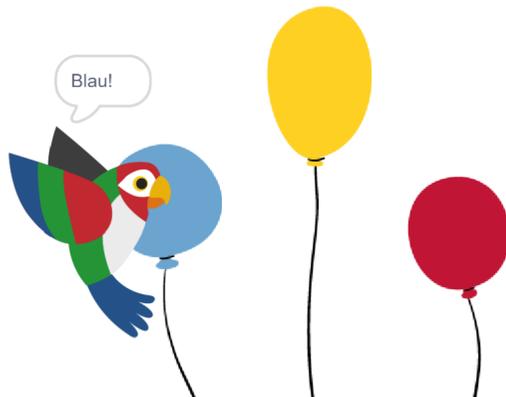
8. Farbenpapagei

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

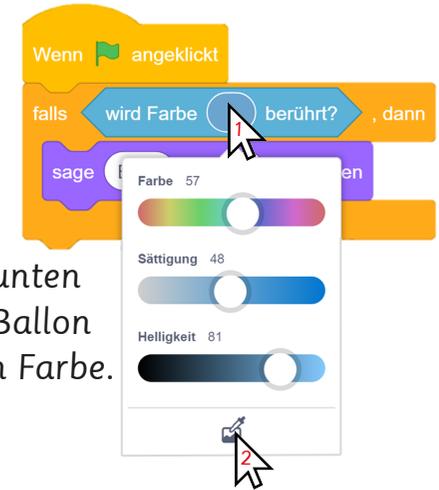
- 1 Öffne in Scratch die Datei „8_Farbenpapagei“ aus dem Ordner „Zirkel“.



- 2 Programmiere den Papagei:

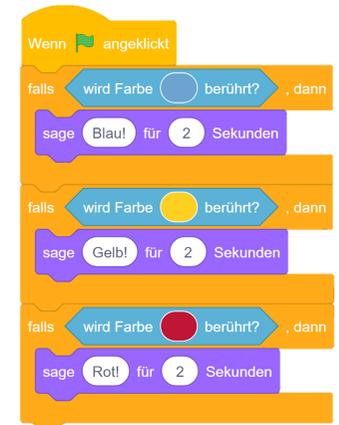


- 3 Um das Blau des Ballons auszuwählen, musst du in den Farbkreis (1) klicken.

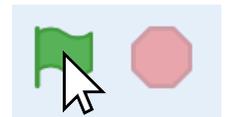


Es öffnet sich ein Menü. Wähle die Pipette (2) ganz unten aus. Wenn du jetzt auf den Ballon klickst, übernimmt es dessen Farbe.

- 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 „Auf deinem Computer speichern“ aus.

Aufgabe 8: Ballspiel

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

- 1 Öffne in Scratch die Datei „8_Aufgabe_Ballspiel“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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



- 3 Speichere dein Programm!



Aufgabe 8: Ballspiel

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

- 1 Öffne in Scratch die Datei „8_Aufgabe_Ballspiel“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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



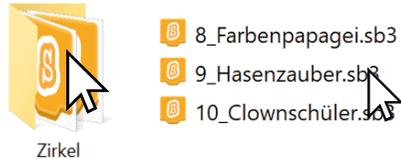
- 3 Speichere dein Programm!



9. Hasenzauber

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

- 1 Öffne in Scratch die Datei „9_Hasenzauber“ aus dem Ordner „Zirkel“.



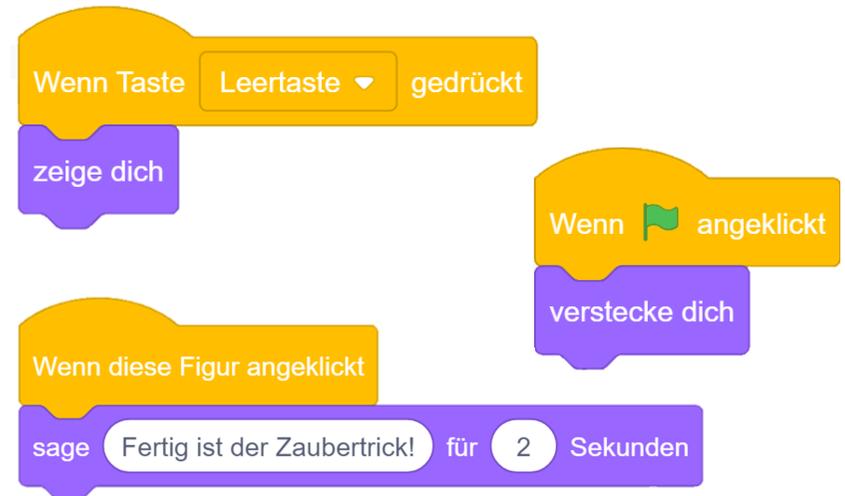
- 2 Klicke auf den Blockbereich „Ereignisse“.



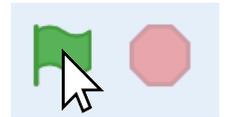
- 3 Schiebe diese drei Startereignisse nach rechts:



- 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 „Auf deinem Computer speichern“ aus.

Aufgabe 9: Muskelauftritt

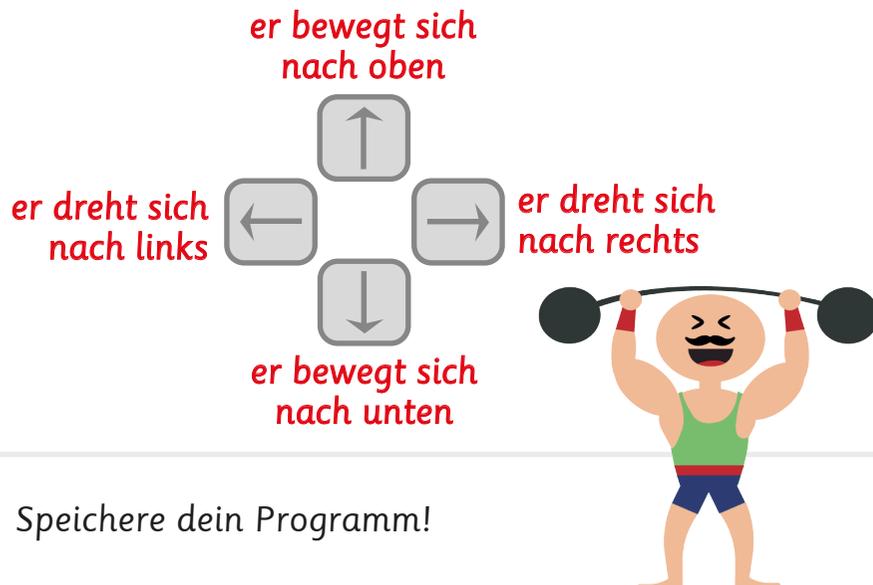
Wenn man die Pfeiltasten auf der Tastatur tippt, bewegt sich der Muskelmann.

- 1 Öffne in Scratch die Datei „9_Aufgabe_Muskelauftritt“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



- 2 Programmiere den Muskelmann.

Benutze vier mal das Starterereignis  und wähle darin die verschiedenen Pfeiltasten aus.



- 3 Speichere dein Programm!

Aufgabe 9: Muskelauftritt

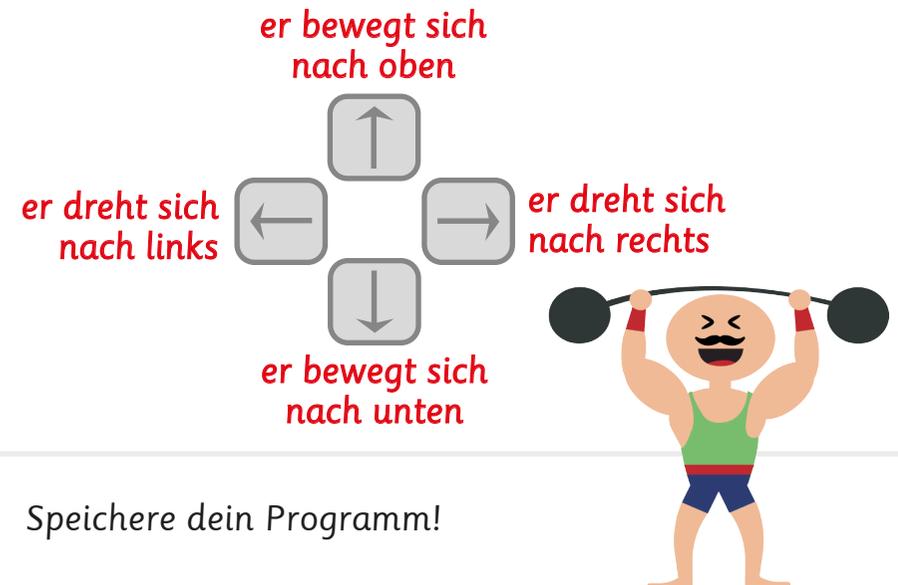
Wenn man die Pfeiltasten auf der Tastatur tippt, bewegt sich der Muskelmann.

- 1 Öffne in Scratch die Datei „9_Aufgabe_Muskelauftritt“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



- 2 Programmiere den Muskelmann.

Benutze vier mal das Starterereignis  und wähle darin die verschiedenen Pfeiltasten aus.

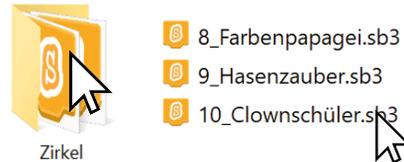


- 3 Speichere dein Programm!

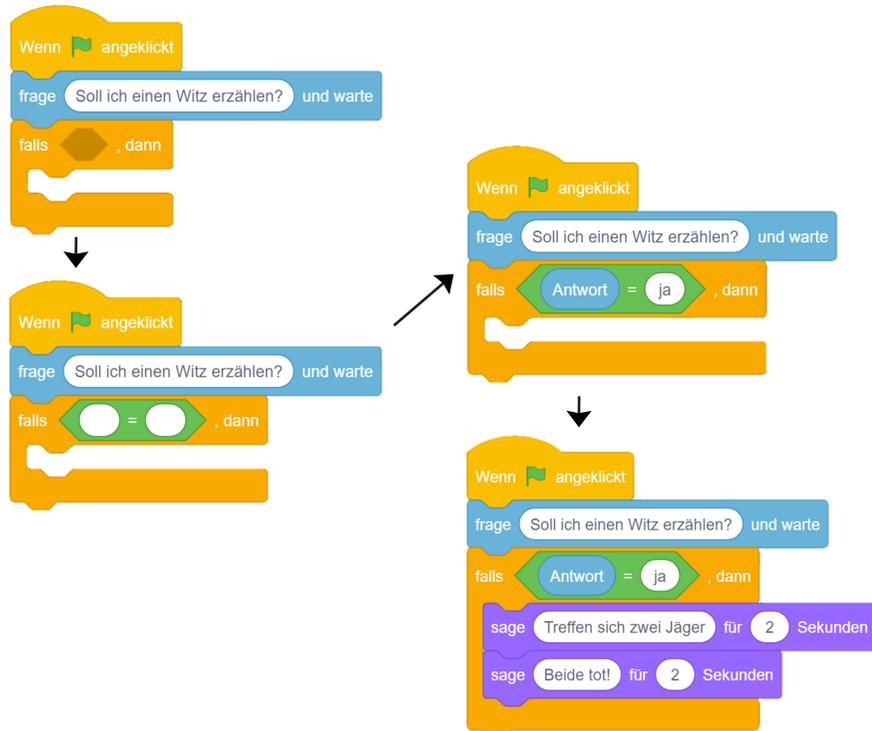
10. Clownschrüler

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

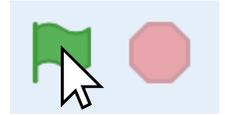
- 1 Offne in Scratch die Datei „10_Clownschrüler“ aus dem Ordner „Zirkel“.



- 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 „Auf deinem Computer speichern“ aus.

Aufgabe 10: Ende

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

- 1 Öffne in Scratch die Datei „10_Aufgabe_Ende“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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



- 3 Speichere dein Programm!

Aufgabe 10: Ende

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

- 1 Öffne in Scratch die Datei „10_Aufgabe_Ende“ aus dem Ordner „Aufgaben“.



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



- 3 Speichere dein Programm!