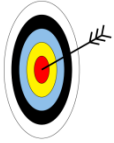
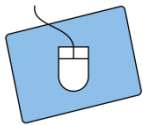


3. Herausforderung: Basketball



In diesem Arbeitsblatt werdet ihr eine Figur einen Basketball dribbeln lassen. Dabei lernt ihr...

- ✗ mehrere Figuren gleichzeitig zu bewegen.
- ✗ Schleifen anzuwenden.




1. Wählt zwei Figuren: den **Zauberer** und einen **Ball!**



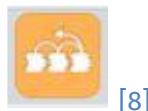
2. Wählt einen **Hintergrund:**



Mit  [6] hüpfet der Ball.

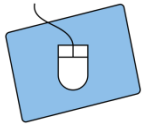


Um etwas mehrmals zu wiederholen, könnt ihr eine **Schleife** nutzen.



So oft werden die Blöcke in der Lücke wiederholt.

3. Herausforderung: Basketball



3. Programmiert **Zauberer** und **Ball**.



[10]



5

2

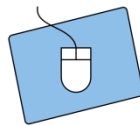


[11]

Wenn ihr für
den **Ball** zwei
Programme
macht, geht's
leichter.



[7]



4. Versucht, dass Ball und Figur sich **gleichzeitig** bewegen.







[12]



Klasse! Eure Figur dribbelt nun den Ball!

Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 12 – Quelle: Screenshots aus der ScratchJr-App (<https://www.scratchjr.org/>), CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en>), abgerufen am 16.03.2022

    – Quelle: InfoSphere-Team