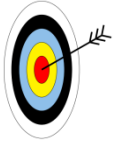
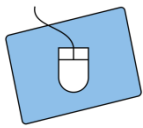


4. Herausforderung: Unterwasserchor



In diesem Arbeitsblatt bekommt ihr etwas auf die Ohren. Ihr lernt, ...

- ✗ Töne zu programmieren.
- ✗ mit Figuren einen Unterwasserchor zu erstellen.



1. Wählt **vier Figuren** und einen **Hintergrund** für euren Unterwasserchor.



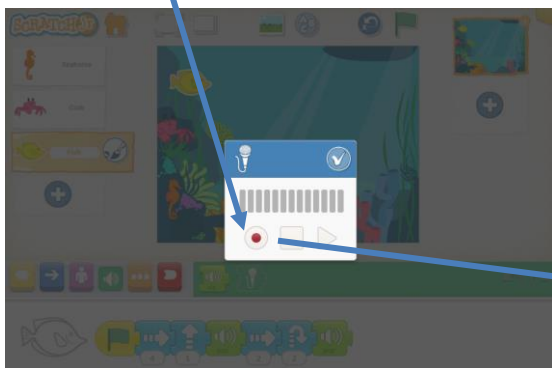
Ihr braucht Blöcke für die **Töne**:



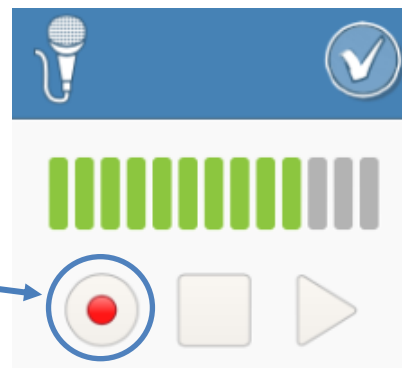
[1]



[2] Mit dem **Mikro** könnt ihr eigene Töne aufnehmen.

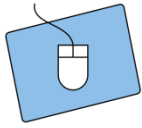


[3]



[4]

4. Herausforderung: Unterwasserchor



2. Programmiert eure **vier Figuren** für den Unterwasserchor.
Nutzt verschiedene Ton-Blöcke.



Nehmt auch eure
eigenen Töne auf.



[9]



Mit



[10]





startet das Programm, wenn
ihr die Figur antippt.

Klasse! Euer Unterwasserchor ist nun bereit für ein Konzert



Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 10 – 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 22.03.2022

    – Quelle: InfoSphere-Team