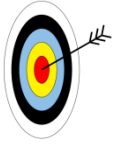
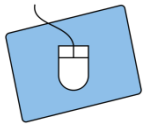


## 3. Herausforderung: Basketball



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!**



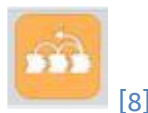
2. Wählt einen **Hintergrund:**



Mit  [6]  
hüpft der Ball.



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



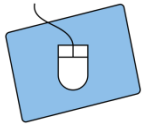
[8]



[9]

So oft werden die Blöcke in der Lücke wiederholt.

## 3. Herausforderung: Basketball



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



[10]

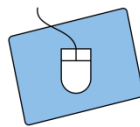


[11]

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, CC BY-SA 4.0 Attribution-ShareAlike 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)