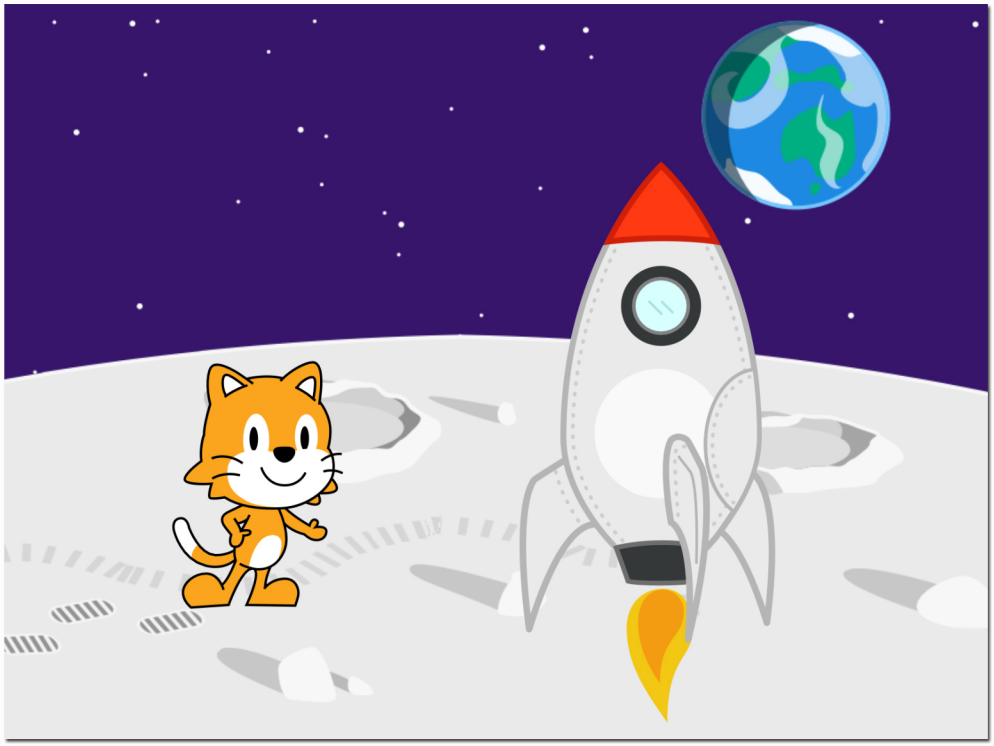
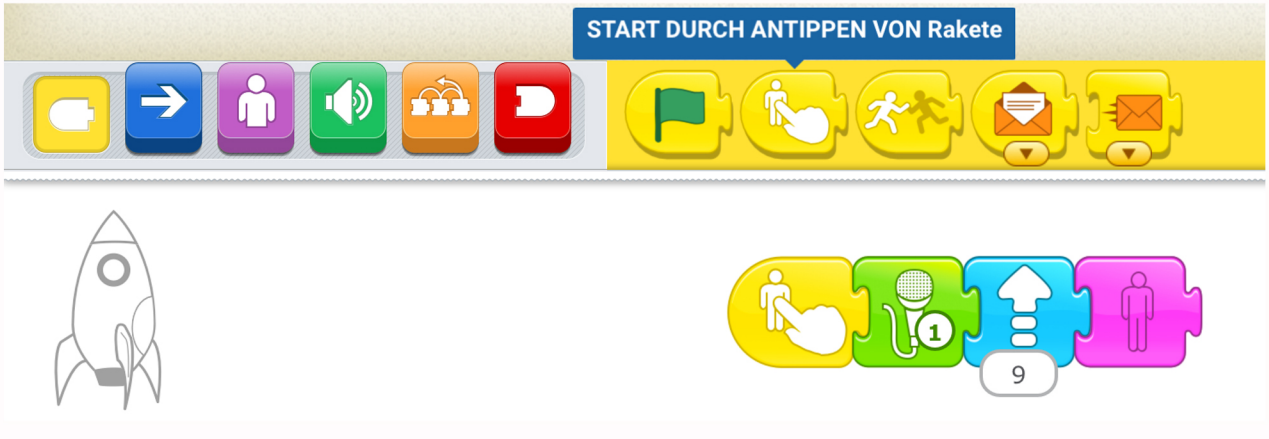
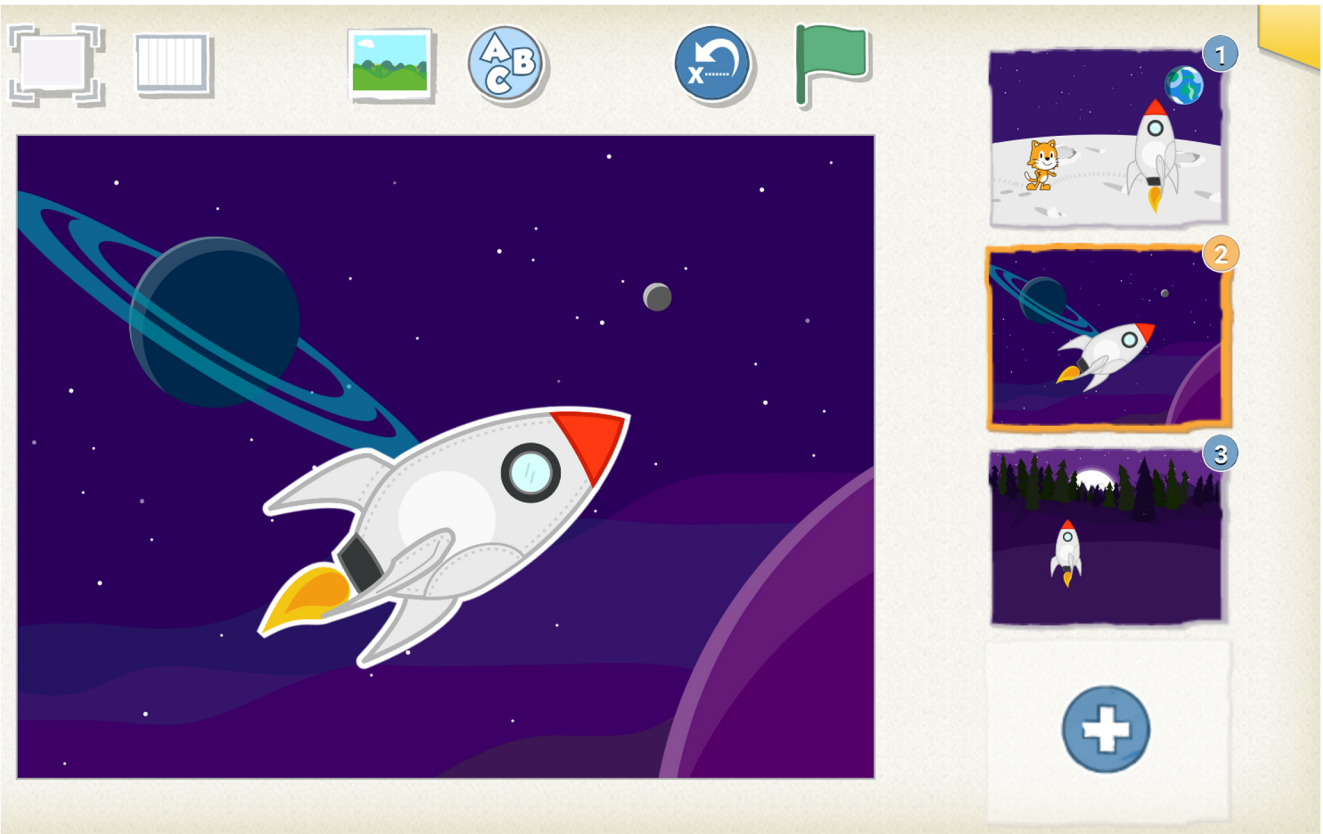
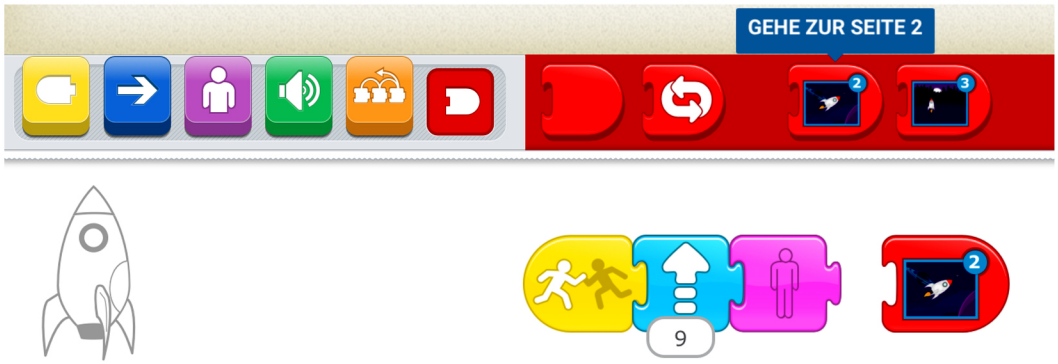


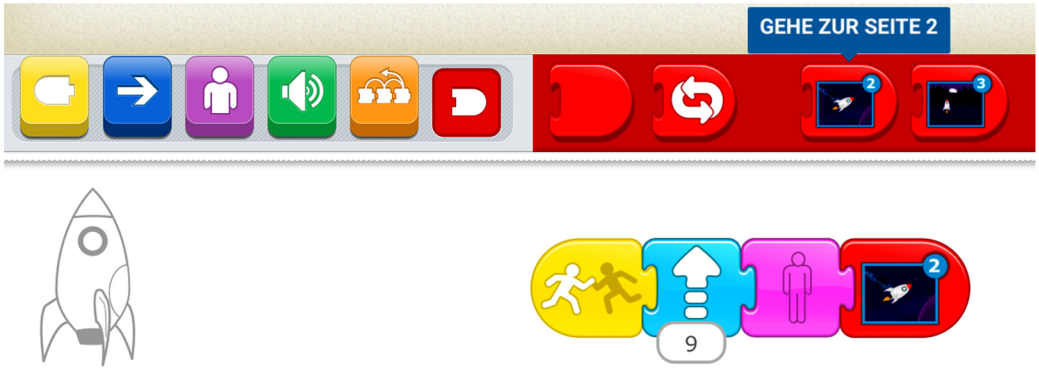
Suche dir 2 Figuren und 1 Hintergrund aus. Programmiere die Figuren so, dass sie ihr Programm durch ANTIPPEN starten!

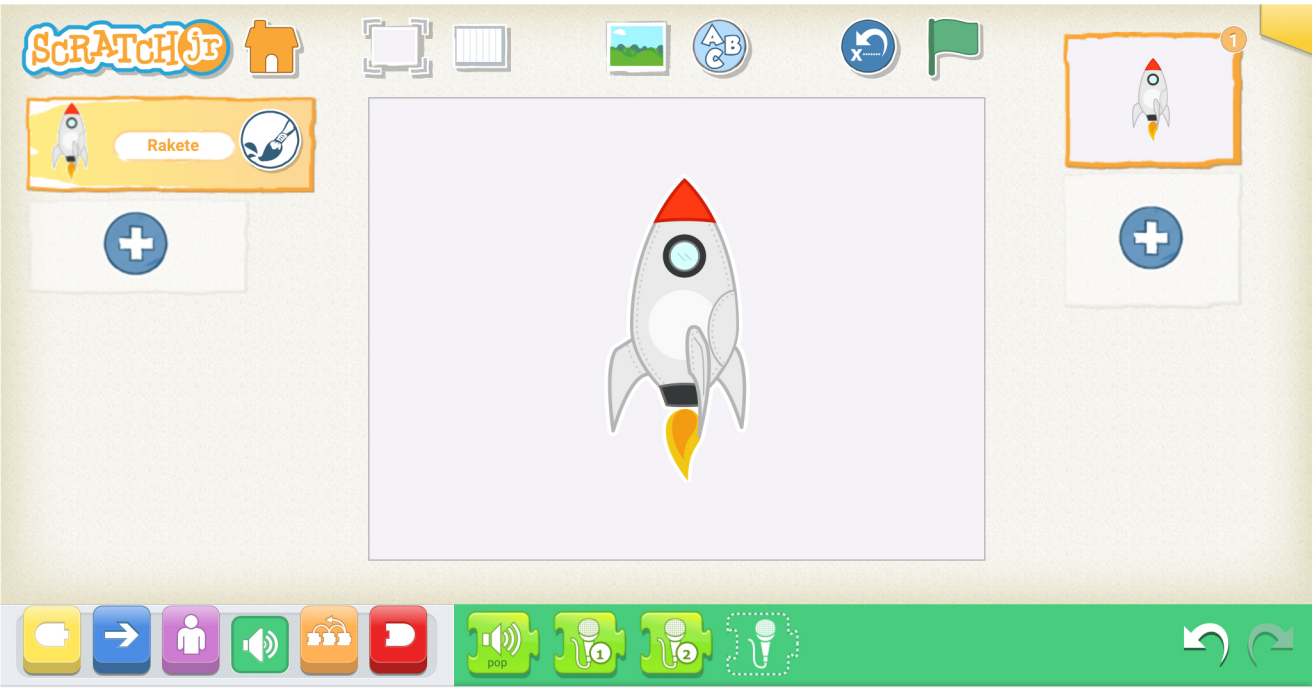




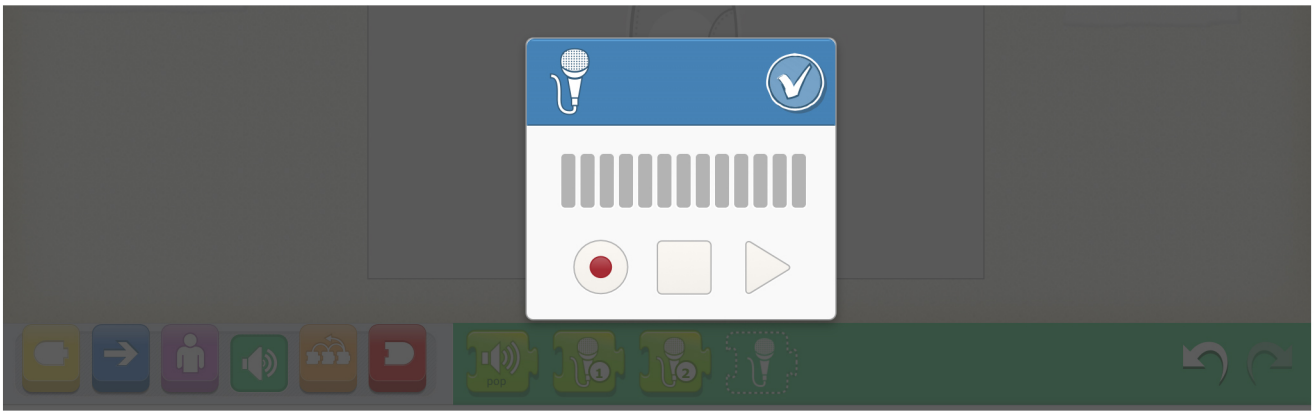
Programmiere eine Geschichte mit mehreren Seiten.





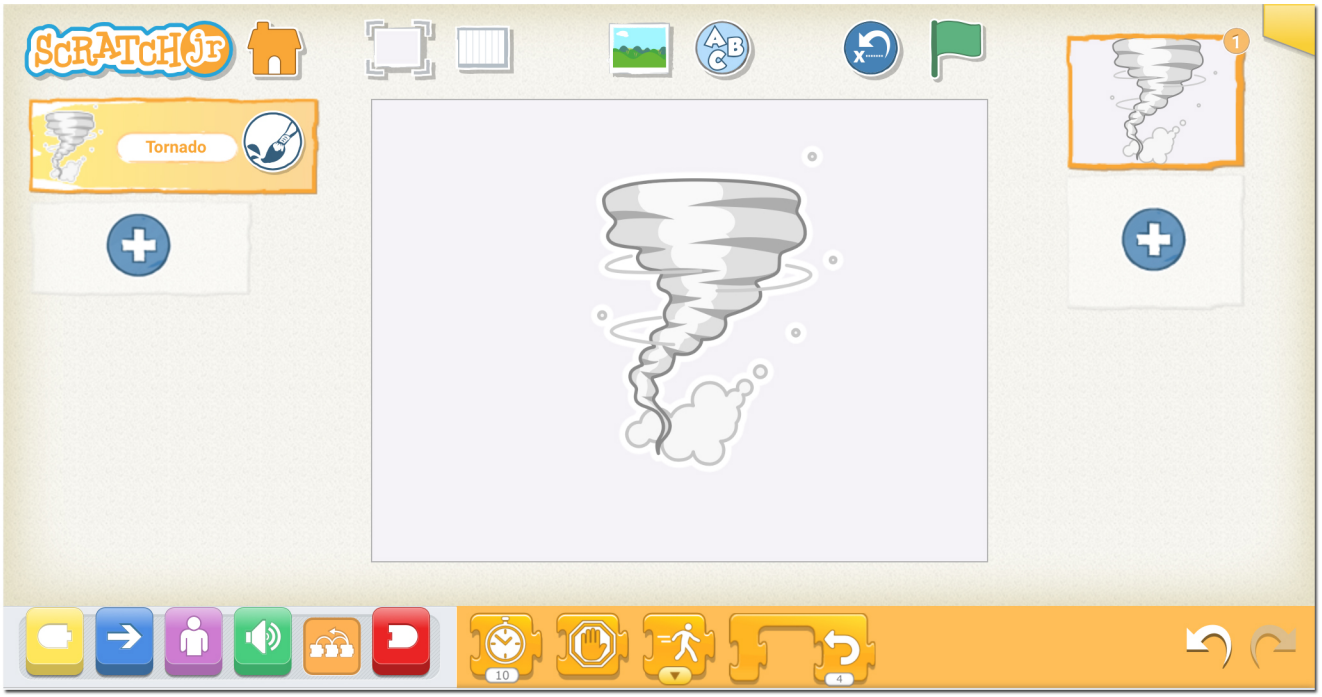


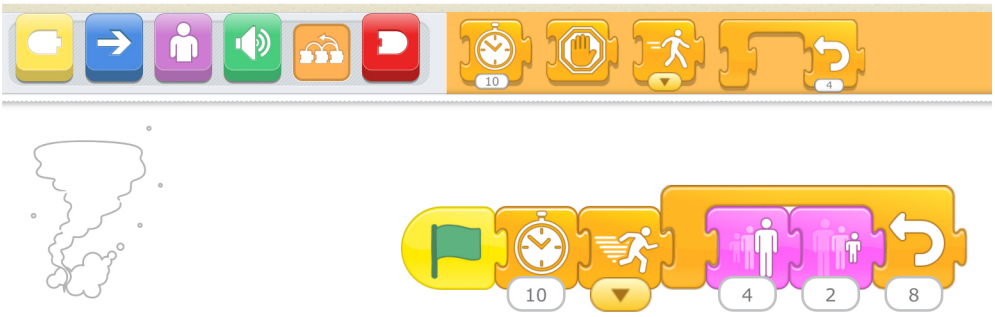
Nimm Geräusche für deine Figur auf!



Hier wurden zwei Tonaufnahmen gemacht:

1. Countdown von 10 bis 1
2. Raketengeräusch beim Abheben nach dem Start



Nutze die orangefarbenen Steuerungsblöcke
um deine Figur zu programmieren:
Warte, Stop, Geschwindigkeit, Wiederhole

Hier eine von unzähligen Möglichkeiten: