Vorlage

Bewegungen animieren

Bastle die Karte:

1. **Schneide die Karte entlang der gestrichelten Linie aus.**
2. **Falte die Karte zur Hälfte.**
3. **Klebe die Innenseiten zusammen.**

Fliegen

Lass die Flügel einer Figur schlagen.

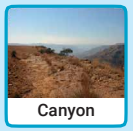
Animiere eine Figur 6

Fliegen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.



Wähle den Papageien (oder eine andere fliegende Figur).

PROGRAMMIERE ES

Gleite über den Bildschirm

Schlage die Flügel

PROBIERE ES AUS

Klicke um zu starten die grüne Flagge.

© Lehrmittelverlag St.Gallen