**Wo ist mein Freund der Eisbär?**

Der Pinguin \_\_\_\_\_\_\_\_\_ ist heute den ganzen Tag im kalten Meer umhergeschwommen. Er hat Fische gefangen und dabei viel erlebt. Am Abend möchte er seine Erlebnisse gerne mit seinem Freund dem Eisbären teilen, doch als er an die Stelle kommt, an der sie sich sonst jeden Tag treffen, kann er ihn nicht finden. Da der Pinguin sehr neugierig und mutig ist, macht er sich auf den Weg, um seinen Freund zu suchen. Wo könnte er nur sein? Auf seiner Suche entdeckt der Pinguin einen großen Eisberg. „Den sollte ich mir einmal genauer ansehen“ denkt er und beschließt näher heranzugehen. Als er angekommen ist, ruft er nach seinem Freund und wartet gespannt auf eine Antwort. „Ob er mich gehört hat? Ihm wird doch hoffentlich nichts passiert sein?“ denkt er.

**Aufgaben:**

1. Bereite deine Bühne vor, indem du ein passendes Bühnenbild auswählst und einen Pinguin auf die Bühne holst. Gib dem Pinguin einen Namen.

*Tipp: Alternativ kann bereits eine Vorlage mit der entsprechenden Figur und dem passenden Bühnenbild zur Verfügung gestellt werden.*

1. Teste unterschiedliche Bewegungsbausteine (blau). Wie reagiert der Pinguin auf die Befehle? Notieren deine Beobachtungen. Du kannst die Befehle wieder löschen, indem du sie mit der Maus nach links ziehst.

*Tipp: Einzelne Befehle oder Befehlsblöcke können mit einem Rechtsklick dupliziert (verdoppelt) werden.*

1. Schreibe ein Programm, bei dem der Pinguin langsam in Richtung des Eisblocks geht. Damit der Pinguin zu Beginn des Programms immer wieder von derselben Position startet, trage die Werte (-146/-39) in den Baustein „gehe zu …“ ein.

*Tipp: Damit es so aussieht, als würde der Pinguin gehen, füge nach jedem Bewegungsbaustein einen Baustein „warte 1 Sekunden“ aus der Kategorie Steuern (orange) ein. Teste den Baustein mit verschiedenen Werten: 0.5; 1.5; 2 etc.*

*Durch den Baustein „warte 1 Sekunden“ werden die Bewegungen des Pinguins kurz unterbrochen. Dadurch wirkt das „Gehen“ noch nicht sehr realistisch. Um Bewegungen nachzuahmen, haben viele Figuren in Scratch mehrere „Kostüme“. Indem eine Figur beim Gehen immer wieder zwischen zwei oder mehreren Kostümen wechselt, kann der Eindruck von Bewegung erzeugt werden. Die passenden Bausteine findest du in der Kategorie Aussehen (lila).*

1. Ergänze dein Programm so, dass der Pinguin auf seinem Weg immer zwischen seinen Kostümen „penguin-a“ und „penguin-b“ wechselt.
2. Was fällt dir auf, wenn du das Programm startest? Wie kannst du das korrigieren?
3. Wenn der Pinguin beim Eis angekommen ist, soll er für 3 Sekunden denken „Ob mein Freund sich hinter dem Eis versteckt?“. Anschließend sagt er für 3 Sekunden „Bist du hier, mein Freund?“. Du findest diese Befehle in der Kategorie Aussehen (lila).
4. Hole einen Eisbären auf die Bühne. Gib ihm einen Namen und passe seine Größe so an, dass er in das Bühnenbild passt.
5. Verschiebe ihn an eine passende Stelle auf der Bühne

*Tipp: Als Hilfe können genaue Koordinaten oder eine Empfehlung für die Position des Eisbären gegeben werden.*

1. Erstelle ein Programm für den Eisbären, sodass er beim Anklicken der grünen Flagge auf seiner Position versteckt ist. Du findest einen entsprechenden Befehl in der Kategorie Aussehen (lila). Teste dein Programm (grüne Flagge).
2. *Bei Scratch können Figuren (Objekte) auf verschiedene Ereignisse reagieren. Dazu benötigst du zwei weitere Befehle. Diese findest du in der Kategorie Ereignisse (gelb). Einen Befehl, mit dem der Pinguin eine Nachricht senden kann und einen anderen Befehl, mit dem der Eisbär diese Nachricht empfängt.*

Verändere das Skript vom Pinguin so, dass er eine unsichtbare Nachricht schickt.

1. Wenn der Eisbär die Nachricht empfängt, soll er 2 Sekunden warten und sich dann zeigen. Danach gleitet er für 1.5 Sekunden zu dem Pinguin.
2. Zum Schluss begrüßt der Pinguin seinen Freund und freut sich.

**Zusatzaufgabe:**
Du kannst die Geschichte mit eigenen Ideen „weiterschreiben“*.*