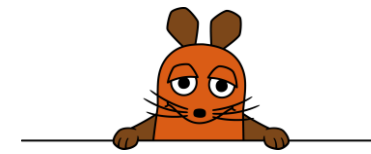
**Das musst du vorbereiten:**

- Du hast **Die Maus blinzelt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, blinzelt sie also zweimal.
- **Lösche** das Programm für den **Ton**. Ziehe das Programm dafür nach links auf die Blöcke und lass es dort los.

Aufgabe:**Lass den Elefanten im Ufo starten und durch das Weltall gleiten!**

- Ändere die Kostüme so, dass nicht mehr die Maus blinzelt, sondern dass sich der Elefant im Ufo bewegt.
- Füge dafür die passenden Elefanten-Kostüme ein und lösche alle Maus-Kostüme.
- **Achtung!** Du musst **zuerst** die neuen Kostüme einfügen und kannst **danach** die alten löschen.
- Füge einen Block ein, der den Elefanten zu einer zufälligen Position gleiten lässt.
- Wähle auch noch einen passenden Hintergrund.

**Das musst du vorbereiten:**

- Du hast **Die Maus blinzelt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, blinzelt sie also zweimal.
- **Lösche** das Programm für den **Ton**. Ziehe das Programm dafür nach links auf die Blöcke und lass es dort los.

Aufgabe:**Lass den Elefanten im Ufo starten und durch das Weltall gleiten!**

- Ändere die Kostüme so, dass nicht mehr die Maus blinzelt, sondern dass sich der Elefant im Ufo bewegt.
- Füge dafür die Kostüme **Weltall-11**, **Weltall-12** und **Weltall-13** ein.
- Lösche danach alle Maus-Kostüme. Dafür klickst du in der Kostümansicht auf das kleine x in den Bildern.
- Lasse dann den Elefanten zu einer zufälligen Position gleiten. Dafür musst du einen Block aus diesem Bereich zu deinem Programm hinzufügen:

**1x**

- Ändere den Hintergrund zu **Weltall**.



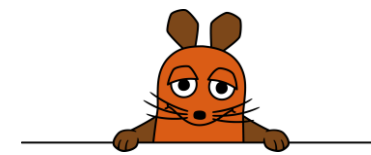
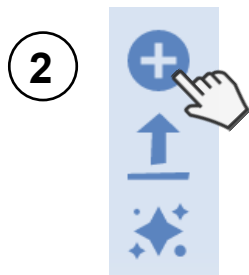
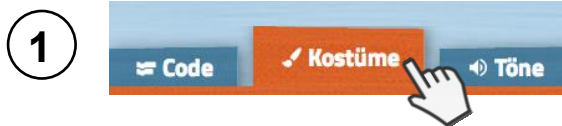
Das musst du vorbereiten:

- Du hast **Die Maus blinzelt** fertig programmiert. Wenn du dein Programm startest, blinzelt sie also zweimal.
- **Lösche** das Programm für den **Ton**. Ziehe das Programm dafür nach links auf die Blöcke und lass es dort los.

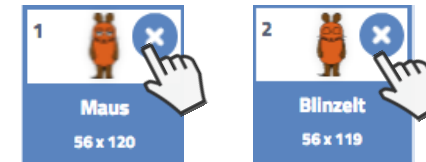
Aufgabe:

Lass den Elefanten im Ufo starten und durch das Weltall gleiten!

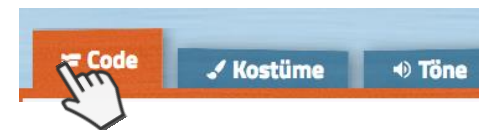
- Füge die Kostüme **Weltall-11**, **Weltall-12** und **Weltall-13** ein.



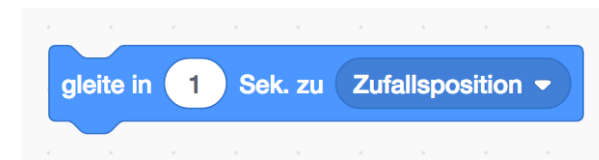
- Lösche dann die Mauskostüme.



- Klicke auf **Code**. So kommst du wieder zurück in den Programmierbereich.



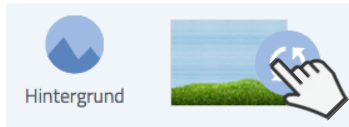
- Der Elefant soll sich zu einer zufälligen Position bewegen. Dafür musst du diesen Block zu deinem Programm hinzufügen:





- Ändere dann den Hintergrund zu **Weltall**:

1



2



- Klicke danach wieder auf **Code**.



- Teste dein Programm.



Hier siehst du die Lösung für die Aufgabe:

