

# Blubberblasenfisch Fritz

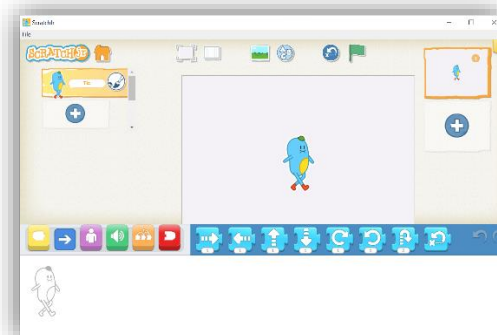
Erzähle die Geschichte von Blubberblasenfisch Fritz mit ScratchJr!



## Aufgabe 1:

- Starte ScratchJr!
- Öffne ein neues Projekt!
- Lösche die Spielfigur auf der Spielfläche!

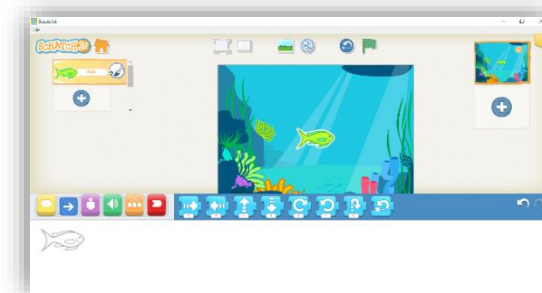
Diese Aufgabe war: 😊 😞 😐



## Aufgabe 2:

- Wähle als Hintergrund eine Unterwasserwelt aus!
- Füge einen grünen Fisch als Figur hinzu!

Diese Aufgabe war: 😊 😞 😐

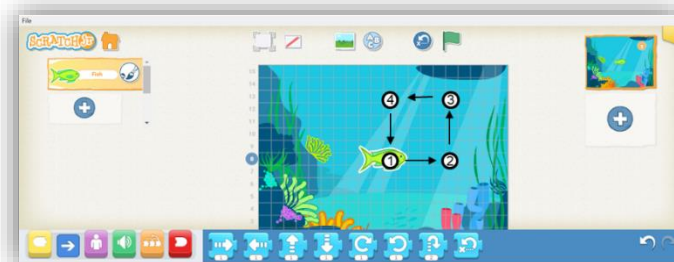


## Aufgabe 3:

Lass Fritz im Wasser schwimmen!

- Er soll 5 Felder nach rechts,
- 5 Felder nach oben,
- 5 Felder nach links und
- 5 Felder nach unten schwimmen!

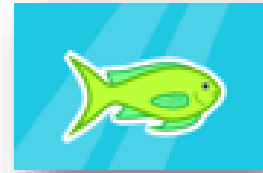
Diese Aufgabe war: 😊 😞 😐



#### Aufgabe 4:

Überlege, wie du Fritz mehrere Runden schwimmen lassen kannst!

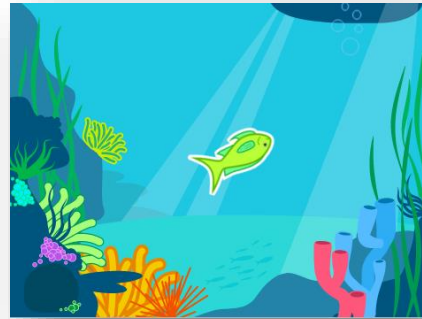
Diese Aufgabe war: 😊 😞 😐



#### Aufgabe 5:

Lass Fritz einen Purzelbaum im Wasser schlagen!

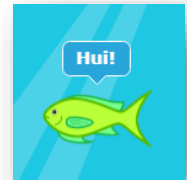
Diese Aufgabe war: 😊 😞 😐



#### Aufgabe 6:

- Fritz startet einen Weltrekordversuch und möchte 5 Purzelbäume schlagen.
- Lass Fritz nach jedem Purzelbaum **Hui!** rufen!  
Füge hierzu eine Sprechblase ein.

Diese Aufgabe war: 😊 😞 😐

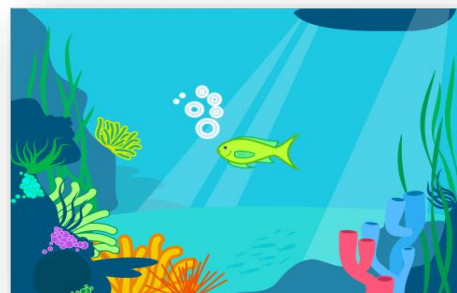


#### Aufgabe 7:

*(für ScratchJr-Profis)*

Lass Fritz zum Schluss noch einen Purzelbaum in die entgegengesetzte Richtung machen und anschließend 2x Luftblasen blubbern!

Diese Aufgabe war: 😊 😞 😐



## Hilfestellungen zu den Aufgaben

### Aufgabe 1:

- Starte ScratchJr!



- 2x klick auf

-  (am PC)

-  (am Tablet)



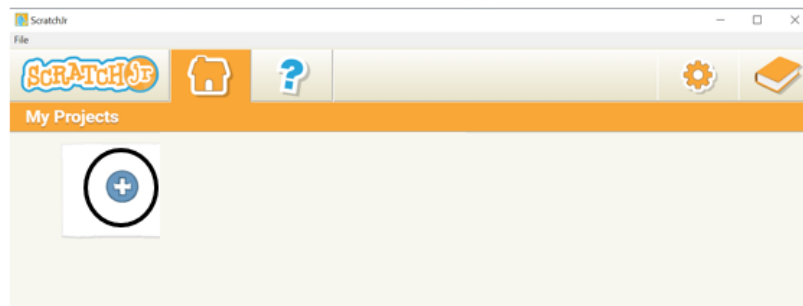
- 1x klick auf



- Öffne ein neues Projekt!



- 1x klick auf



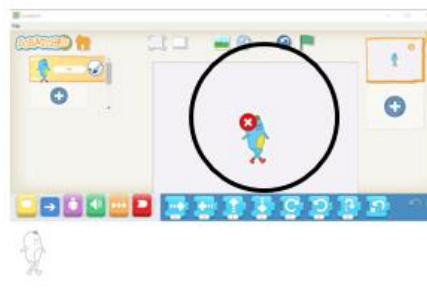
- Lösche die Figur auf der Spielfläche!



- Figur anklicken **und** gedrückt halten, bis sie wackelt und der rote Kreis mit weißem Kreuz erscheint.

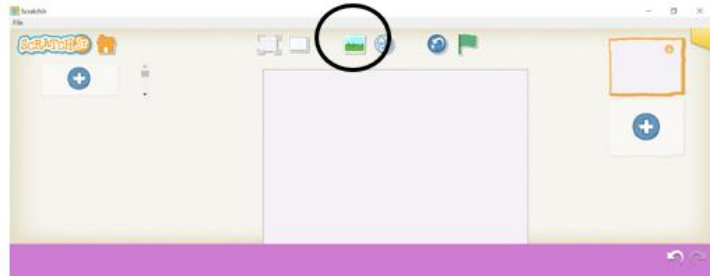
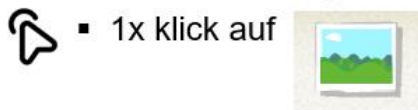


- 1x klick auf

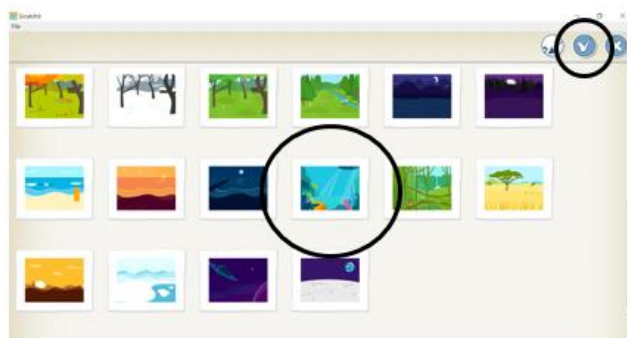
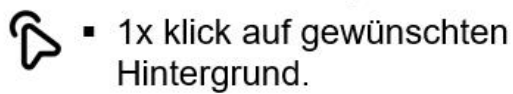


## Aufgabe 2:

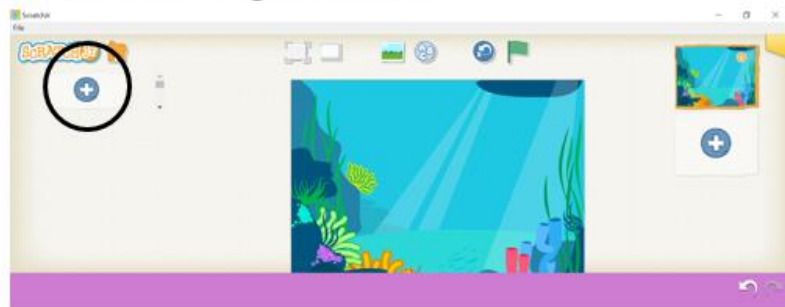
- Wähle als Hintergrund eine Unterwasserwelt aus:




- Wähle als Hintergrund eine Unterwasserwelt aus:



- Füge einen grünen Fisch als Figur hinzu!



- Füge einen grünen Fisch als Figur hinzu!

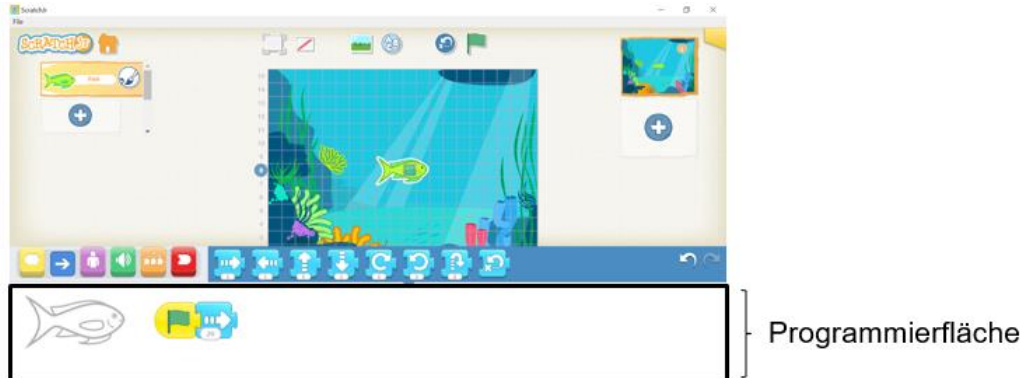
 ▪ 1x klick auf gewünschte Figur

 ▪ 1x klick auf 



### Aufgabe 3:

- Über die Programmierfläche kannst du deine Figuren steuern.



- Dein Programm braucht ein Puzzleteil als Anfang. Alle möglichen Programmanfänge findest unter der **gelben Kachel**.
- Wähle als Programmstart das Puzzleteil mit der grünen Fahne und ziehe es auf die Programmierfläche.



- Nun brauchst du ein Puzzleteil, um deine Spielfigur bewegen zu lassen. Alle möglichen Bewegungen kannst du über die **blaue Kachel** einfügen.
- Ziehe zunächst das Puzzleteil mit dem Pfeil nach rechts auf die Programmierfläche.
- Gib im Feld direkt unter dem weißen Pfeil die Anzahl der Schritte ein.



- Füge die weiteren Puzzleteile für die Bewegungen nach oben, links und unten hinzu.



## Aufgabe 4:



- Zur Lösung dieser Aufgabe brauchst du eine **Schleife**. Mit **Schleife** bezeichnet man in der Informatik Wiederholungen von Handlungsanweisungen.  
In dieser Aufgabe soll die Handlungsanweisung wiederholt werden, dass Fritz 5 Felder nach rechts, 5 Felder nach oben, 5 Felder nach links und 5 Felder nach unten schwimmt.
- Das Puzzleteil für **Schleife** findest du hinter der **orangenen Kachel**.
- Ziehe das Puzzleteil für **Schleife** auf die Programmierfläche und um alle vier blauen Puzzleteile.
- Gib im Feld direkt unter dem weißen Wiederholungspfeil die Anzahl der Wiederholungen ein.  
Die Zahl 4 im abgebildeten Beispiel bewirkt, dass Fritz vier Runden schwimmt.



## Aufgabe 5:

Ein Purzelbaum ist eine Kreis**bewegung**.

Wie in Aufgabe 3 brauchst du also ein **blaues** Puzzleteil.

- Puzzleteil für kreisförmige Bewegung:
- Für einen vollständigen Purzelbaum muss Fritz die Kreisbewegung 12x ausführen.



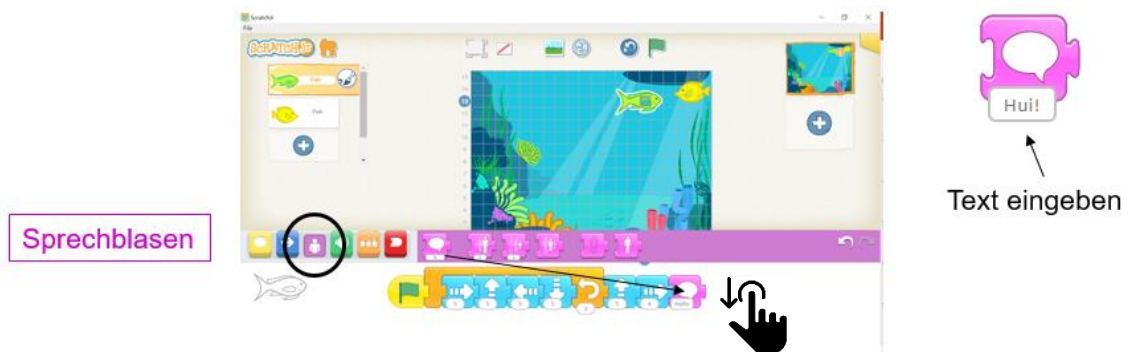


## Aufgabe 6:

- Für diese Aufgabe benötigst du wieder eine **Schleife**.  
Das Puzzleteil für **Schleife** findest du wie bei Aufgabe 4 hinter der **orangenen Kachel**.
- Ziehe das Puzzleteil auf die Programmierfläche und um das blaue Puzzleteil für die Kreisbewegung.
- Gib im Feld direkt unter dem weißen Wiederholungspfeil die Anzahl der Wiederholungen ein.



- Sprechblasen kannst du über die **lila Kachel** einfügen.

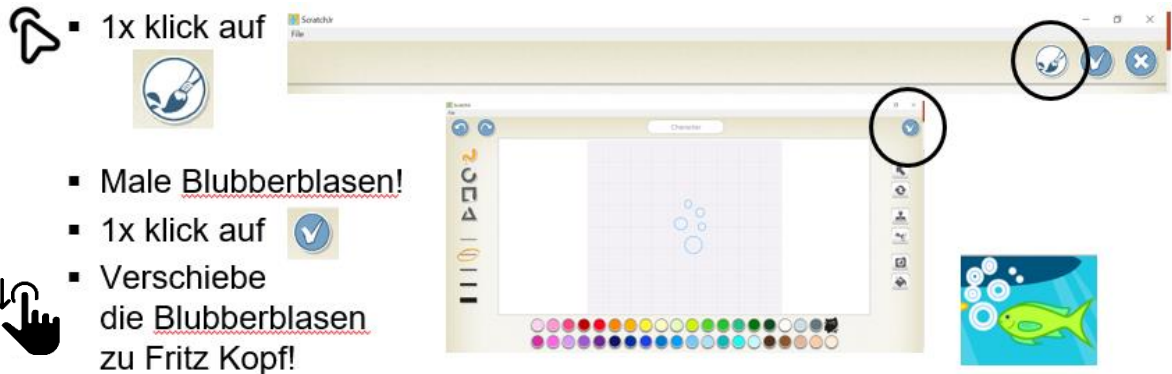


- Ziehe das Puzzleteil mit der Sprechblase auf die Programmierfläche und tippe in das Feld unter der Sprechblase „Hui! ein.
- Füge das Sprechblasenpuzzleteil nach dem Puzzleteil für die Kreisbewegung in die Schleife ein.



## Aufgabe 7:

- Füge Blubberblasen als Figur hinzu!

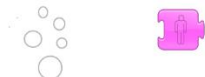


- Die Blubberblasen sollen zum Start des Programms noch nicht sichtbar sein. Mache sie deshalb zunächst unsichtbar.

Über die **lila Kachel** kannst du Figuren unsichtbar und wieder sichtbar machen.



Ziehe das Symbol für das Unsichtbarmachen auf die Programmierfläche und klicke es 1x kurz an.



- Für die Programmierung der Blubberblasen benötigst du eine **Wenn-dann-Bedingung**, diese lautet:
  - Wenn** Fritz einen Purzelbaum geschlagen hat,
  - dann** soll er Blubberblasen blubbern.

**Wenn-dann-Bedingungen** lassen sich in ScratchJr über das Versenden von Nachrichten umsetzen:



- Wähle als Programmanfang unter der **gelben Kachel** das Puzzleteil mit dem geöffneten orangenen Briefumschlag aus und ziehe es auf die Programmierfläche der Blubberblasen.
- Die Blubberblasen sollen nach dem Purzelbaum kurz erscheinen und dann wieder verschwinden. Hierfür brauchst du die Puzzleteile für das Sichtbarmachen und Unsichtbarmachen.



- Da die Blubberblasen 2x erscheinen sollen, brauchst du wieder eine Schleife.



- Nun musst du noch die Programmierung von Fritz anpassen. Damit nach dem letzten Purzelbaum die Blubberblasen erscheinen, muss Fritz nach dem Purzelbaum den orangenen Brief abschicken.



## Credits

Als Inspiration für die Programmieraufgaben diente die Erzählgeschichte von Dorothee Schmid, verfügbar unter <https://www.erzaehlgeschichten.de/kindergeschichten-blog/der-blubber-blasen-fisch-fritz-lustige-kindergeschichte>.

Alle verwendeten Icons sind auf der Seite <https://flaticon.com> verfügbar:

- Smiley Happiness von Freepik
- Smiley Sadness von Freepik
- Smiley Neutral von rukanicon
- Doppelklick von Freepik
- Ziehen von Pixel perfect

Alle ScratchJr Screenshots basieren auf der Desktop-Version von ScratchJr, verfügbar unter <https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>.



Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Medienbildung von [App Camps](#) und [fobizz](#) erstellt und steht unter der [CC BY-SA 4.0](#) Lizenz.  
Autor\*in: Anja Gärtig-Daug