

## Ü03 E.T. - der Außerirdische - springt Hampelmann

Das Markenzeichen des Micro:bit sind seine Augen:

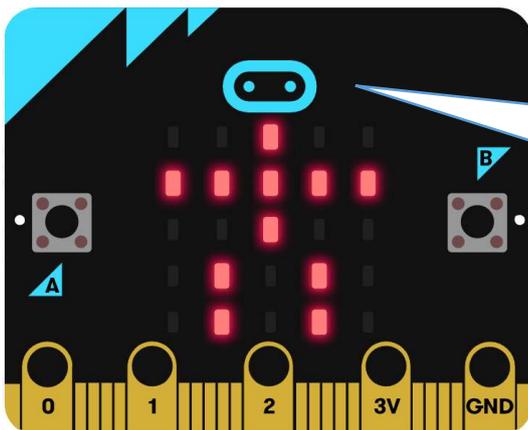


Sie erinnern an E.T. - den Außerirdischen.

Erstelle auf dem Micro:bit – das Micro:bit-Zeichen ist dabei der Kopf - eine Figur, die Hampelmann springt.

Wie funktioniert ein Hampelmann? Probiere es selbst aus und merke dir zwei Bilder, die du am Micro:bit darstellen kannst.

Mache eine Figur aus den LEDs und versuche von dieser ausgehend die beiden Figuren des Hampelmanns zu erstellen. Achte auf die entsprechende Arm- und Beinhaltung!

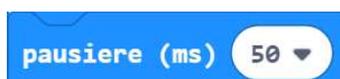


„Hallo,  
ich bin E.T.!  
Ich möchte gerne  
Hampelmann  
springen!“

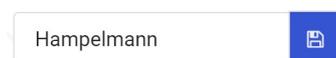


Verwende in der Programmieroberfläche aus den **Grundlagen** den Baustein

Baue nach jedem Bild aus den **Grundlagen** den Pausen-Baustein



Speichere dein Projekt mit dem Namen



Lade dein Projekt auf den Micro:bit!

Wer ist der bessere Hampelmann: du oder E.T.?