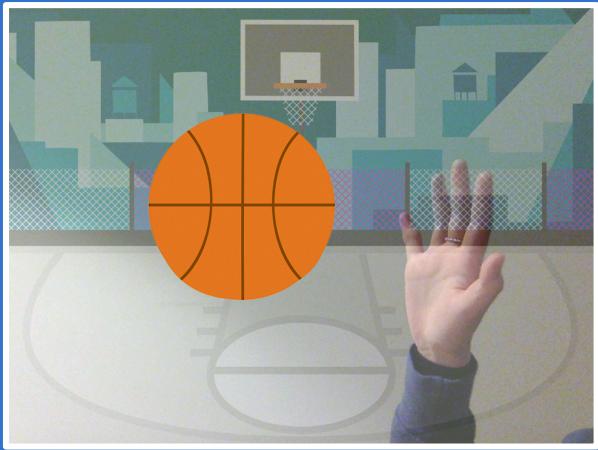
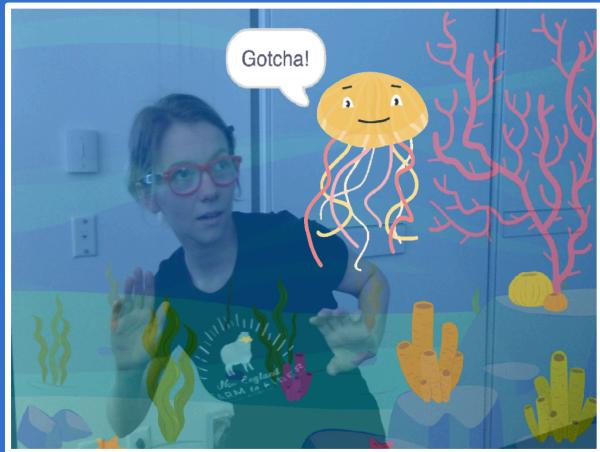


# Video-Erfassung Karten



Interagiere mit Figuren indem du die Video Sensorik benutzt.

# **Video-Erfassung Karten**

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- **Streichle die Katze**
- **Animiere**
- **Platze einen Luftballon**
- **Spiele Trommeln**
- **Ausweich Spiel**
- **Spiele Ball**
- **Beginne ein Abenteuer**

# Streichle die Katze



Lass die Katze miauen, wenn du sie streichelst.



# Streichle die Katze

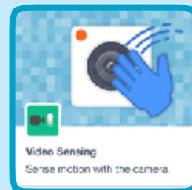
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

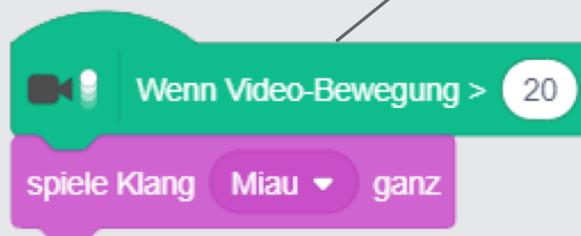


Klicke den **Erweiterungen Knopf** (links unten am Bildschirmrand).



Wähle **Video Erfassung** um die Video Blöcke hinzuzufügen.

## PROGRAMMIERE ES



Dies wird starten, wenn die Figur eine Bewegung wahrnimmt.

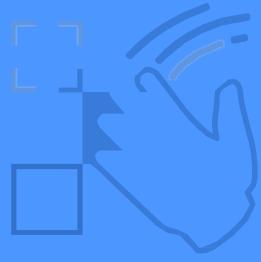
Tippe eine Nummer zwischen 1 und 100 um die Sensitivität einzustellen. (Bei 1 reicht wenig Bewegung, 100 braucht viel Bewegung)

## PROBIERE ES AUS

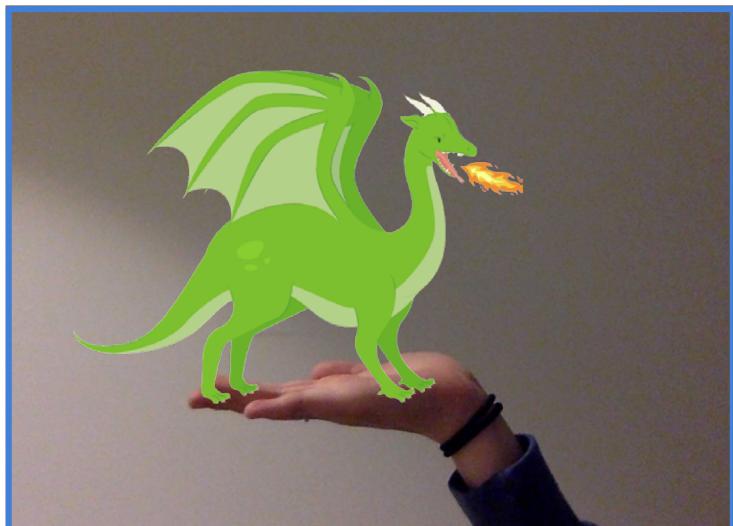
Bewege deine Hand um die Katze zu streicheln.



# Animiere



Bewege dich, um eine Figur zum Leben zu erwecken.



# Animiere

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



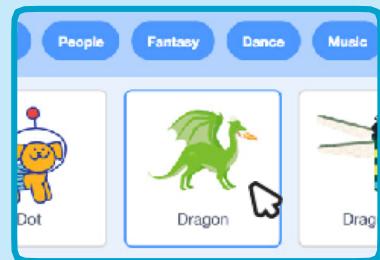
Klicke den **Erweiterungen** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



Wähle eine Figur.

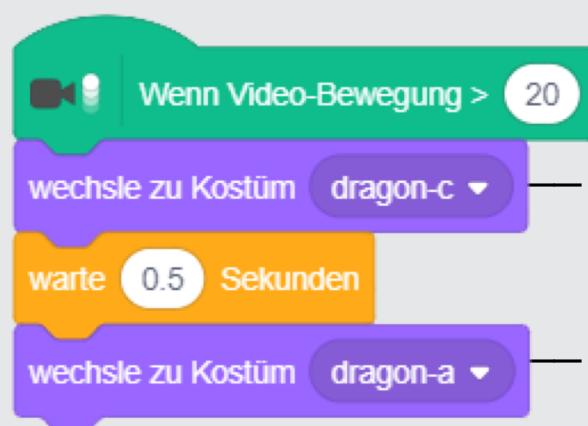


Wähle eine Figur mit mehr als einem Kostüm..



Bewege die Maus über die verschiedenen Figuren, um zu sehen welche Kostüme diese haben.

## PROGRAMMIERE ES



Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm

## PROBIERE ES AUS

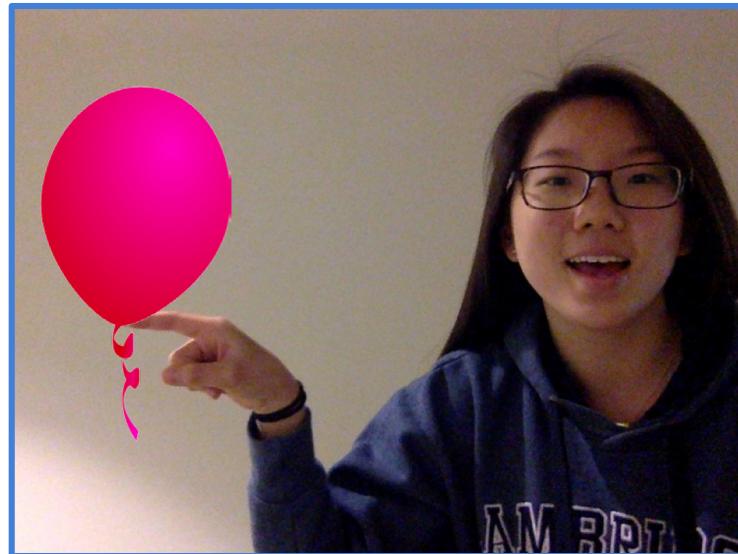
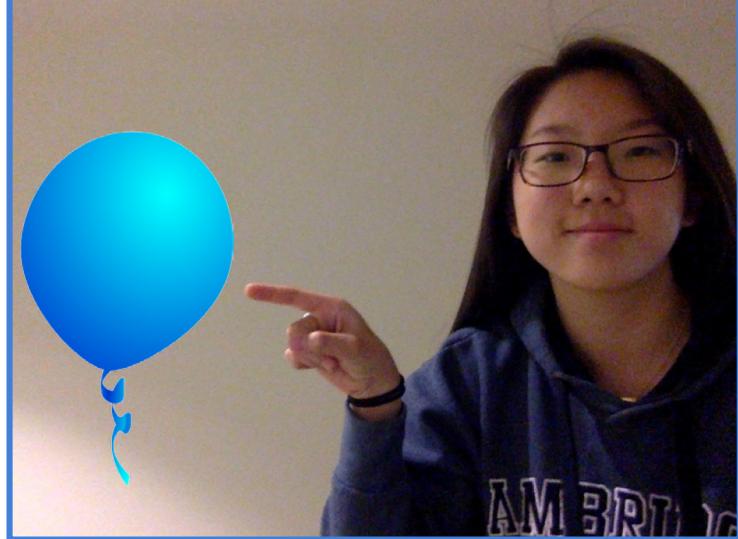
Bewege dich um die Figur zu animieren.



# Platze einen Luftballon



Benutze einen Finger, um einen Luftballon platzen zu lassen.

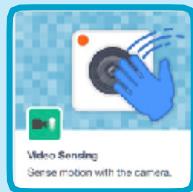


# Platze einen Luftballon

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

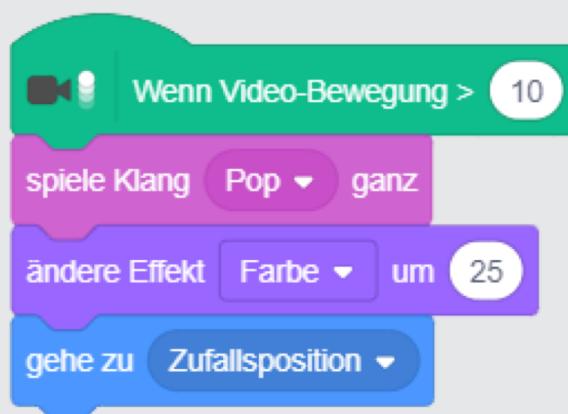


Klicke den Erweiterungs Knopf, wähle dann Video Erfassung.



Wähle ein Kostüm, wie z.B. Balloon1.

## PROGRAMMIERE ES



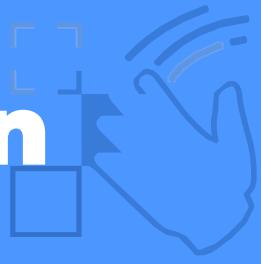
Tippe eine höhere Zahl ein, dann ist es schwerer den Ballon platzen zu lassen.

## PROBIERE ES AUS

Benutze den Finger um den Ballon zu platzen.



# Spiele Trommeln



Interagiere mit Figuren, die Töne erzeugen.



# Spiele Trommeln

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Klicke auf den Erweiterungs Knopf, wähle dann Video Erfassung.



Wähle zwei Figuren,  
Wie z.B Drum and Drum-cymbal.

## PROGRAMMIERE ES

Klicke auf eine Trommel und füge den jeweiligen Code hinzu.



```
Wenn Video-Bewegung > 10
  setze Größe auf 100
  ändere Größe um 20
  spiele Klang [High Tom v]
  warte [0.1] Sekunden
  ändere Größe um -20
```

Tippe ein Minuszeichen um kleiner zu werden .

```
Wenn Video-Bewegung > 10
  wechsle zu Kostüm [drum-cymbal-a v]
  spiele Klang [crash cymbal v]
  warte [0.1] Sekunden
  wechsle zu Kostüm [drum-cymbal-b v]
```

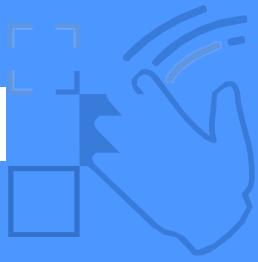
Wähle ein anderes Kostüm.

## PROBIERE ES AUS

Nutze deine Hände um die Trommeln zu spielen!



# Ausweich Spiel



Ducke dich vor einer Figur.

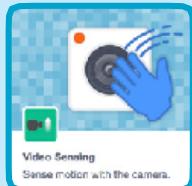


# Ausweich Spiel

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Klicke auf den Erweiterungs Knopf, wähle dann Video Erfassung.

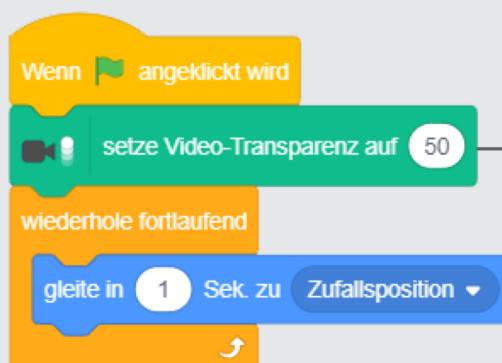
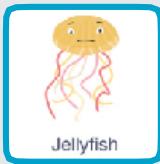


Wähle ein Bühnenbild, wie z.B. Ocean.

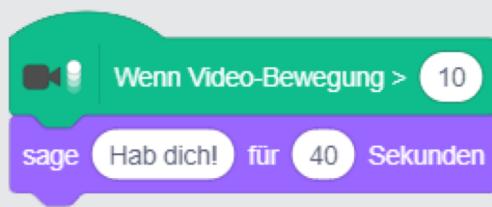


Wähle eine Figur, wie z.B. Jellyfish.

## PROGRAMMIERE ES



Type a number between 0 and 100.  
(0 to show the video, 100 to make the video transparent.)

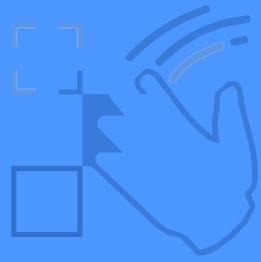


## PROBIERE ES AUS

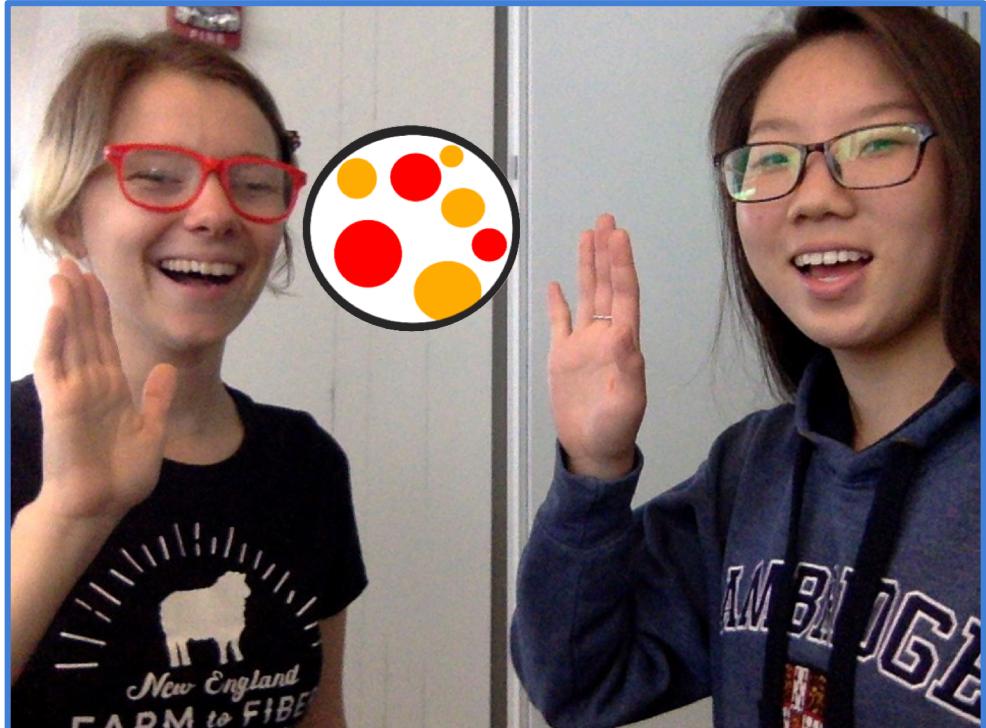
Bewege dich um der Qualle auszuweichen.



# Spiele Ball



Benutze deinen Körper um eine Figur zu bewegen.

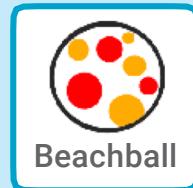


# Spiele Ball

scratch.mit.edu



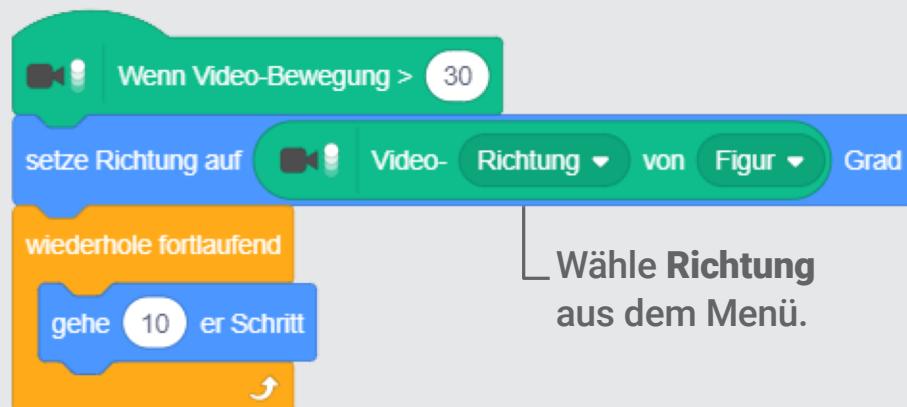
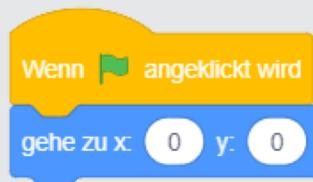
## BEREITE VOR



Klicke auf den Erweiterungs Knopf, wähle dann Video Erfassung.

Wähle eine Figur, wie z.B. Beachball.

## PROGRAMMIERE ES



Wähle Richtung aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

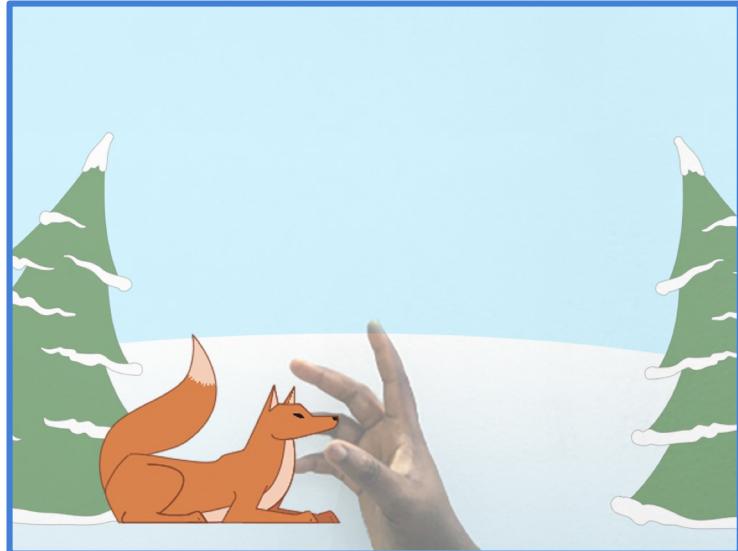


Benutze deine Hände um den Ball in eine Richtung zu drücken.  
Probiere es mit einem Freund aus!

# Beginne ein Abenteuer!



Interagiere mit einer Geschichte,  
indem du deine Hände bewegst.



# Beginne ein Abenteuer!



scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Klicke auf den Erweiterungs Knopf.



Wähle Video Erfassung.



Wähle ein Bühnenbild.



Winter



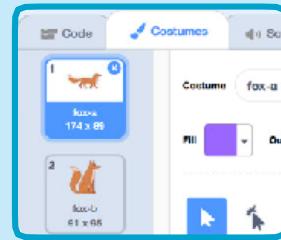
Wähle eine Figur.



Fox



Klicke auf den Kostüme Tab um die anderen Kostüme deiner Figur zu sehen.



## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den Skripte Tab.



Füge den Video Bewegung von Figur Block in den größer als Block aus der Operatoren Kategorie ein. .

Wenn grüne Flagge angedrückt wird

gehe zu x: -160 y: -100

wechsle zu Kostüm fox-c

warte bis

Video- Bewegung von Figur > 20

wechsle zu Kostüm fox-a

gleite in 1 Sek. zu x 0 y: -50

sage Gehen wir auf Erkundungstour! für 30 Sekunden

Wähle eine Startposition.

Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm.

Setze die Position zu der deine Figur gleiten soll.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge.



Dann winke um den Fuchs auszuwecken.

