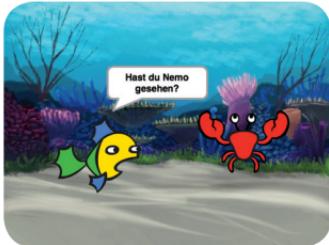


Erstelle eine Geschichte

Karten



**Erfinde und programmiere eine eigene
Geschichte, in welcher verschiedene
Figuren etwas miteinander machen.**

Erstelle eine Geschichte

Karten

Starte mit der ersten Karte. Die übrigen Karten kannst du in beliebiger Reihenfolge nutzen:

- Die Geschichte beginnt**
- Neue Figuren tauchen auf**
- Figuren sprechen miteinander**
- Das Bühnenbild wechselt**
- Eine Figur bewegt sich**
- Neues Bühnenbild, neue Figur**
- Figuren verändern sich**
- Eine Aussage aufnehmen**
- Szenenwechsel auf Knopfdruck**

Die Geschichte beginnt

Wähle ein Bühnenbild und eine Figur aus.



Erstelle eine Geschichte

1

SCRATCH

Die Geschichte beginnt

scratch.mit.edu/story



LOS GEHT'S

Wähle ein Bühnenbild.




Wähle eine Figur.

Neue Figur: 



PROGRAMMIERE



Wenn  angeklickt
wechsle zu Bühnenbild pathway
sage Hallo, ich bin Abby! für 2 Sek.

Schreibe hier rein, was
deine Figur sagen soll.

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um — das Programm zu starten.



Neue Figuren tauchen auf

Lass eine zweite Figur in deiner Szene auftauchen inklusive Klang-Effekt.



Neue Figuren tauchen auf

scratch.mit.edu/story



LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.



Klicke auf Klänge



Wähle einen Klang,
z.B. fairydust.

PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte



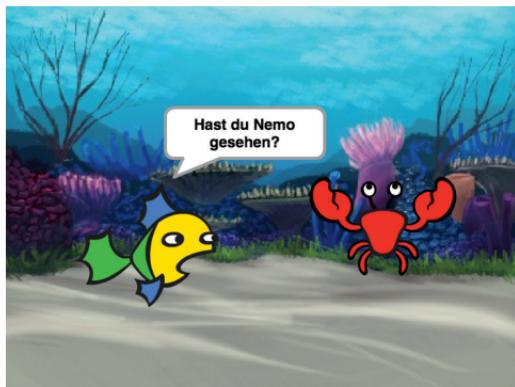
PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um —
das Programm zu starten.



Figuren sprechen miteinander

Lass deine Figuren miteinander sprechen.



Figuren sprechen miteinander

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S

Wähle zwei Figuren.

Neue Figur:



Fish2



Crab

PROGRAMMIERE



Fish2

Wenn angeklickt

sage Hast du Nemo gesehen? für 3 Sek.

sage Ich kann ihn nicht finden für 3 Sek.

sende Nachricht1 ▾ an alle

Sende eine Nachricht.



Crab

Wenn ich Nachricht1 ▾ empfange

sage Ich weiss wo er ist! für 3 Sek.

Sage der zweiten Figur, was sie antworten soll, wenn sie die Nachricht erhält.

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



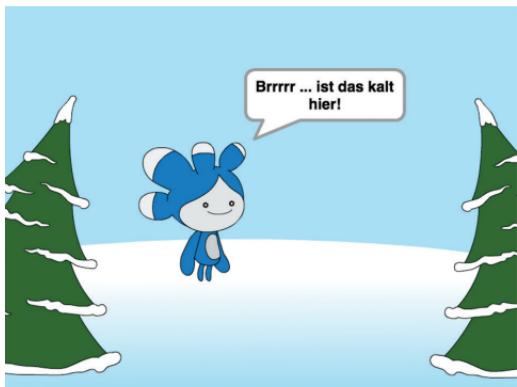
TIPP

sende Nachricht1 ▾ an alle
Nachricht1
neue Nachricht...

Du kannst ins Drop-down-Menü klicken um eine neue Nachricht hinzuzufügen.

Das Bühnenbild wechselt

Ändere das Bühnenbild und lass deine Figur etwas dazu sagen.



Das Bühnenbild wechselt

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S



Wähle zwei
Bühnen-
bilder.



Wähle eine Figur.



Tera

PROGRAMMIERE



Schreibe hier
rein, was die
Figur sagen soll.

Wenn das Bühnenbild wechselt, sagt die Figur etwas dazu.



PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um
das Programm zu starten.



Eine Figur bewegt sich

Lass eine Figur über das Bild gleiten.



Eine Figur bewegt sich

scratch.mit.edu/story



LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild.



Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE



Setze einen Startpunkt.

Gleite zu einem anderen Punkt.

TIPP



Wenn du eine Figur verschiebst, werden die Positionen x und y in der Blockpalette automatisch aktualisiert.

Verschiebe die Figur also zuerst an den Ort deiner Wahl und füge dann einen Block `gehe zu` oder `gleite zu` ein.

Neues Bühnenbild, neue Figur

Ändere das Bühnenbild und lass
eine neue Figur erscheinen.



Neues Bühnenbild, neue Figur

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S



Wähle zwei Bühnenbilder.



bedroom2



winter

Wähle zwei Figuren.

Neue Figur:



Bear1



Abby

PROGRAMMIERE



Klicke auf die Bühnenbild-Vorschau.



Wechsle zum zweiten Bühnenbild.



Wenn grüne Flagge angeklickt
verstecke dich

Die zweite Figur wird zuerst versteckt.

Wenn das Bühnenbild zu winter wechselt
zeige dich
sage Hallo! für 2 Sek.

Sobald das zweite Bühnenbild erscheint, taucht sie auf.

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



Figuren verändern sich

Lass eine Figur sich verändern, wenn du drauf klickst.



▷)



▷)



Figuren verändern sich

scratch.mit.edu/story



LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.

Neue Figur:



Gift

Klicke auf Klänge

Neuer Klang:



Wähle einen Klang,
z.B. fairydust.

PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte

Wenn ich angeklickt werde

spièle Klang fairydust ▾

wiederhole 10 mal

ändere Farbe ▾ -Effekt um 25

Wähle deinen Klang aus.

Du kannst verschiedene Effekte aus dem Drop-down-Menü auswählen..

PROBIER'S AUS

Klicke auf die Figur um das Programm zu starten.

TIPP



Klicke auf das Stopp-Zeichen
um die Veränderungen rückgängig zu machen.

Eine Aussage aufnehmen

Lass eine Figur mit deiner Stimme sprechen.



Eine Aussage aufnehmen

scratch.mit.edu/story

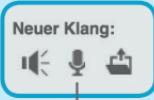


LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.



Klicke auf Klänge



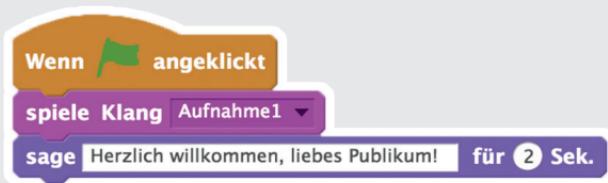
Klicke auf das Mikrofon-Symbol, um etwas aufzunehmen (dazu brauchst du ein Mikrofon).



Klicke auf den Kreis, um die Aufnahme zu starten.

PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte



PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



Szenenwechsel auf Knopfdruck

Lass das Bühnenbild auf Knopfdruck wechseln.



Szenenwechsel auf Knopfdruck

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S



Wähle zwei Bühnenbilder.



Wähle eine Figur aus der Kategorie Dinge, z.B. einen Pfeil.

Neue Figur:



PROGRAMMIERE



Wähle nächstes Bühnenbild aus dem Drop-down-Menü aus.

Gebe hier ein, wie lange es dauern soll, bis der Pfeil wieder erscheint.

PROBIER'S AUS

Klicke auf deinen Startknopf um das Bühnenbild zu wechseln.

TIPP

Mit diesem Skript kannst du das erste Bühnenbild festlegen.
Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.

