

Let's Dance Karten



**Entwerfe eine animierte Tanzszene
mit Musik und Tanzschritten.**

Let's Dance

Karten

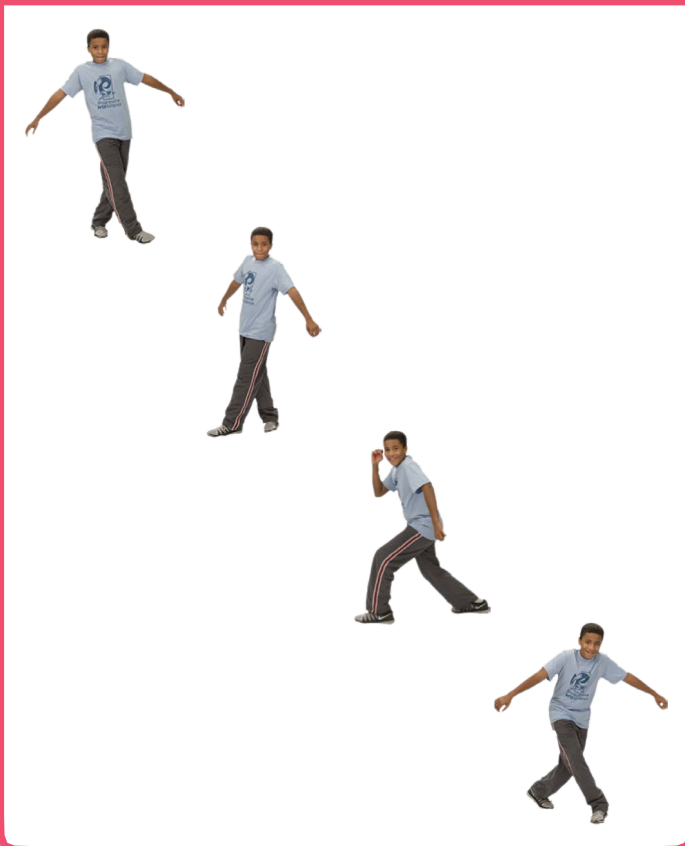
Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- **Tanzsequenz**
- **Tanzschleife**
- **Spiele Musik**
- **Wechsle ab**
- **Startposition**
- **Silhouette**
- **Interaktiver Tanz**
- **Farbeffekte**
- **Hinterlasse eine Spur**

Tanzsequenz



Entwerfe einen animierten Tanz.



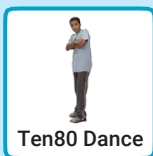
Tanzsequenz

scratch.mit.edu

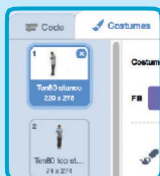
BEREITE VOR



Wähle einen Tänzer.

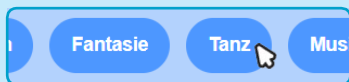


Ten80 Dance



Kostüme

Klicke auf den **Kostüme** Tab um die verschiedenen Tanzbewegungen zu sehen.

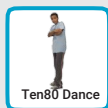


Um nur die Tanzfiguren zu sehen, klicke auf die **Tanz** Kategorie am oberen Rand in der Figuren Datenbank.

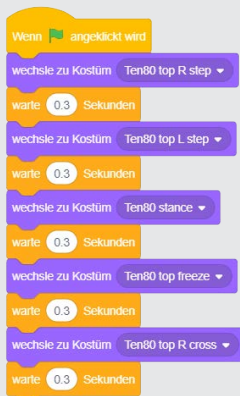
PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.



Tippe wie lange du zwischen den Tanzschritten warten willst.



Wähle verschiedene Tanzbewegungen aus.

PROBIERE ES AUS

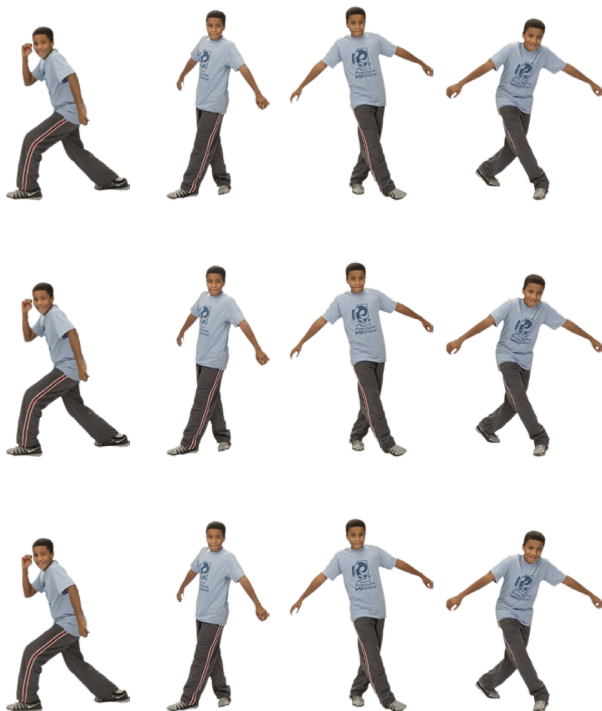
Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



Tanzschleife



Wiederhole eine Serie an Tanzschritten.



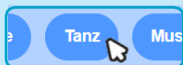
Tanzschleife

scratch.mit.edu

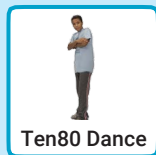
BEREITE VOR



Gehe zur Figuren Datenbank.



Klicke auf die **Tanz** Kategorie.

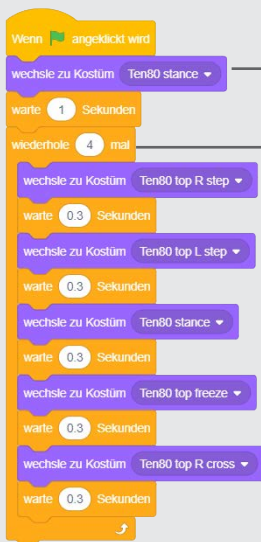
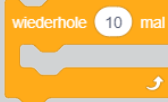


Wähle einen Tänzer.

PROGRAMMIERE ES



Füge einen **wiederhole Block** um deine Tanzsequenz ein.



Wähle eine Tanzpose.

Tippe wie oft du den Tanz wiederholen lassen willst. .

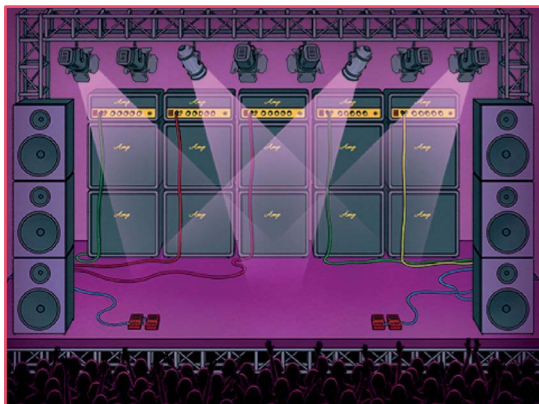
PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



Spiele Musik

Spiele und wiederhole Musik.



Spiele Musik

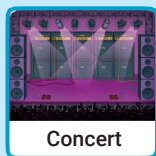
scratch.mit.edu



BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



Klänge

Klicke auf den
Klänge Tab.

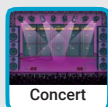


Wähle ein Lied aus der
Schleifen Kategorie.

PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.



Wenn angeklickt wird

wiederhole 10 mal

spiele Klang Dance Celebrate ganz

Tippe ein wie oft du das Lied
wiederholen lassen willst.

TIPP

Nehme Dance Celebrate ganz (und nicht Dance Celebrate)
sonst spielt das Lied nicht zu Ende bevor das andere Lied anfängt.

Wechsle ab



Koordiniere Tänzer so, das einer erst beginnt, wenn der andere fertig ist..



Wechsle ab

scratch.mit.edu

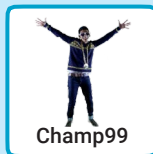
BEREITE VOR



Wähle zwei Tänzer aus
der Tanz Kategorie.



Anina Dance

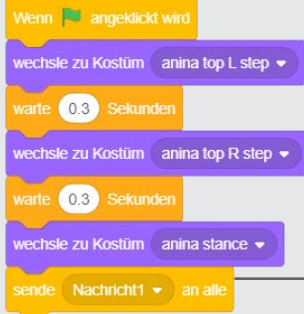


Champ99

PROGRAMMIERE ES



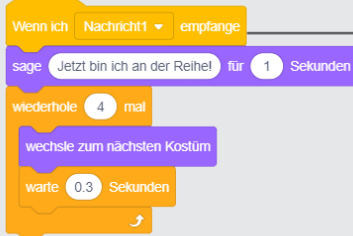
Anina Dance



— Sende eine Nachricht.



Champ99



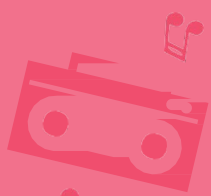
— Sage dieser Figur was sie
tun soll, wenn sie die
Nachricht empfängt.

PROBIERE ES AUS

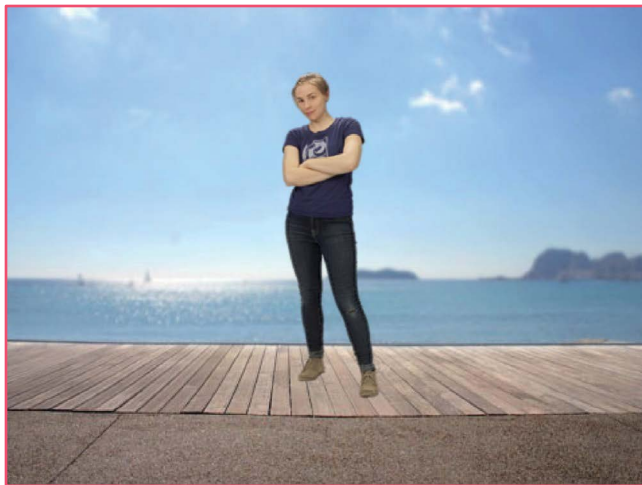
Klick auf die grüne Flagge
um zu starten.



Startposition



Sage deinen Tänzern wo sie starten sollen.



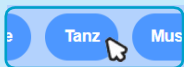
Startposition

scratch.mit.edu

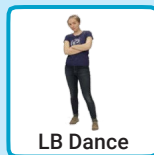
BEREITE VOR



Gehe zur
Figuren
Datenbank.



Klicke auf die **Tanz**
Kategorie.



Wähle einen Tänzer.

PROGRAMMIERE ES



Wenn angeklickt wird

gehe zu x: -10 y: 20

Sage deiner Figur, wo sie anfangen soll

setze Größe auf 90

Setze die Größe deiner Figur.

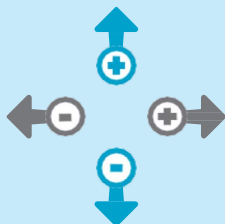
wechsle zu Kostüm lb stance

Wähle ein Startkostüm.

zeige dich

Vergewissere dich, dass man deine Figur sieht.

TIPP

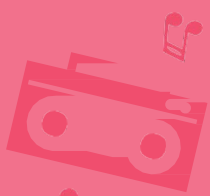


Benutze um die Position zu bestimmen.

x ist die Position auf der Bühne von links nach rechts.

y ist die Position auf der Bühne von unten nach oben.

Silhouette



Mache eine Tanzsilhouette.





BEREITE VOR



Gehe zur Figuren Datenbank.



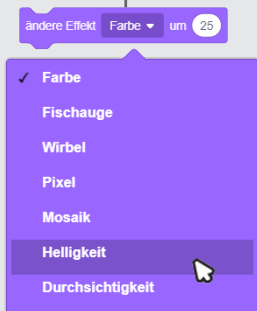
Klicke auf die **Tanz** Kategorie.



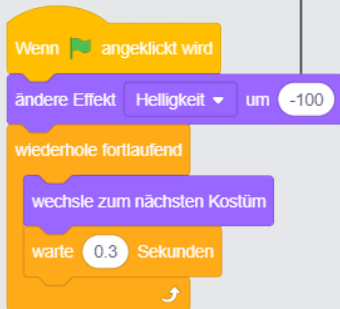
Wähle einen Tänzer.

PROGRAMMIERE ES

Wähle **Helligkeit** aus dem Menü.



Setze die Helligkeit auf **-100** um die Figur komplett dunkel zu machen.



PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



Klicke auf den roten Kreis, um zu stoppen.

Interaktiver Tanz

Drücke Tasten um die Schritte zu wechseln.



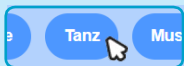
Interaktiver Tanz

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Gehe zur Figuren Datenbank.



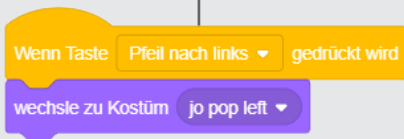
Klicke auf die **Tanz** Kategorie.



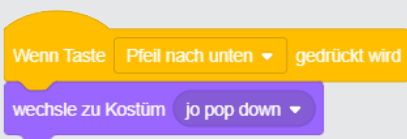
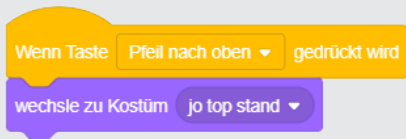
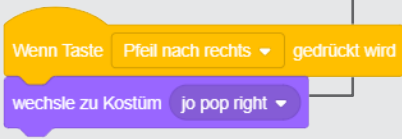
Wähle einen Tänzer.

PROGRAMMIERE ES

Wähle verschiedene Pfeiltasten für unterschiedliche Tanzschritte.



Wähle einen Tanzschritt aus dem Menü.



PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltasten auf der Tastatur.

Farbeffekte



Wechsle die Farbe des Hintergrunds.



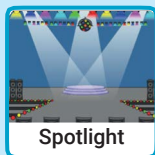
Farbeffekte

scratch.mit.edu

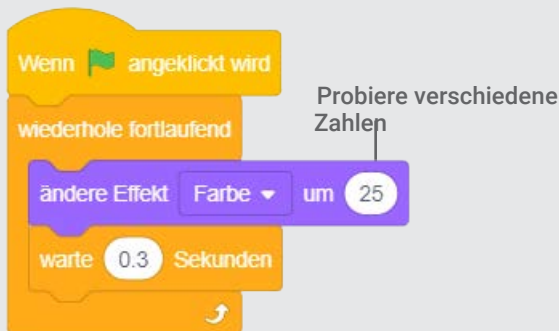
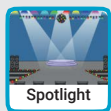
BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



PROGRAMMIERE ES



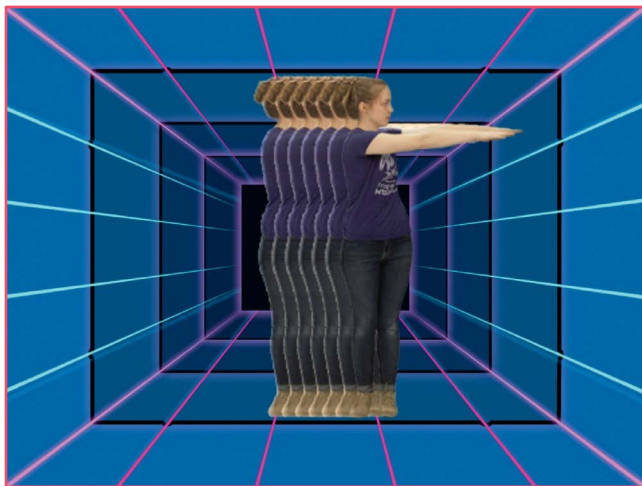
PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge
um zu starten. .



Hinterlasse eine Spur

Drucke eine Spur, wenn deine Figur sich bewegt.



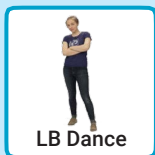
Hinterlasse eine Spur

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle einen Tänzer aus der Tanz Kategorie.

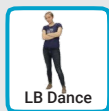


LB Dance



Klick den **Erweiterungs** Knopf, und klicke dann auf den **Malstift** um die Blöcke hinzuzufügen.

PROGRAMMIERE ES



LB Dance



Tippe die Anzahl der Wiederholungen.

Hinterlasse einen Abdruck von deiner Figur auf der Bühne.

Lösche alle Abdrucke.

PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten. .

