

# Let's Dance Karten



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

# Let's Dance

## Karten

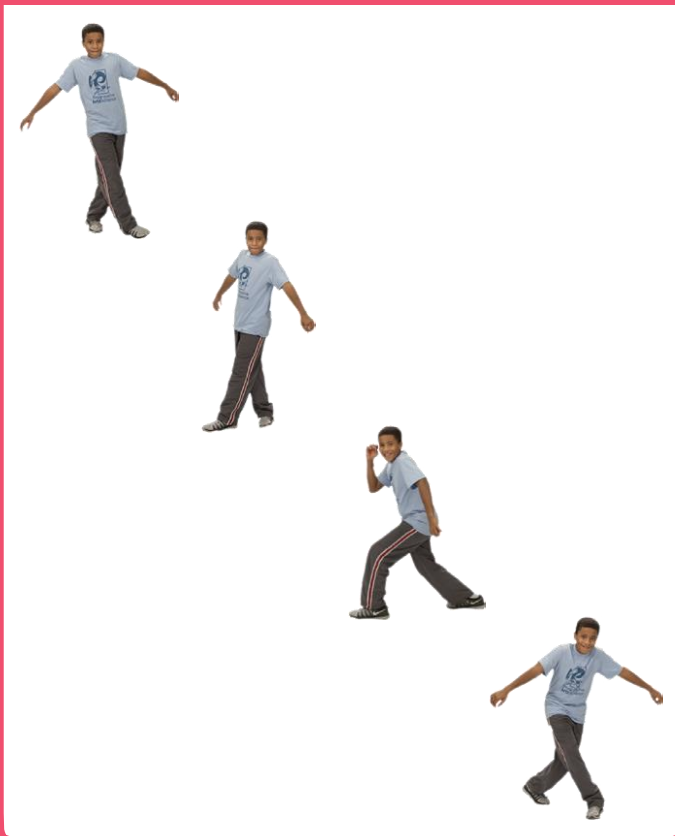
Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

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

# Tanzsequenz



Entwerfe einen animierten Tanz.



# Tanzsequenz

scratch.mit.edu

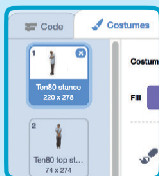
## BEREITE VOR



Wähle einen Tänzer.

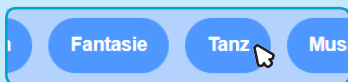


Ten80 Dance



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.

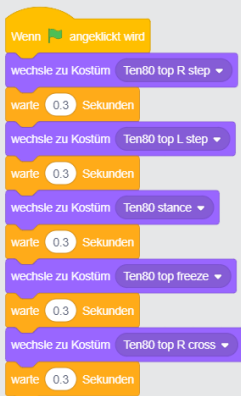
## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.



Tippe wie lange du zwischen den Tanzschritten warten willst.



Wähle verschiedene Tanzbewegungen aus.

## PROBIERE ES AUS

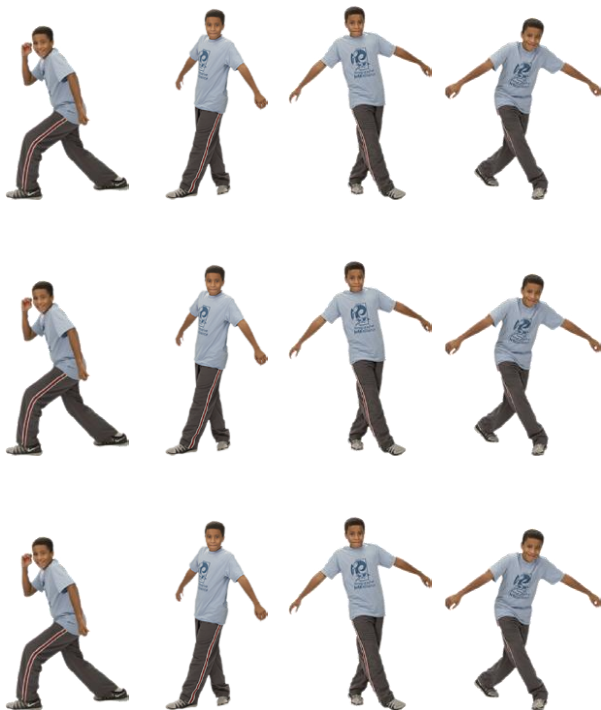
Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



# Tanzschleife



Wiederhole eine Serie an Tanzschritten.



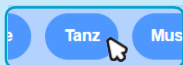
# Tanzschleife

scratch.mit.edu

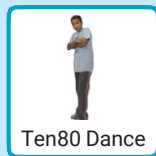
## BEREITE VOR



Gehe zur Figuren Datenbank.



Klicke auf die **Tanz** Kategorie.



Ten80 Dance

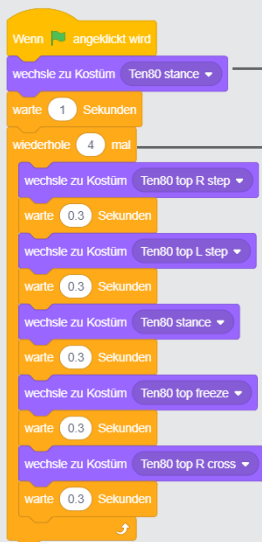
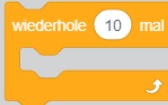
Wähle einen Tänzer.

## PROGRAMMIERE ES



Ten80 Dance

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



Wähle eine Tanzpose.

Tippe wie oft du den Tanz wiederholen lassen willst. .

## PROBIERE ES AUS

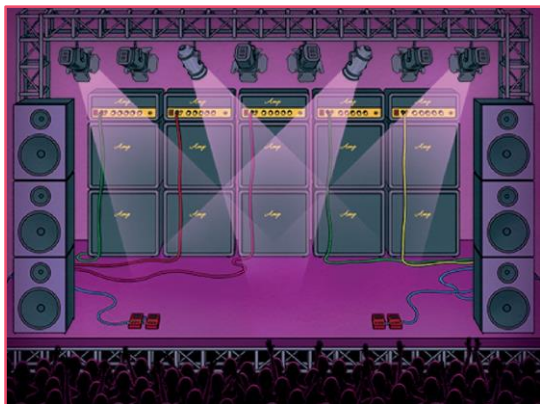
Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



# Spiele Musik



Spiele und wiederhole Musik.



# Spiele Musik

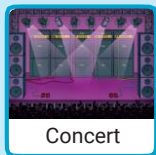
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



 Klänge

Klicke auf den  
**Klänge** Tab.

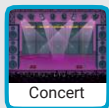


Wähle ein Lied aus der  
**Schleifen** Kategorie.

## PROGRAMMIERE ES

 Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.




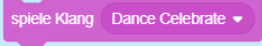
Wenn  angeklickt wird

wiederhole 10 mal

spiele Klang Dance Celebrate ▾ ganz

Tippe ein wie oft du das Lied  
wiederholen lassen willst.

## TIPP

Nehme  (und nicht )  
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

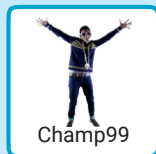
## BEREITE VOR



Wähle zwei Tänzer aus  
der Tanz Kategorie.



Anina Dance



Champ99

## PROGRAMMIERE ES



Anina Dance

Wenn angeklickt wird

wechsle zu Kostüm anina top L step

warte Sekunden

wechsle zu Kostüm anina top R step

warte Sekunden

wechsle zu Kostüm anina stance

sende Nachricht1 an alle

— Sende eine Nachricht.



Champ99

Wenn ich Nachricht1 empfangen

sage Jetzt bin ich an der Reihe! für Sekunden

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

wiederhole mal

wechsle zum nächsten Kostüm

warte Sekunden

## PROBIERE ES AUS

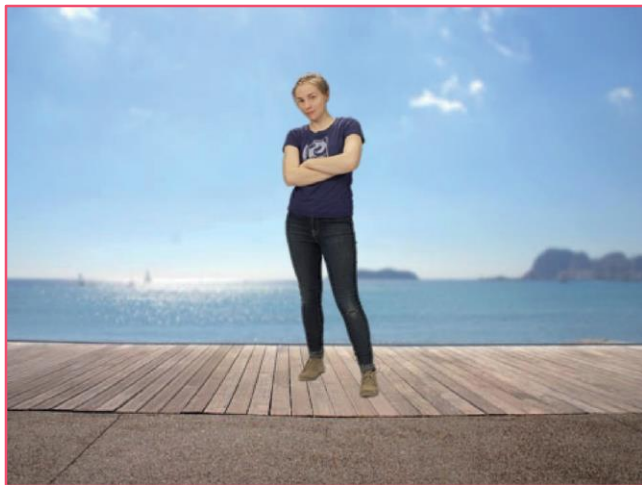
Klick auf die grüne Flagge  
um zu starten.



# Startposition



Sage deinen Tänzern wo sie starten sollen.



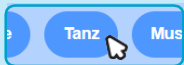
# Startposition

scratch.mit.edu

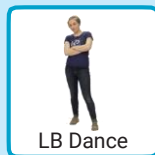
## BEREITE VOR



Gehe zur Figuren Datenbank.

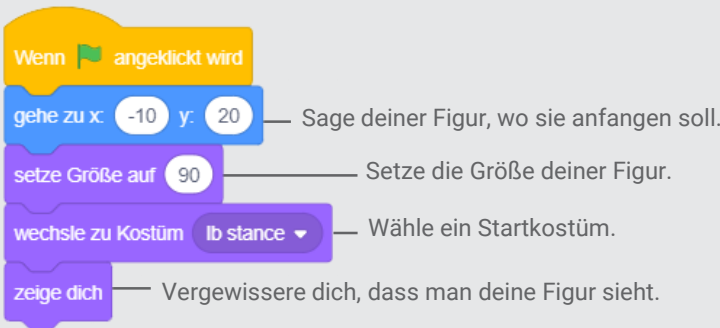
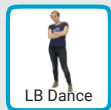


Klicke auf die **Tanz** Kategorie.

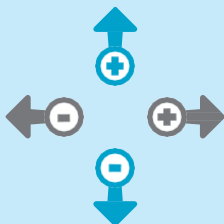


Wähle einen Tänzer.

## PROGRAMMIERE ES



## TIPP



Benutze `gehe zu x:  y:`  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.



# Silhouette

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Gehe zur Figuren Datenbank.



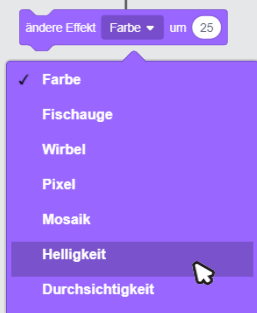
Klicke auf die **Tanz** Kategorie.



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.



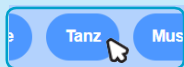
# Interaktiver Tanz

scratch.mit.edu

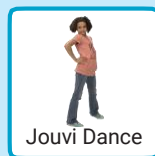
## BEREITE VOR



Gehe zur Figuren Datenbank.



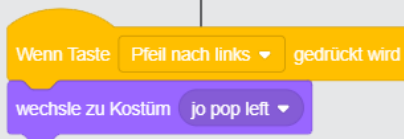
Klicke auf die **Tanz** Kategorie.



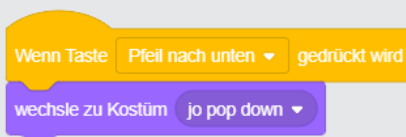
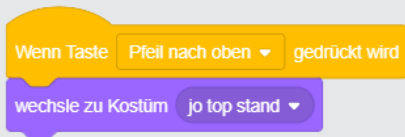
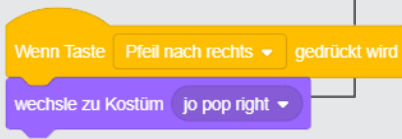
Wähle einen Tänzer.

## 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

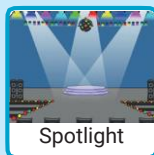
scratch.mit.edu



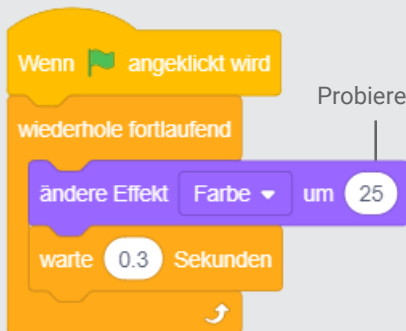
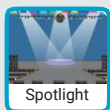
## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



## PROGRAMMIERE ES



Probiere verschiedene Zahlen

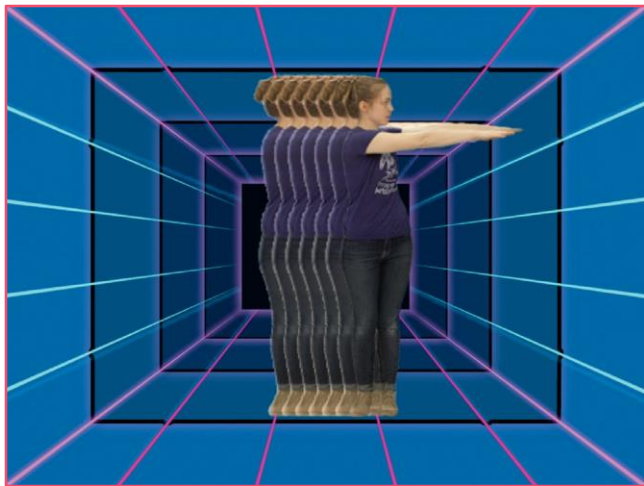
## PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge  
um zu starten. .



# Hinterlasse eine Spur

Drucke eine Spur, wenn deine Figur sich bewegt.



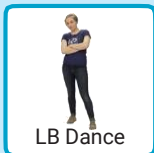
# Hinterlasse eine Spur

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle einen Tänzer aus der Tanz Kategorie.

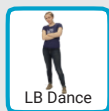


LB Dance



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. .

