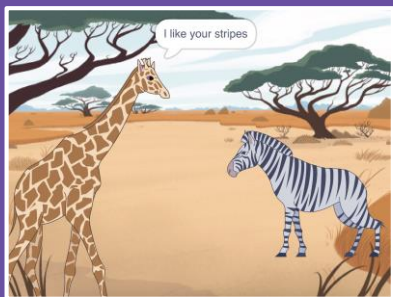
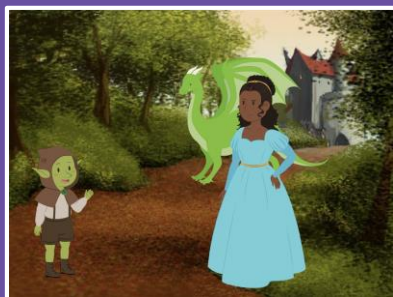


# Erzähle eine Geschichte Karten



**Wähle Charaktere, füge Gespräche hinzu und  
hauche deiner Geschichte Leben ein.**

# Erzähle eine Geschichte Karten

Beginne mit der ersten Karte und probiere dann die restlichen in beliebiger Reihenfolge aus:

- **Beginne eine Geschichte**
- **Führe ein Gespräch**
- **Wechsle den Hintergrund**
- **Klicke auf eine Figur**
- **Füge deine Stimme hinzu**
- **Figuren gleiten lassen**
- **Laufe auf die Bühne**
- **Antworte einer Figur**
- **Füge eine Szene hinzu**

# Beginne eine Geschichte

Wähle die Szene und lass deine Figur etwas sagen.



Erzähle eine  
Geschichte

1

SCRATCH

# Beginne eine Geschichte

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild



Witch House



Wähle eine Figur.



Wizard

## PROGRAMMIERE ES



Wizard

Wenn  angeklickt wird

sage Willkommen zur Zauberschule für 2 Sekunden

.Tippe hier ein, was deine Figur sagen soll

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Führe ein Gespräch

Lass zwei Figuren miteinander reden.



# Führe ein Gespräch

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle zwei Figuren,  
wie z.B. **Witch** und **Elf**.



Witch



Elf

## PROGRAMMIERE ES

Klicke auf das Miniaturbild jeder Figur und füge jeweils den Code hinzu.



Wenn angeklickt wird

sage Ich habe eine Eule für 2 Sekunden

warte 2 Sekunden



Wenn angeklickt wird

warte 2 Sekunden

sage Wie heißt sie? für 2 Sekunden

Tippe was jede Figur  
sagen soll.

## TIPP

Um die Blickrichtung der Figuren zu ändern klicke  
auf den **Kostüme** Tab, dann klicke **horizontal  
spiegeln**.



Kostüme

Randfarbe



4



# Wechsle den Hintergrund



Wechsel zu einem anderen Hintergrund.



# Wechsle den Hintergrund

scratch.mit.edu

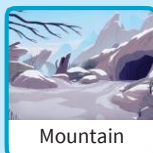
## BEREITE VOR



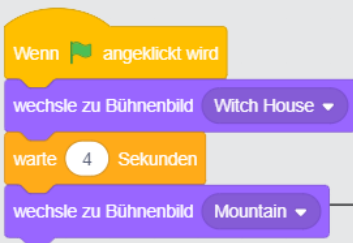
Wähle eine Figur.



Wähle zwei Bühnenbilder.



## PROGRAMMIERE ES



Wähle das Bühnenbild, mit dem du starten möchtest.

Wähle das zweite Bühnenbild.

## PROBIERE ES AUS

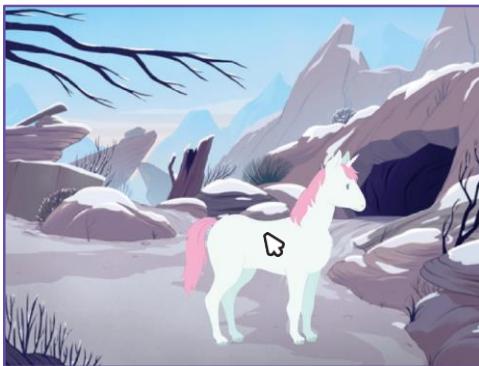
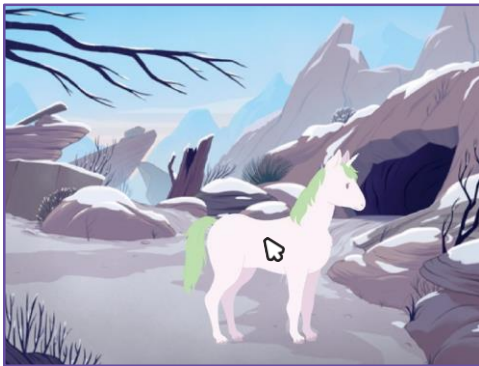
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.





# Klicke auf eine Figur

Mache deine Geschichte interaktiv.



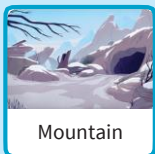
# Klicke auf eine Figur

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Mountain



Wähle  
eine Figur.



Unicorn

## PROGRAMMIERE ES



Unicorn

Wenn diese Figur angeklickt wird

ändere Effekt Farbe um 25

spiele Klang Magic Spell

Du kannst  
verschiedene Effekte  
ausprobieren.

Wähle einen Klang  
aus dem Menü.

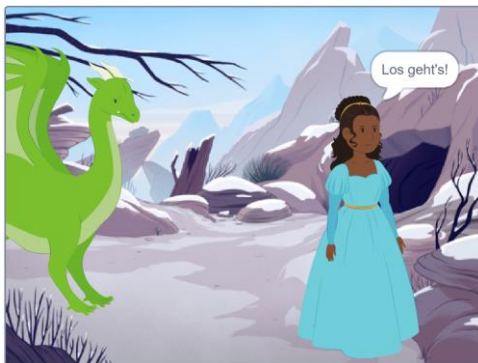
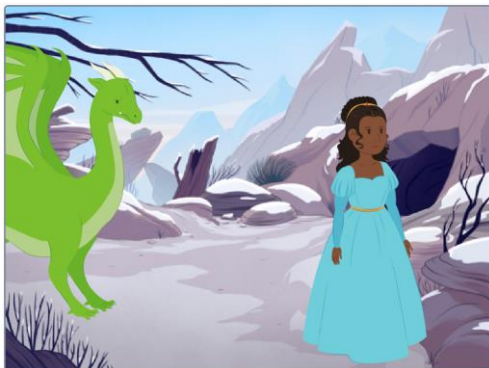
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf deine Figur.



# Füge deine Stimme hinzu

Nehme deine Stimme auf, um eine Figur zum reden zu bringen.



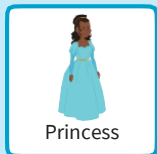
# Füge deine Stimme hinzu

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle eine Figur.



Klänge

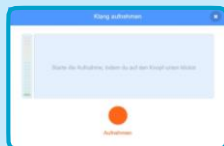
Klicke auf den **Klänge** Tab.



Aufnehmen

Wähle **Aufnehmen** aus dem Pop-up Menü.

Klicke auf **Aufnehmen**.

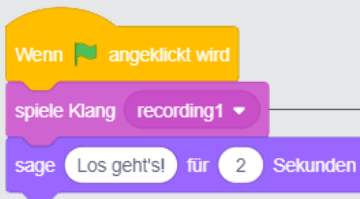


Wenn du fertig bist klicke **Speichern**.

## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.



Wähle deine Aufnahme aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Figuren gleiten lassen

Lasse eine Figur über das Bild gleiten.



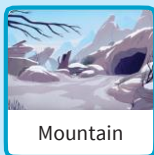
# Figuren gleiten lassen

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Mountain

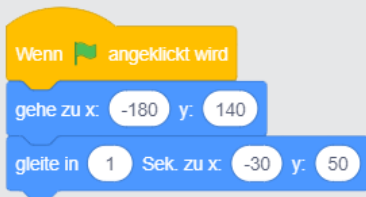


Wähle  
eine Figur.



Owl

## PROGRAMMIERE ES

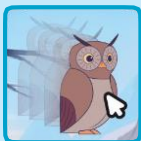


## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge  
um zu starten.



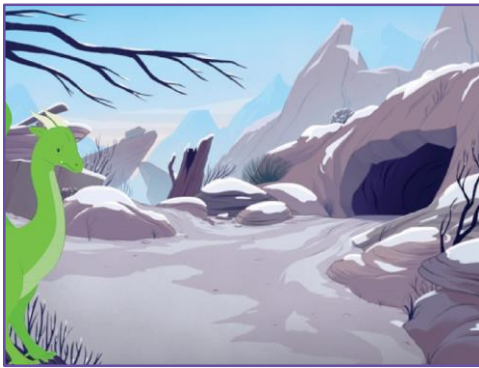
## TIPP



Wenn du eine Figur bewegst,  
kannst du die aktuellen  
Koordinaten **x** und **y** in der  
Blockauswahl ablesen..

# Laufe auf die Bühne

Lass eine Figur ins Bild kommen.

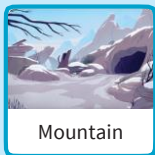


# Laufe auf die Bühne scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Mountain



Wähle eine Figur.



Dragon

## PROGRAMMIERE ES



Wenn angeklickt wird

verstecke dich

gehe zu x: -240 y: -60

zeige dich

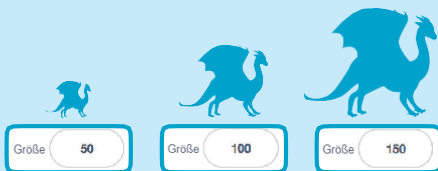
gleite in 2 Sek. zu x: 0 y: -60

Tipp -240 um deine Figur am linken Rand des Bildes zu platzieren.

Ändere diese Zahl um schneller oder langsamer zu gleiten.

## TIPP

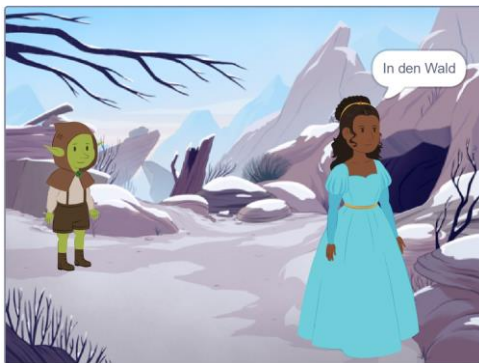
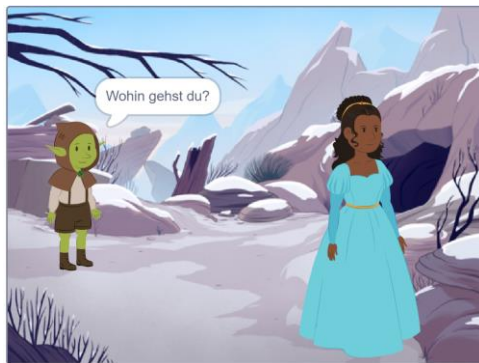
Ändere die Größe deiner Figur, indem du eine kleinere oder größere Zahl eingibst..





# Antworten einer Figur

Koordiniere ein Gespräch so, dass eine Figur nach der anderen redet.



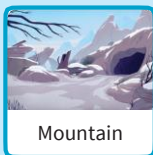
# Antworte einer Figur

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



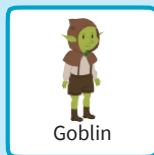
Wähle ein  
Bühnenbild.



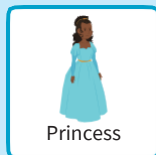
Mountain



Wähle zwei  
Figuren



Goblin



Princess

## PROGRAMMIERE ES

Klicke auf das Miniaturbild jeder Figur und füge jeweils den Code hinzu.



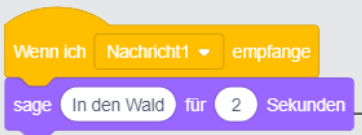
Goblin



Sende eine Nachricht  
an alle

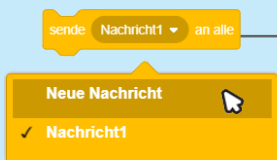


Princess



Sage dieser Figur, was sie  
machen muss, wenn sie  
die Nachricht erhält.

## TIPP



Du kannst in das Menü klicken  
um eine neue Nachricht zu  
erzeugen.

# Füge eine Szene hinzu

Erzeuge verschiedene Szenen mit anderen Bühnenbildern und Figuren.



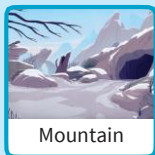
# Füge eine Szene hinzu

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



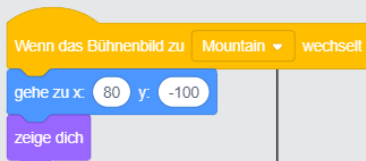
Wähle zwei Bühnenbilder.



Wähle eine Figur.



## PROGRAMMIERE ES



Wähle den Namen des Bühnenbilds aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

