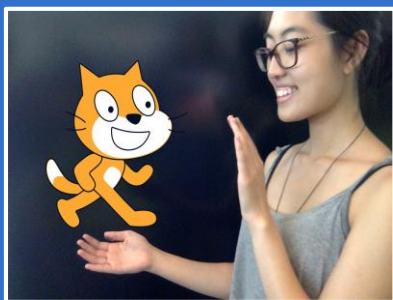


# Video-Erfassung Karten



**Interagiere mit Figuren indem du die Video  
Sensorik benutzt.**

# Video-Erfassung Karten

Probiere diese Karten in  
beliebiger Reihenfolge aus:

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

# Streiche die Katze



Lass die Katze miauen, wenn du sie streichelst.



# Streiche die Katze

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

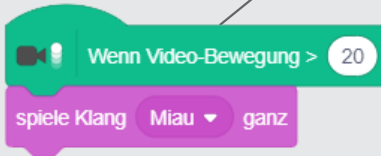


Klicke den **Erweiterungs** Knopf (links unten am Bildschirmrand).



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

## PROGRAMMIERE ES



Dies wird starten, wenn die Figur eine Bewegung wahrnimmt.

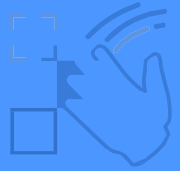
Tippe eine Nummer zwischen 1 und 100 um die Sensitivität einzustellen. (Bei 1 reicht wenig Bewegung, 100 braucht viel Bewegung)

## PROBIERE ES AUS

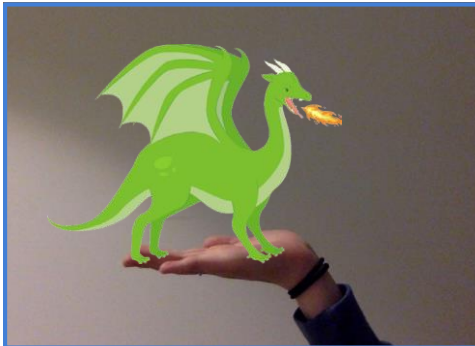
Bewege deine Hand um die Katze zu streicheln.



# Animiere



Bewege dich, um eine Figur zum Leben zu erwecken.

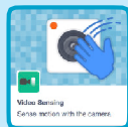




## BEREITE VOR



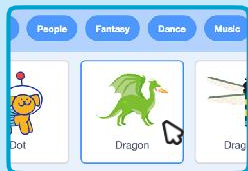
Klicke den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



Wähle eine Figur.

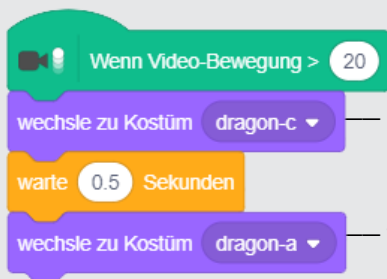


Wähle eine Figur mit mehr als einem Kostüm..



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

## PROGRAMMIERE ES



Wähle ein Kostüm.

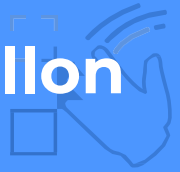
Wähle ein anderes Kostüm

## PROBIERE ES AUS

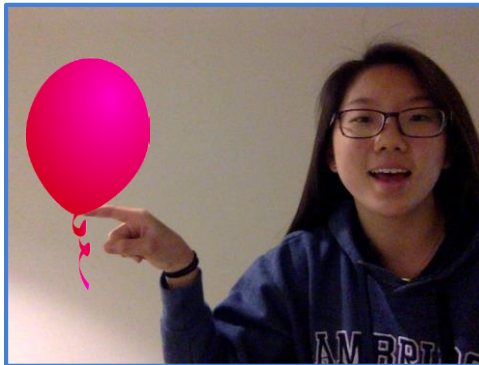
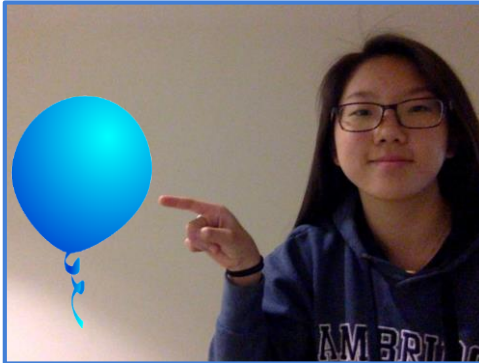
Bewege dich um die Figur zu animieren.



# Platze einen Luftballon



Benutze einen Finger, um einen Luftballon platzen zu lassen.



# Platze einen Luftballon

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



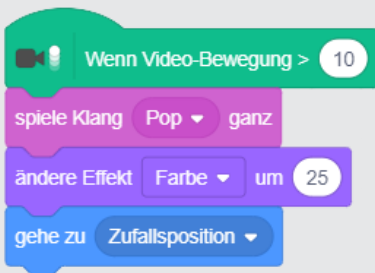
Klicke den **Erweiterungen** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



Wähle ein Kostüm, wie z.B. **Balloon1**.



## PROGRAMMIERE ES



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

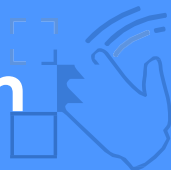
## PROBIERE ES AUS

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**.

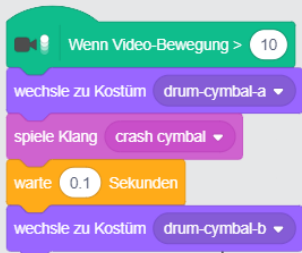
Wähle zwei Figuren, Wie z.B **Drum** und **Drum-cymbal**.

## PROGRAMMIERE ES

Klicke auf eine Trommel und füge den jeweiligen Code hinzu.



Tippe ein Minuszeichen um kleiner zu werden .



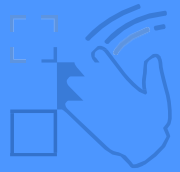
Wähle ein anderes Kostüm.

## PROBIERE ES AUS

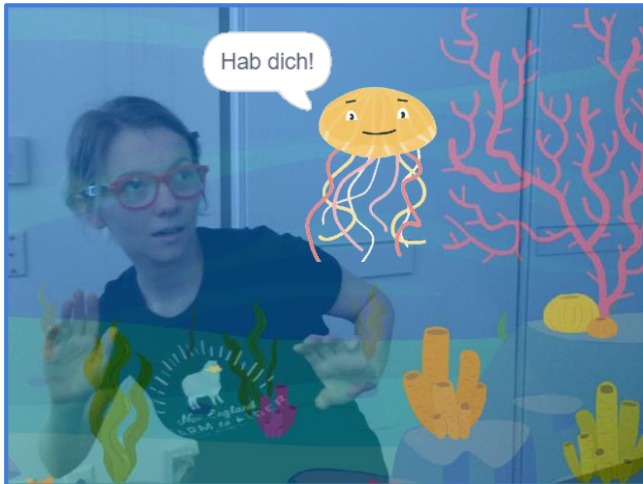
Nutze deine Hände um die Trommeln zu spielen!



# Ausweich Spiel



Ducke dich vor einer Figur.

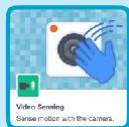


# Ausweich Spiel

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

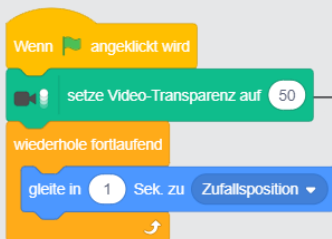


Klicke auf den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.

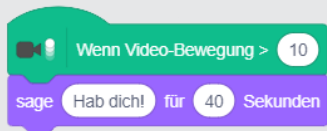
Wähle ein Bühnenbild, wie z.B. **Ocean**.

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.)

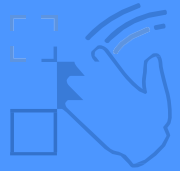


## PROBIERE ES AUS

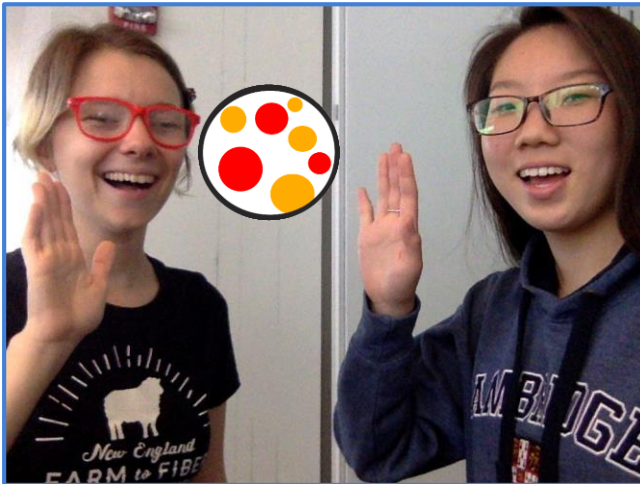
Bewege dich um der Qualle auszuweichen.



# Spiele Ball



Benutze deinen Körper um eine Figur zu bewegen.

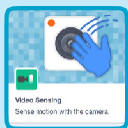


# Spiele Ball

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

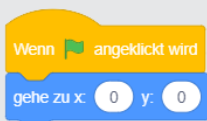


Klicke auf den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



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.

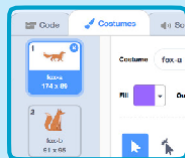


Wähle eine  
Figur.



Kostüme

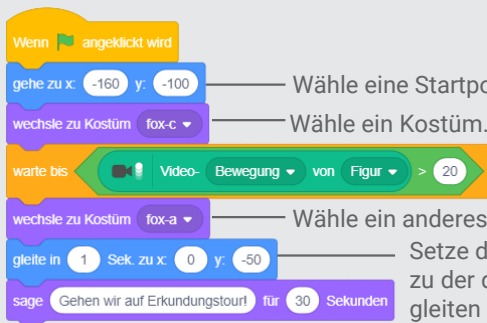
Klicke auf den **Kostüme** Tab um die anderen Kostüme deiner Figur zu sehen.



## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.



Wähle eine Startposition.

Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm.

Setze die Position zu der deine Figur gleiten soll.

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

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge.



Dann winke um den Fuchs auszuwecken.

