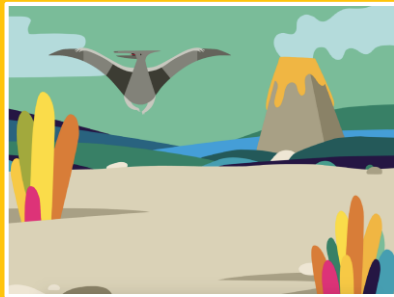


Animiere eine Figur Karten



**Bringe einen Charakter zum Leben mit
Animation.**

Animiere eine Figur Karten

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- **Mit Pfeiltasten bewegen**
- **Springen**
- **Pose ändern**
- **Gleiten**
- **Laufen/Rennen**
- **Fliegen**
- **Reden**
- **Zeichne eine Animation**

Mit Pfeiltasten bewegen

Benutze die Pfeiltasten, um deine Figur zu bewegen.



Mit Pfeiltasten bewegen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



Soccer 2



Wähle eine Figur.

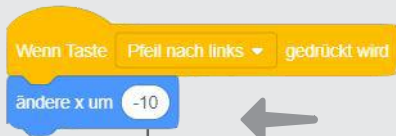
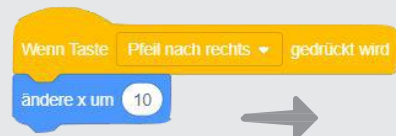


Pico Walking

PROGRAMMIERE ES

Verändere x

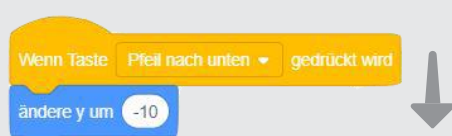
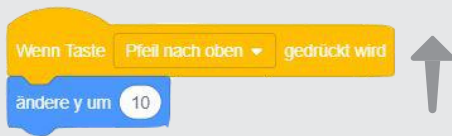
Bewege die Figur von *einer Seite zur anderen*.



Tippe ein Minus Zeichen ein,
um nach *links* zu gehen.

Verändere y

Bewegen deine Figur *hoch und runter*.



Tippe ein Minus Zeichen ein, um
nach *unten* zu gehen.

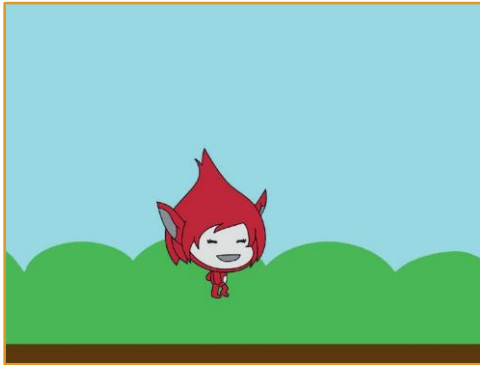
PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltasten auf der Tastatur, um
deinen Figur zu bewegen.

Springen

Drücke eine Taste um zu springen.



Springen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



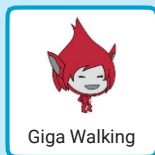
Wähle ein Bühnenbild.



Blue Sky

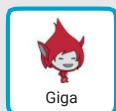


Wähle eine Figur.



Giga Walking

PROGRAMMIERE ES



Wenn Taste Leertaste ▼ gedrückt wird

ändere y um 60

Tippe ein, wie hoch gesprungen werden soll.

warte 0.3 Sekunden

ändere y um -60

Tippe ein Minus Zeichen, um wieder nach unten zu kommen.

PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur.

Posen ändern

Animiere eine Figur, wenn du eine Taste drückst.



Pose ändern

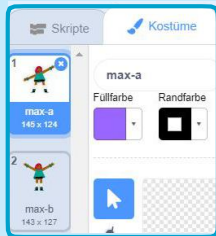
scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle eine Figur mit verschiedenen Kostümen, wie z.B. Max.



Bewege die Maus über verschiedene Figuren in der Figuren Datenbank, um zu sehen, ob sie verschiedene Kostüme haben.



Klicke auf den. **Kostüm** Tab, um alle Kostüme der Figur zu sehen.

PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.



Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm.

PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur.

Gleiten

Lass deine Figur von einem Punkt zum anderen gleiten.



Gleiten

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



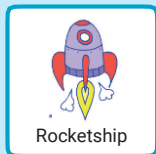
Wähle ein
Bühnenbild.



Nebula



Wähle eine Figur.



Rocketship

PROGRAMMIERE ES



Wenn angeklickt wird

gehe zu x: -160 y: -130

Setze einen Startpunkt.

gleite in 1 Sek. zu x: -40 y: 10

Setze einen Punkt zu dem du gleiten willst.

gleite in 1 Sek. zu x: 140 y: 80

Setze den Endpunkt.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge, um zu starten.



TIPP



Wenn du deine Figur mit der Maus bewegst, werden dir in der Block Palette die **x** und **y** Positionen angezeigt.

Laufen/Rennen

Lass deine Figur laufen oder rennen.



Laufen/Rennen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



Jungle



Wähle eine laufende oder
rennende Figur.

(Im englischen **walking** oder **running**)



Unicorn Running

PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS



Klicke zum starten auf
die grüne Flagge.

TIPP



Wenn du deine Animation langsamer
machen willst, versuche einen **Warte**
Block im Inneren des **Wiederhole**
Blocks hinzuzufügen.

Fliegen

Lass die Flügel einer Figur schlagen.



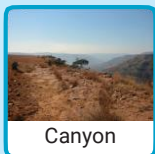
Fliegen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



Canyon



Wähle den Papageien
(oder eine andere fliegende
Figur).



Parrot

PROGRAMMIERE ES

Gleite über den Bildschirm



Schlage die Flügel



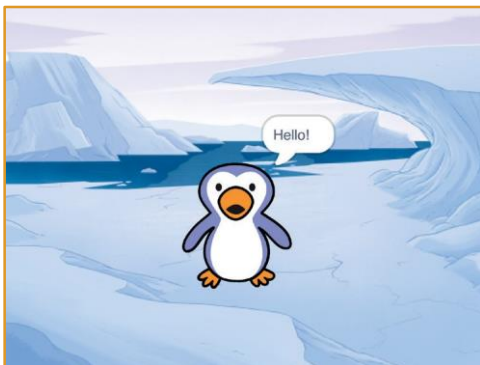
PROBIERE ES AUS

Klicke um zu starten die
grüne Flagge.



Reden

Bring eine Figur zum reden.



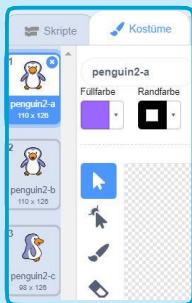
Reden

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle Penguin 2.



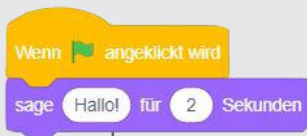
Kostüme

Klicke auf den **Kostüme** Tab um die anderen Kostüme des Pinguins zu sehen.

PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tan.



Tippe ein, was du sagen willst.



Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes.

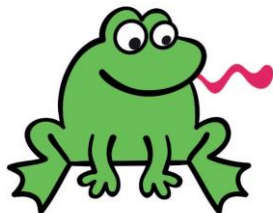
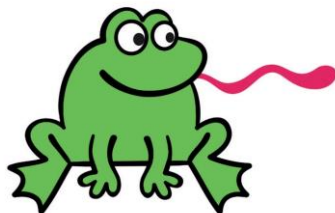
PROBIERE ES AUS

Klicke um zu starten die grüne Flagge.



Zeichne eine Animation

Verändere das Kostüm einer Figur, um deine eigene Animation zu erstellen.



Zeichne eine Animation

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle eine Figur.

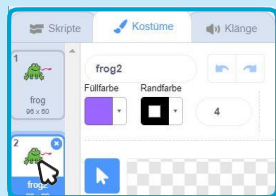


Klicke auf den **Kostüme** Tab.



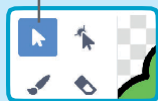
Rechtsklick (mit Mac Steuerungstaste) auf ein Kostüm, um es zu duplizieren.

Nun solltest du zwei identische Kostüme haben.

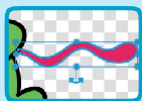


Klicke auf das Kostüm um es auszuwählen und zu bearbeiten.

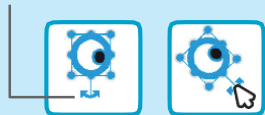
Klicke auf das **Auswählen** Werkzeug.



Wähle einen Teil des Kostüms, um ihn zu strecken oder zu stauchen.



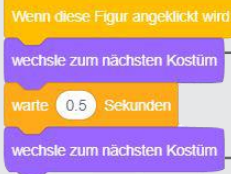
Benutze den Hebel um Objekte zu rotieren.



PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.



Benutze den **nächstes Kostüm** Block um deine Figur zu animieren.

PROBIERE ES AUS



Klicke um zu starten die grüne Flagge.