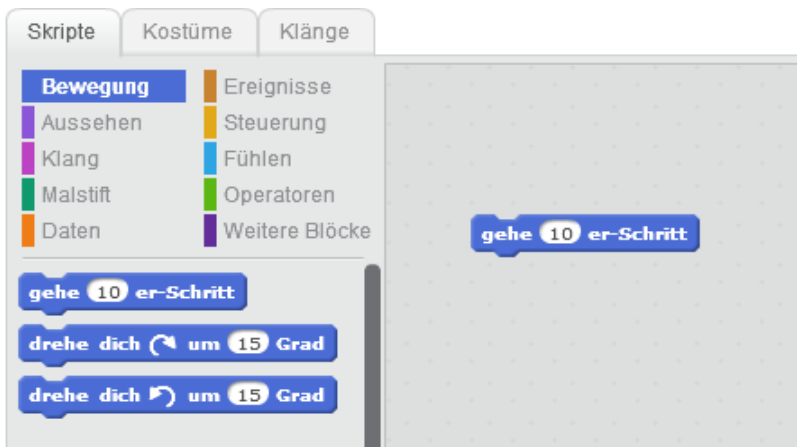


# Scratch Anfänger Tutorial

## 1. *Bewege die Katze*

Ziehe einen **gehe (10) Schritte** -Block in den Skriptebereich:



Klicke auf den Block um die Katze zu bewegen:

## 2. *Füge eine Geräusch hinzu:*

Ziehe den **“spiele Schlaginstrument”**-Block aus dem Klang-Bereich in den Skriptebereich. Füge den neuen Block unter den gehe Block so an, dass dieser einrastet.



Klicke darauf und hör was passiert. (Stelle sicher, dass die Lautsprecher an sind)

### 3. *Lass die Katze tanzen:*

Füge noch einen **“gehe”-Block** hinzu. Klicke in den Block hinein und füge ein Minuszeichen ein. (gehe -10 er-Schritt)



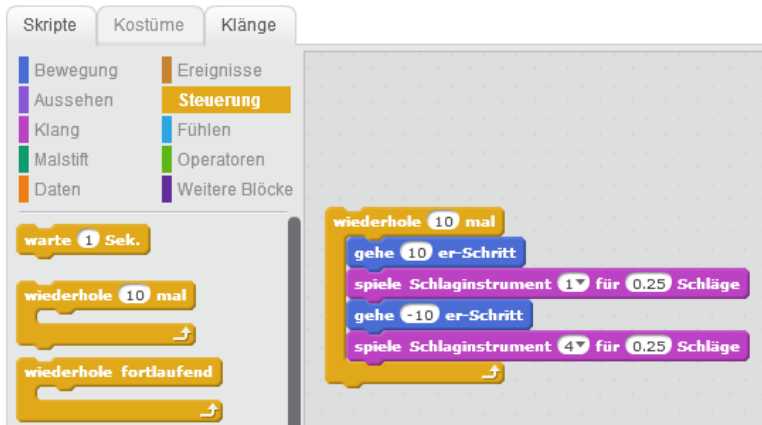
Füge auch einen weiteren **“spiele Schlaginstrument”-Block** hinzu. Wähle eine Trommelart aus dem Aufklappmenü aus.



Klicke auf einen beliebigen Block in diesem Stapel um die Blöcke auszuführen.

## 4. *Nochmal und nochmal*

Ziehe einen **wiederhole (10)**- Block an den Anfang des Stapels, so dass sich der **wiederhole** Block sich über den gesamten Stapel stülpt, als wolle er ihn essen :)

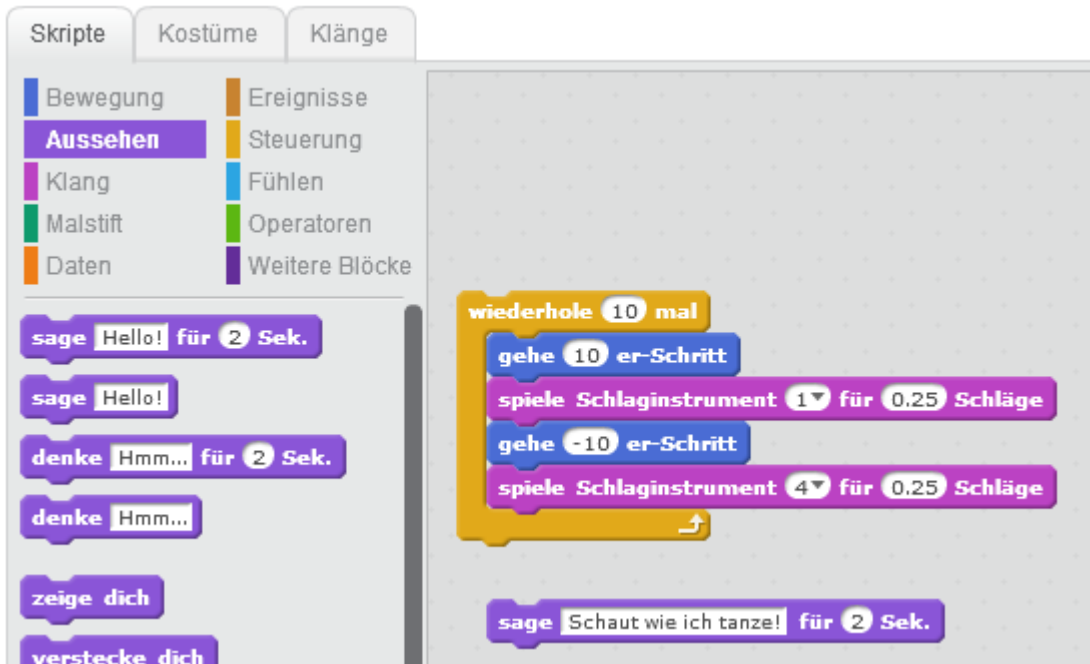


Klick darauf um die Blöcke auszuführen und beobachte was passiert.

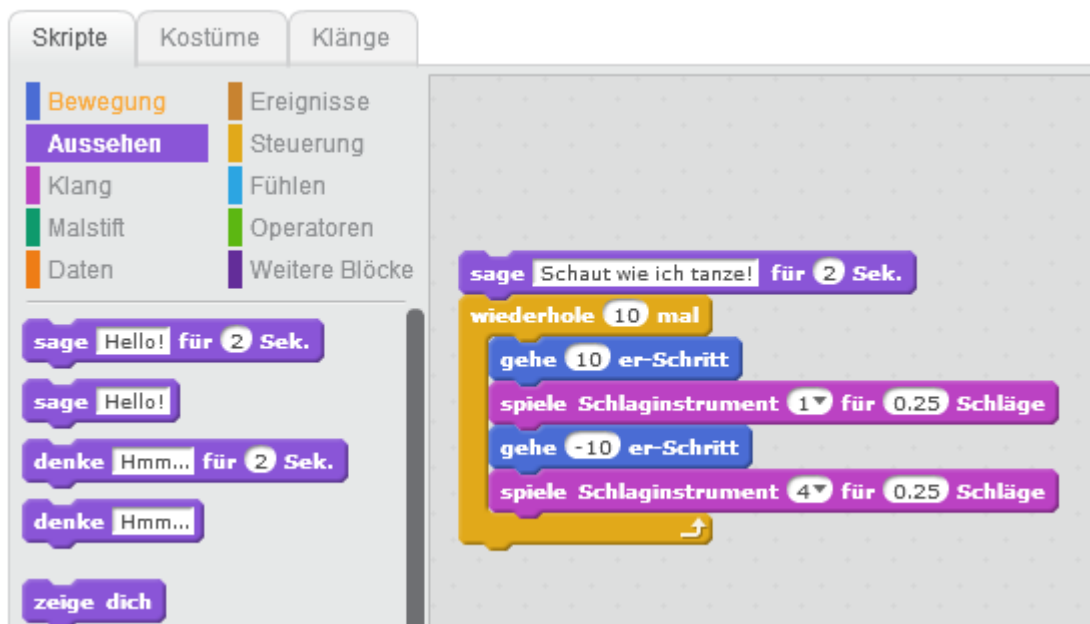
## 5. Sag was!

Klicke auf den Aussehen-Bereich und ziehe einen **sage** Block heraus


Tippe in das Textfeld auf dem Block um das Gesagte zu ändern.



Füge den Block an den Anfang deines Blockstapels an und lasse ihn einrasten



## 6. *Ein grüner Start*

Ziehe einen **Wenn  angeklickt** Block aus der Ereignisse-Kategorie und füge ihn ganz an den Anfang des Stapels an:

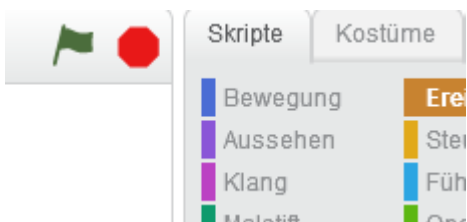



(Vorher)



(Nachher)

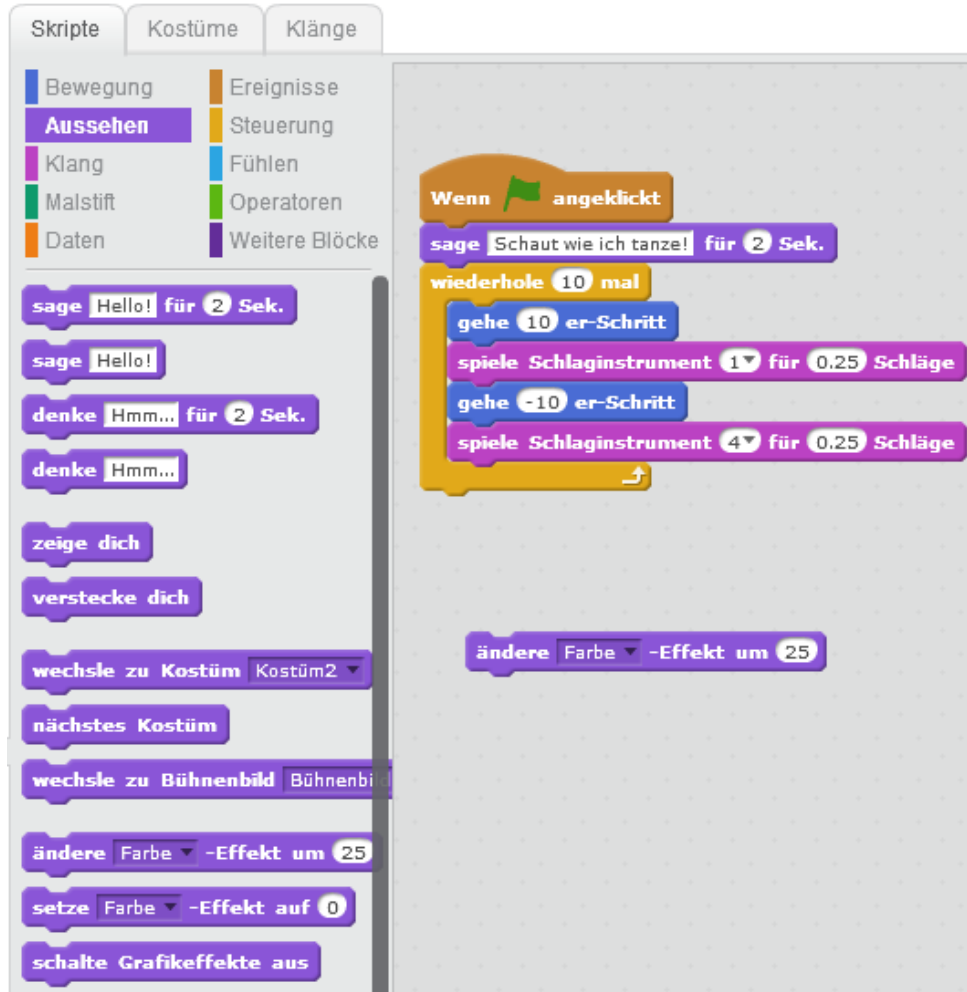
Dein Programm wird ausgeführt, wenn du den  Knopf (über dem Fenster mit der Katze) drückst.



Um dein Programm anzuhalten klicke den  Knopf.

## 7. *Farbenfroh macht Kinder froh*

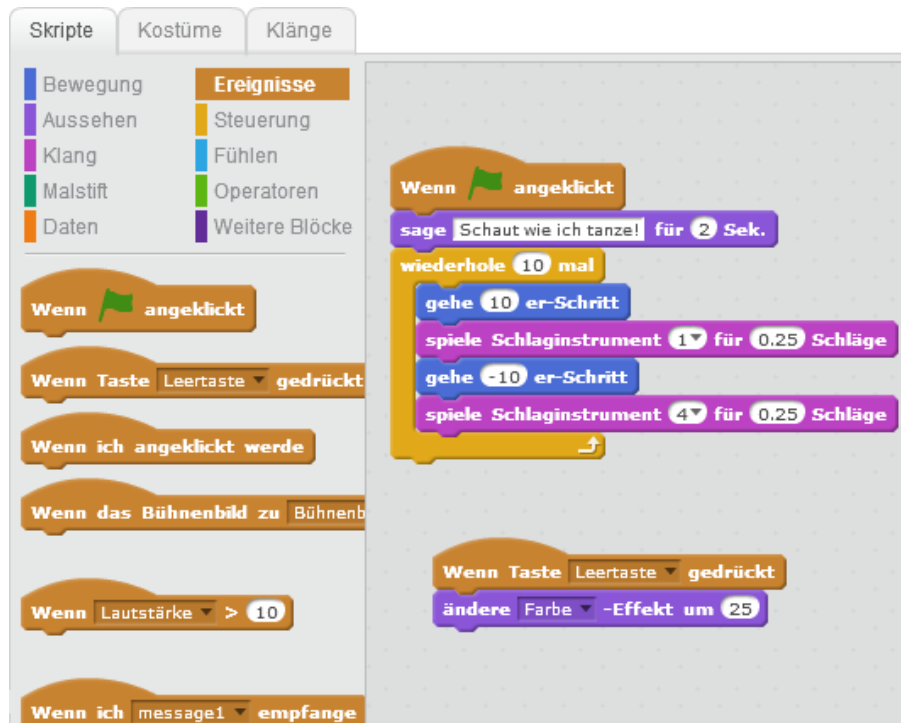
Um noch was Tolles auszuprobieren... ziehe einen **ändere Farbe-Effekt** Block heraus, füge ihn an.



Klicke darauf um zu sehen was passiert.

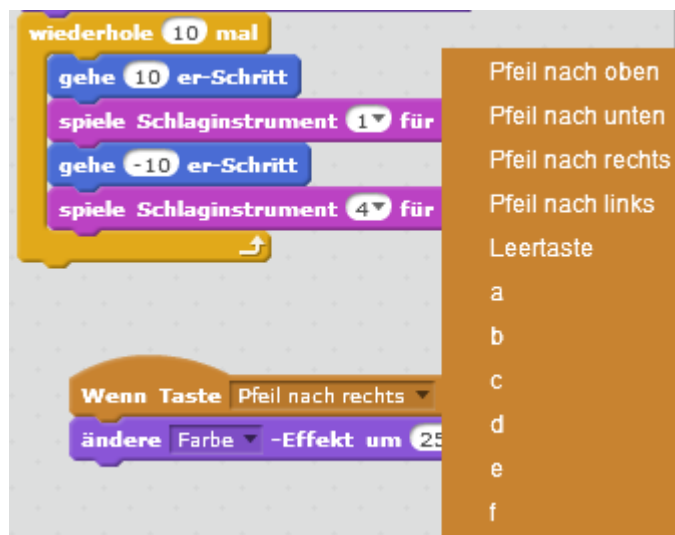
## 8. Auf Tastendrücke reagieren

Füge einen **wenn Taste gedrückt** Block aus der Ereignisse-Kategorie hinzu und setze ihn über den **ändere Farbe-Effekt** Block.



Drücke jetzt die Leertaste und schau was passiert!


Eine andere Taste kann über das Aufklappmenü ausgewählt werden.

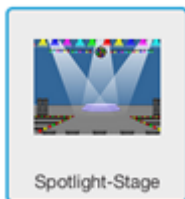


## 9. Wähle einen Hintergrund

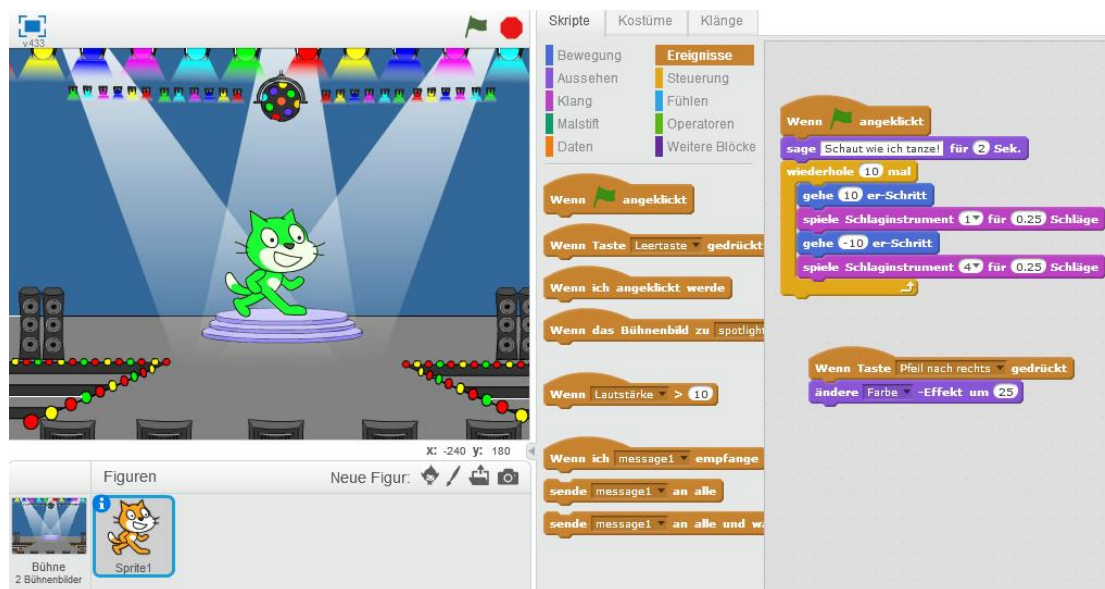
Du kannst einen neuen Hintergrund zu Bühne hinzufügen:



Klick auf  um einen neuen Hintergrund aus der Bildbibliothek auszuwählen, z.B. In der Kategorie Innenräume die "Spotlight-stage"



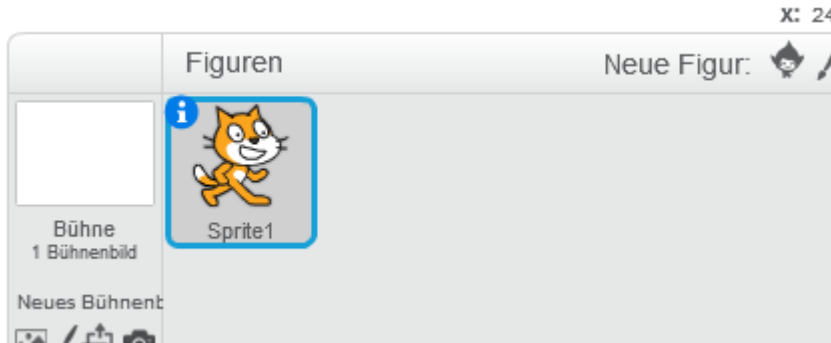
Und das ganze sieht dann so aus:





## 10. Füge eine neue Figur hinzu

Jedes Objekt in Scratch wird durch eine Figur dargestellt. Um eine neue Figur zu erstellen, klicke auf einen dieser Knöpfe

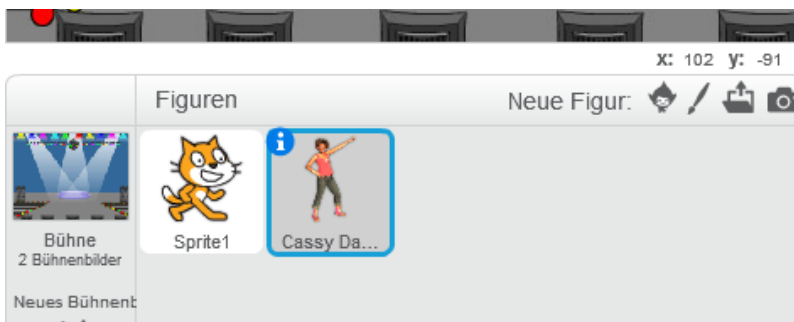


### Erklärung der Knöpfe:

- Wähle eine Figur aus der Figurensammlung aus
- Male deine eigene Figur
- Lade ein eigenes Bild
- Nimm ein Bild auf (mit deiner Webcam)



Um nun eine Figur hinzuzufügen klicke auf und wähle z.B. "Cassy Dance" aus:



(Du kannst nun in der Übersicht beide Figuren auswählen)

Ziehe und bewege die Figur auf der Bühne an die Position, an der du sie gerne hättest


## 11. Entdecke neue Sachen

Du kannst einen neuen Ton oder eine Animation zu deiner Figur hinzufügen.


### Einen Ton/Musikclip hinzufügen:

Klicke auf den Klänge-Reiter: .

### Du kannst:

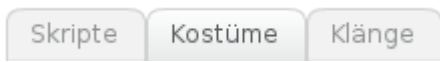
 einen Ton auswählen

 einen eigenen Ton aufnehmen

 einen Ton von deinem Computer auswählen

Klicke danach auf den Skripte-Reiter und ziehe einen spiele Klang-Block hinein. Wähle einen Ton aus dem Ausklappmenü aus und klicke darauf, um ihn abzuspielen.

### Animationen einfügen:

Klicke auf den Kostüme-Reiter:  um die Kostüme einer Figur zu sehen.

Du kannst zwischen den Kostümen einer Figur wechseln und diese zu animieren.

Dafür musst du im Skripte-Bereich einfach das Kostüm wechseln, z.B. mit dem **nächsten Kostüm** Block.

