

# Unterwasserwelt

## Die Idee:

Wir machen zusammen ein großes Aquarium und jeder darf einen oder mehrere Fische oder andere Meeresbewohner beisteuern, um das Aquarium möglichst bunt und vielfältig zu gestalten.

## Vorbereitungen:

- Kopiere dir das Scratchprojekt “unterwasserwelt\_gesamt.sb2” von einem der USB-Sticks und öffne es mit Scratch (online oder offline).
- Untersuche die schon vorhandenen Figuren. Es gibt schon:
  - einen Fisch
  - Luftblasen
  - einen Krebs
  - Dreck
- Was für Kostüme haben die Figuren. Schaue dir auch die verschiedenen Skripte an. Was passiert wie und wann?
- Überlege dir einen eigenen Fisch:
- Wie sieht er aus?
- Was soll er tun?
- Wie soll er sich bewegen?
- Suche dir einen Fisch aus den Scratch-Bildern oder im Internet (z.B. auf <https://openclipart.org/>) oder male einen eigenen Fisch.

## Durchführung

Erstelle eine neue Figur mit deinem Fisch-Bild (ausgewählt, hochgeladen oder gemalt) und versuche ihn möglichst individuell zu gestalten.

Orientiere dich eventuell am vorhandenen Fisch1 und lasse deiner Fantasie freien lauf. Baue z.B. auch Extras ein. Was könnte passieren, wenn man den Fisch anklickt, die Leertaste drückt oder der Fisch gegen einen Rand prallt?

## Erweiterung

Erstelle einen weiteren Fisch, eine Pflanze oder einen anderen Meeresbewohner. Schaffst du es eine Tier zu erstellen, das verhindert, dass das ganze Aquarium verdreckt?

## Fisch ins “große Aquarium” setzen

Mit einem Rechtsklick auf deinen selbst erstellten Fisch kannst du diesen mit “Als lokale Datei speichern” abspeichern.



Abbildung 1.1: Figur speichern

Speichere ihn auf einen USB-Stick und bringe ihn nach vorne, damit er ins “große Aquarium” gesetzt werden kann. Das Aquarium wird dann demnächst auf unsere Website gestellt, dann kannst du deinen Fisch auch von daheim aus bewundern.