

FARBWECHSEL

Drücke eine Taste und die Figur ändert die Farbe!



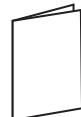
<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH



Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

FARBWECHSEL



Starte!

Neue Figur:

Suche dir eine Figur
aus der Bibliothek aus!
Oder zeichne eine neue!

Versuche diesen Code!

Wenn Taste Leertaste gedrückt
ändere Farbe -Effekt um 25

Teste es!

Drücke die Leertaste, um die Farbe zu ändern!

Extra Tipp

Du kannst verschiedene Effekte aus dem Menü auswählen!

ändere Farbe -Effekt um 25

Oder setze unterschiedliche Zahlen ein! Dann drücke die Leertaste!

Zum Zurücksetzen musst du
den Stopp-Knopf drücken!



TANZE ZUM BEAT

Lass deine Figur zum Trommel-Beat tanzen!



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Starte!

Neue Figur: ♀ / ♂

Suche einen Tänzer
oder eine andere Figur!

Versuche diesen Code!

```
Wenn grüne Flagge angeklickt
wiederhole fortlaufend
  gehe 30 er-Schritt
  spiele Schlaginstrument 1 für 0.25 Schläge
  gehe -30 er-Schritt
  spiele Schlaginstrument 2 für 0.25 Schläge
```

Trage diese Nummer ein!

Klicke hier, um das Schlaginstrument auszuwählen!

Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



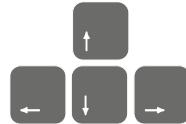
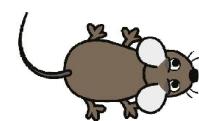
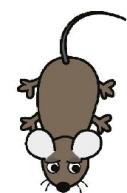
2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

TASTENSTEUERUNG

Benutze die Pfeiltasten, um deine Figur zu bewegen!



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Versuche diesen Code!

Wenn Taste Pfeil nach oben gedrückt
setze Richtung auf 0
gehe 10 er-Schritt

Wenn Taste Pfeil nach unten gedrückt
setze Richtung auf 180
gehe 10 er-Schritt

Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt
setze Richtung auf -90
gehe 10 er-Schritt

Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt
setze Richtung auf 90
gehe 10 er-Schritt



Teste es!

Drücke die Pfeiltasten,
um die Figur zu bewegen!

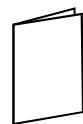
setze Drehtyp auf links-rechts
links-rechts
nicht drehen
rundherum

Extra Tipp

Steht deine Figur auf dem Kopf,
kannst du den Drehtyp ändern!



Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

SAG WAS

Was soll deine Figur sagen?

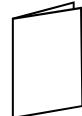


<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

SAG WAS



Hey!

Starte!

Neue Figur: /

Suche dir eine Figur aus!

Versuche diesen Code!

Wenn ich angeklickt werde

sage Hey! Ich wusste nicht, dass du fliegen kannst! für 2 Sek.

Tippe die Wörter ein!

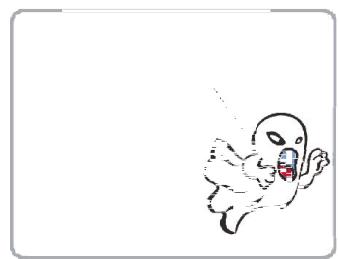
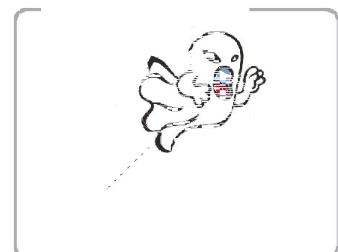
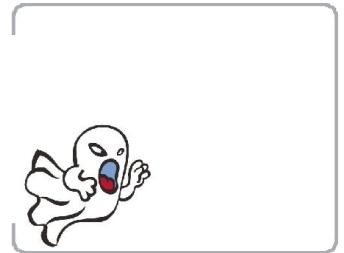


Teste es!

Klicke zum Start auf die Figur!

GLEITEN

Bewege dich langsam von einem Punkt zu einem anderen!



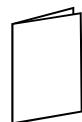
<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH



Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

GLEITEN



Starte!

Neue Figur:

Importiere ein Kostüm oder zeichne deine eigene Figur!

Versuche diesen Code!

```
Wenn grüne Flagge angeklickt  
gleite in 1 Sek. zu x: 20 y: 80  
gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: -20  
gleite in 2 Sek. zu x: -110 y: -100
```

Dauer

horizontale Position

vertikale Position



Teste es!

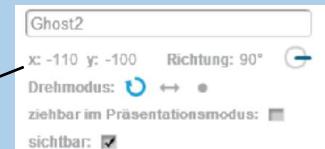
Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Um die Position der Figur
sehen zu können:

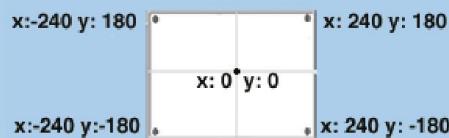


Klicke auf

Die x- und y-Position
wird hier angezeigt!



Extra Tipp

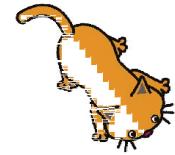
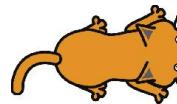
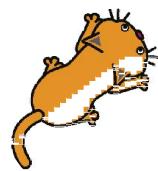


Die x- und y-Positionen
auf der ganzen Bühne!



FOLGE DER M AUS

Folge dem Mauszeiger!



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Starte!

Neue Figur: /

Wähle die Katze
oder eine andere Figur!

Versuche diesen Code!

```
Wenn grüne Flagge angeklickt  
wiederhole fortlaufend  
  gehe zu Mauszeiger  
  gehe 3 er-Schritt
```

Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

TANZE TWIST

Spiele einen Klang und tanze!

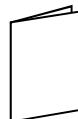


<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

TANZE TWIST

Starte!

Neue Figur:



Wähle ein Bild von einer Person,
die bereit ist zu tanzen!

Neuer Klang:



Wähle einen Klang oder
nimm selbst etwas auf! Halte es kurz!

Versuche diesen Code!

```
Wenn Taste [d] gedrückt
  spiele Klang [human beatbox2] ganz
  setze [Wirbel] Effekt auf [50]
  warte [0.25] Sek.
  setze [Wirbel] Effekt auf [0]
  warte [0.25] Sek.
```

Wähle "Wirbel-Effekt"
aus dem Menü!

D

Drücke die Taste "D" zum Starten!

Teste es!

INTERAKTIVER WIRBEL

Verwirbele ein Foto durch das Bewegen der Maus!



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

INTERAKTIVER WIRBEL



Starte!

Neue Figur: 

Wähle das Eichhörnchen
oder eine anderes Foto!

Versuche diesen Code!

```
Wenn grüne Flagge angeklickt  
wiederhole fortlaufend  
setze Winkel - Effekt auf Maus x-Position
```

Füge den Block
Maus x-Position
hier ein!

Wähle "Wirbel-Effekt"
aus dem Menü!

Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Extra Tipp

X: 240 Y: -124
Neue Figur: 

Beobachte, wie sich Zahlen ändern,
wenn du die Maus bewegst!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

ANIMIERE ES

Erstelle eine einfache Animation!



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH



ANIMIERE ES

Starte!

Klicke auf das "Duplizieren-Werkzeug"!

Klicke auf die Figur
um das Kostüm zu duplizieren!

Benutze das "Zeichenwerkzeug"
um das neue Kostüm zu verändern!

Versuche diesen Code!

```
Wenn grüne Flagge angeklickt  
wiederhole fortlaufend  
wechsle zu Kostüm penguin1  
warte 0.5 Sek.  
wechsle zu Kostüm penguin2  
warte 0.5 Sek.
```

Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

BEWEGTE ANIMATION

Animiere eine Figur so, dass sie sich bewegt!



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

BEWEGTE ANIMATION



Starte!

Neue Figur:

Klicke hier, um die Bibliothek der Figuren zu öffnen!



Parrot

Wähle eine Figur,
die zwei oder mehr Kostüme hat!

Versuche diesen Code!

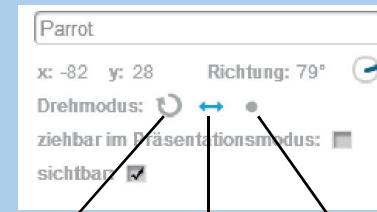
```
Wenn grün angeklickt
wiederhole fortlaufend
  nächstes Kostüm
  warte 0.5 Sek.
  gehe 5 er-Schritt
  pralle vom Rand ab
```

Sollte die Figur auf dem Kopf stehen,
kannst du den Drehmodus ändern!

Extra Tipp!

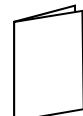


Klicke auf



rundherum links-rechts keine Rotation!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



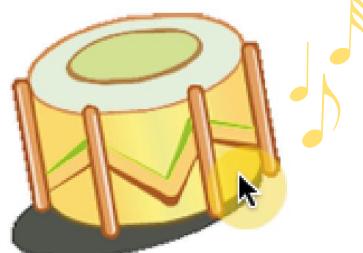
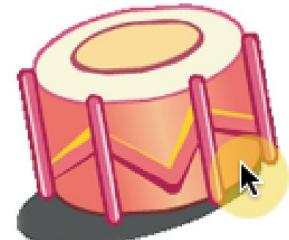
2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

ÜBERRASCHUNGSKNOPF♪

Erstelle deinen eigenen Knopf!



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

ÜBERRASCHUNGSKNOPF♪

Neue Figur:

Starte!

Wähle eine Trommel (aus der Kategorie "Dinge")!



Drum1
x: 69 y: -40 Richtung: 90°
Drehmodus: ↗↔•
ziehbar im Präsentationsmodus:
sichtbar:

Klicke auf !

Du kannst den Namen der Figur ändern!

Versuche diesen Code!

Wenn ich angeklickt werde

ändere Farbe ▾ -Effekt um 25

spiele Schlaginstrument Zufallszahl von 1 bis 18 für 0.25 Schläge

ändere Farbe ▾ -Effekt um -25

Füge den Block "Zufallszahl von 1 bis 18" ein!

Teste es!



Klicke auf die Figur und schaue (und höre) was passiert!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen

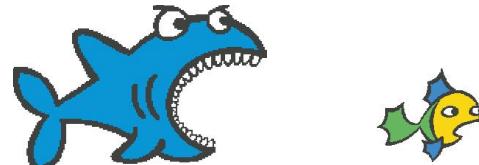


3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

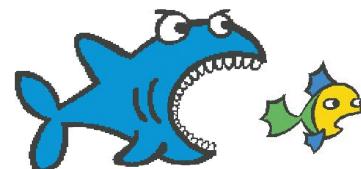
PUNKTEZAHL

Ergänze einen Zähler!

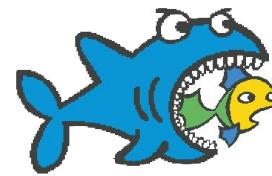
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

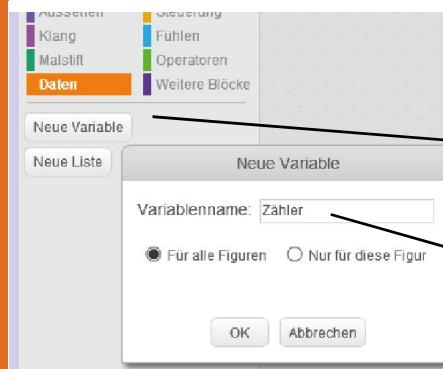
PUNKTEZAHL

score 1

Starte!

Wähle Daten und klicke auf "Neue Variable"!

Gib "Zähler" als Name der Variable ein!



Wenn grüne Flagge angeklickt:

setze Zähler auf 0

wiederhole fortlauend

drehe dich 1° um Zufallszahl von -30 bis 30 Grad

gehe 5 er-Schritt

pralle vom Rand ab

falls wird Fish2 berührt? dann

ändere Zähler um 1

spielt Klang pop ganz

gehe -100 er-Schritt

Versuche diesen Code!

Benutze das Pull-Down-Menü um die Figur auszuwählen, die gejagt werden soll!

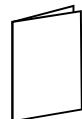
Erhöhe den Zähler um 1!

Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus