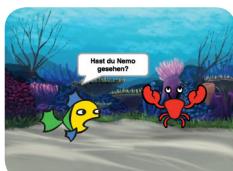


## Erstelle eine Geschichte Karten



Erfinde und programme eine eigene Geschichte, in welcher verschiedene Figuren etwas miteinander machen.

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

SCRATCH

## Neues Bühnenbild, neue Figur

Ändere das Bühnenbild und lass eine neue Figur erscheinen.



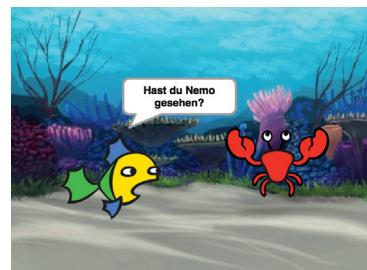
Erstelle eine Geschichte

6

SCRATCH

## Figuren sprechen miteinander

Lass deine Figuren miteinander sprechen.



Erstelle eine Geschichte

3

SCRATCH

## Szenenwechsel auf Knopfdruck

Lass das Bühnenbild auf Knopfdruck wechseln.



Erstelle eine Geschichte

9

SCRATCH

# Figuren sprechen miteinander

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

## LOS GEHT'S

Wähle zwei Figuren.



## PROGRAMMIERE



Wenn angeklickt  
sage Hast du Nemo gesehen? für 3 Sek.  
sage Ich kann ihn nicht finden für 3 Sek.  
sende Nachricht1 an alle

Sende eine Nachricht.



Wenn ich Nachricht1 empfange  
sage Ich weiss wo er ist! für 3 Sek.

Sage der zweiten Figur, was sie antworten soll, wenn sie die Nachricht erhält.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



## TIPP

sende Nachricht1 an alle  
Nachricht1  
neue Nachricht...

Du kannst ins Drop-down-Menü klicken um eine neue Nachricht hinzuzufügen.

# Szenenwechsel auf Knopfdruck

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

## LOS GEHT'S

Wähle zwei Bühnenbilder.



Wähle eine Figur aus der Kategorie Dinge, z.B. einen Pfeil.

Neue Figur:



## PROGRAMMIERE



Wenn ich angeklickt werde  
wechsle zu Bühnenbild nächstes Bühnenbild  
verstecke dich  
warte 3 Sek.  
zeige dich

Wähle nächstes Bühnenbild aus dem Drop-down-Menü aus.  
Gebt hier ein, wie lange es dauern soll, bis der Pfeil wieder erscheint.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf deinen Startknopf um das Bühnenbild zu wechseln.

## TIPP

Mit diesem Skript kannst du das erste Bühnenbild festlegen. Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.

Wenn angeklickt  
wechsle zu Bühnenbild atom playground  
verstecke dich  
warte 3 Sek.  
zeige dich

# Erstelle eine Geschichte Karten

Starte mit der ersten Karte. Die übrigen Karten kannst du in beliebiger Reihenfolge nutzen:

- Die Geschichte beginnt
- Neue Figuren tauchen auf
- Figuren sprechen miteinander
- Das Bühnenbild wechselt
- Eine Figur bewegt sich
- Neues Bühnenbild, neue Figur
- Figuren verändern sich
- Eine Aussage aufnehmen
- Szenenwechsel auf Knopfdruck

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)



# Neues Bühnenbild, neue Figur

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

## LOS GEHT'S



Wähle zwei Bühnenbilder.



Wähle zwei Figuren.



## PROGRAMMIERE



Klicke auf die Bühnenbild-Vorschau.

Wenn angeklickt  
wechsle zu Bühnenbild bedroom2  
warte 6 Sek.  
wechsle zu Bühnenbild winter und warte

Wechsle zum zweiten Bühnenbild.



Die zweite Figur wird zuerst versteckt.

Wenn das Bühnenbild zu winter wechselt  
zeige dich  
sage Hallo! für 2 Sek.

Sobald das zweite Bühnenbild erscheint, taucht sie auf.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



# Die Geschichte beginnt

Wähle ein Bühnenbild und eine Figur aus.



Erstelle eine Geschichte

1

SCRATCH

# Das Bühnenbild wechselt

Ändere das Bühnenbild und lass deine Figur etwas dazu sagen.



Erstelle eine Geschichte

4

SCRATCH

# Figuren verändern sich

Lass eine Figur sich verändern, wenn du drauf klickst.



»



»



Erstelle eine Geschichte

7

SCRATCH

# Das Bühnenbild wechselt

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

## LOS GEHT'S



Wähle zwei Bühnenbilder.



Wähle eine Figur.

Neue Figur:



## PROGRAMMIERE



Wenn angeklickt

wechsle zu Bühnenbild winter  
sage Brrrr ... ist das kalt hier! für 2 Sek.  
sage Ich vermisse die Sonne! für 2 Sek.  
warte 1 Sek.  
wechsle zu Bühnenbild desert

Schreibe hier rein, was die Figur sagen soll.

Wenn das Bühnenbild wechselt, sagt die Figur etwas dazu.

Wenn das Bühnenbild zu desert wechselt  
sage Ahh ... das ist besser! für 2 Sek.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



# Die Geschichte beginnt

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

## LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild.



Wähle eine Figur.

Neue Figur:



## PROGRAMMIERE



Wenn angeklickt

wechsle zu Bühnenbild pathway  
sage Hallo, ich bin Abby! für 2 Sek.

Schreibe hier rein, was deine Figur sagen soll.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



# Figuren verändern sich

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

## LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.

Neue Figur:



Klicke auf Klänge

Neuer Klang:

Wähle einen Klang, z.B. fairydust.

## PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte

Wenn ich angeklickt werde

spiele Klang fairydust  
wiederhole 10 mal  
ändere Farbe - Effekt um 25

Wähle deinen Klang aus.  
Du kannst verschiedene Effekte aus dem Drop-down-Menü auswählen..

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die Figur um das Programm zu starten.

## TIPP



Klicke auf das Stopp-Zeichen um die Veränderungen rückgängig zu machen.

## Neue Figuren tauchen auf

Lass eine zweite Figur in deiner Szene auftauchen inklusive Klang-Effekt.



Erstelle eine Geschichte

2

SCRATCH

## Eine Figur bewegt sich

Lass eine Figur über das Bild gleiten.



Erstelle eine Geschichte

5

SCRATCH

## Eine Aussage aufnehmen

Lass eine Figur mit deiner Stimme sprechen.



Erstelle eine Geschichte

8

SCRATCH

# Eine Figur bewegt sich

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

## LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild.



slopes

Wähle eine Figur.



Dog1

## PROGRAMMIERE



Wenn angeklickt

setze Richtung auf 120°  
gehe zu x: -190 y: 60  
gleite in 1 Sek. zu x: -20 y: -170  
setze Richtung auf 90°

Setze einen Startpunkt.  
Gleite zu einem anderen Punkt.

## TIPP



Wenn du eine Figur verschiebst, werden die Positionen x und y in der Blockpalette automatisch aktualisiert.

Verschiebe die Figur also zuerst an den Ort deiner Wahl und füge dann einen Block **gehe zu** oder **gleite zu** ein.

# Neue Figuren tauchen auf

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

## LOS GEHT'S

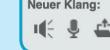
Wähle eine Figur.

Neue Figur:



Unicorn

Klicke auf **Klänge**



Wählen einen Klang, z.B. *fairydust*.

## PROGRAMMIERE

Klicke auf **Skripte**

Wenn angeklickt  
verstecke dich  
warte 3 Sek.  
spiele Klang *fairydust*  
zeige dich

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.

# Eine Aussage aufnehmen

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

## LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.

Neue Figur:



Devin

Klicke auf **Klänge**



Klicke auf das Mikrofon-Symbol, um etwas aufzunehmen (dazu brauchst du ein Mikrofon).



Klicke auf den Kreis, um die Aufnahme zu starten.

## PROGRAMMIERE

Klicke auf **Skripte**

Wenn angeklickt  
spiele Klang *Aufnahme1*  
sage Herzlich willkommen, liebes Publikum! für 2 Sek.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.