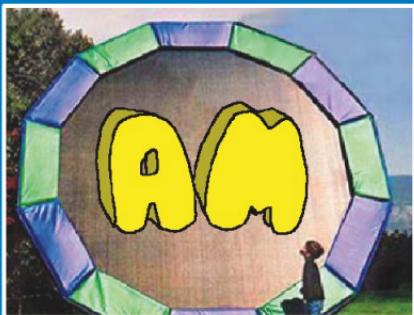


# Namen animieren

## Karten



Animiere die Buchstaben deines Namens, deiner Initialen oder deiner Lieblingswörter.

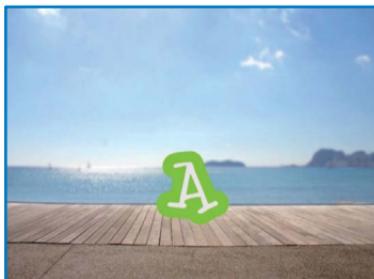
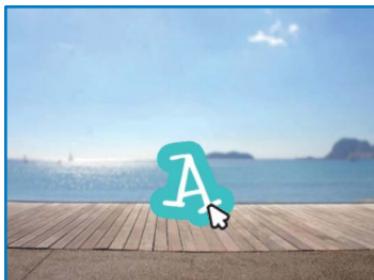
# Namen animieren Karten

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- Farbenwechsel
- Drehen
- Klang abspielen
- Tanzender Buchstabe
- Größe ändern
- Drücke eine Taste
- Gleiten

# Farbenwechsel

Ändere die Farbe eines Buchstabens durch Klicken



Namen animieren

1

ScRATCH

# Farbenwechsel

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle einen  
Buchstaben aus der  
Figuren Datenbank.



Wähle eine  
Bühnenbild.



Essen Mode Buchstaben

Um nur die Buchstaben zu sehen, klicke auf  
die Buchstaben Kategorie am oberen Rand der  
Figur Datenbank.

## FÜGE DEN CODE HINZU



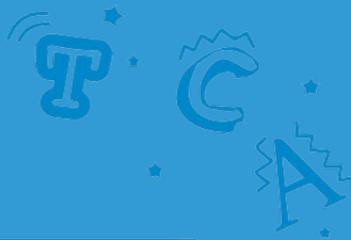
Versuche verschiedene Zahlen aus.

## PROBIERE ES AUS



Klicke auf deinen Buchstaben.

# Drehen



Lass deinen Buchstaben drehen, wenn du auf ihn drückst



Namen animieren

2

ScRATCH

# Drehen

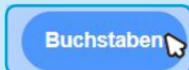
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

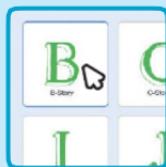


Gehe zur Figur  
Datenbank.



Buchstaben

Klicke auf die  
Buchstaben  
Kategorie.



Wähle einen  
Buchstaben aus.

## FÜGE DEN CODE HINZU



Versuche verschiedene  
Zahlen aus.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



## TIPP

Klicke auf diesen Block, um die Richtung des Kostüms zurückzusetzen.

setze Richtung auf 90 Grad

# Klang abspielen

Klicke auf einen Buchstaben, um einen Sound abzuspielen.



Namen animieren

3

ScRATCH

# Klang abspielen

scratch.mit.edu

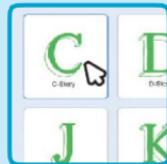


## BEREITE VOR



Gehe zur Figur Datenbank.

Buchstaben



Wähle einen Buchstaben aus.



Wähle ein Bühnenbild.



Klänge

Klicke auf den Klänge Tab.



Wähle einen Klang.

## FÜGE DEN CODE HINZU

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



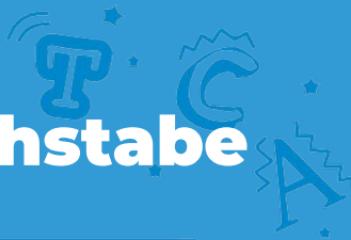
Wähle einen Klang aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



# Tanzender Buchstabe



Lass deinen Buchstaben tanzen.



Namen animieren

4

ScRATCH

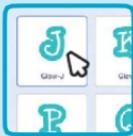
# Tanzender Buchstabe

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Wähle einen Buchstaben  
aus der Figur Datenbank.



Klicke auf den  
Erweiterungsbutton  
(am linken unteren Rand).



Dann klicke auf Musik, um den  
Musik Block hinzuzufügen.

## FÜGE DEN CODE HINZU



```
Wenn diese Figur angeklickt wird
  gehe 10 Schritt
  spiele Schlaginstrument (1) Snare-Drum für 0.25 Schläge
  gehe -10 Schritt
  spiele Schlaginstrument (6) Geschlossene Hi-Hat für 0.25 Schläge
```

Tippe ein Minus  
Zeichen ein, um  
zurückzugehen.

Wähle ein anderes  
Schlaginstrument  
aus dem Menü.

## PROBIER ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



# Größe ändern

Mache einen Buchstaben größer und dann kleiner.



# Größe ändern

scratch.mit.edu



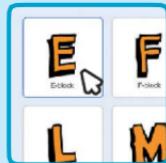
## BEREITE VOR



Gehe zur Kostüm  
Datenbank.

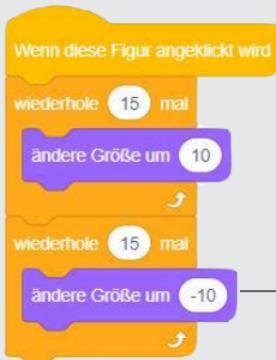


Klicke auf die  
Buchstaben Kategorie.



Wähle einen  
Buchstaben aus.

## FÜGE DEN CODE HINZU



Tippe ein Minus  
Zeichen ein, um  
kleiner zu werden.

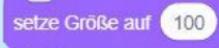
## PROBIER ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



## TIPP

Klicke auf diesen Block, um die Größe zurückzusetzen.



# Drücke eine Taste



Drücke eine Taste, um deinen Buchstaben zu verändern.



Namen animieren

# Drücke eine Taste

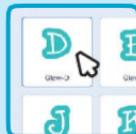
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Wähle einen Buchstaben aus  
der Figuren Datenbank.

## FÜGE DEN CODE HINZU



Probiere verschiedene  
Zahlen aus.

## PROBIER ES AUS



Drücke die Leertaste.

## TIPP



Du kannst eine andere Taste aus dem Menü auswählen.



Drücke diese Taste!

# Gleiten

Lass einen Buchstaben gleichmäßig von einer Stelle zur nächsten gleiten.



Namen animieren

# Gleiten

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Jurassic



Wähle einen Buchstaben aus  
der Figuren Datenbank aus.



## FÜGE DEN CODE HINZU

Wenn diese Figur angeklickt wird

```
gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: 100
gleite in 1 Sek. zu x: 40 y: -130
gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: 100
```

Probiere verschiedene  
Zahlen aus.

## PROBIER ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben,  
um zu starten.



## TIPP



Wenn du eine Figur bewegst, siehst du die aktuellen  
x und y Zahlen.

x ist die Position von links nach rechts.  
y ist die Position oben und unten.

# Mach ein Fangspiel

## Karten



Entwerfe ein Spiel in dem du eine Figur fängst und Punkte dafür bekommst.

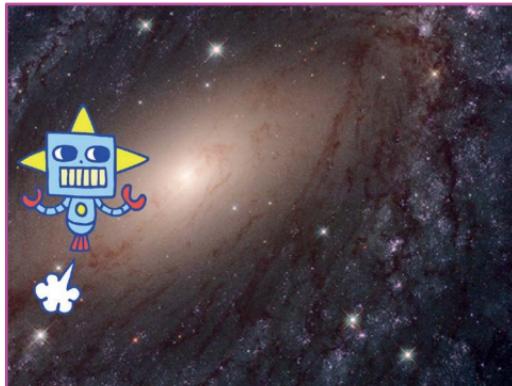
# Mach ein Fangspiel Karten

Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1. Bewege nach links und rechts**
- 2. Bewege nach unten und oben**
- 3. Fange einen Stern**
- 4. Spiele einen Klang ab**
- 5. Füge eine Punktestand hinzu**
- 6. Steige ein Level auf!**
- 7. Gewinnnachricht**

# Bewege nach links und rechts

Drücke die Pfeiltasten um die Figur nach links und rechts zu bewegen.



# Bewege nach links und rechts

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



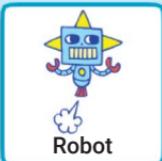
Wähle ein  
Bühnenbild



Galaxy

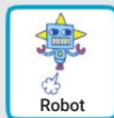


Wähle eine Figur.



Robot

## PROGRAMMIERE ES



Robot

Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt wird  
ändere x um 10

Wähle Pfeil nach rechts.

Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt wird  
ändere x um -10

Wähle Pfeil nach links.

Tippe ein Minuszeichen,  
um nach links zu gehen.

## PROBIERE ES AUS

Drücke die Pfeiltasten.



## TIPP

Tippe eine negative Zahl,  
um nach links zu gehen.

ändere x um 10



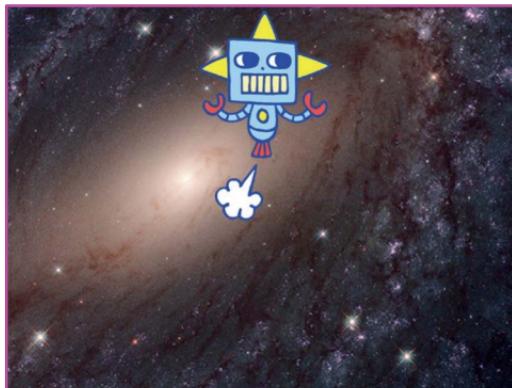
Tippe eine positive Zahl,  
um nach rechts zu gehen.

ändere x um -10



# Bewege nach unten und oben

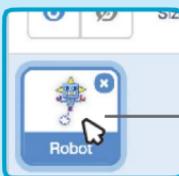
Drücke die Pfeiltasten um die Figur nach unten und oben zu bewegen.



# Bewege nach unten und oben

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Klicke auf deine Figur um sie auszuwählen.

## PROGRAMMIERE ES



Wähle Pfeil nach oben.

Wenn Taste Pfeil nach oben gedrückt wird  
ändere y um 10

Verwende den Ändere y Block um die Figur nach oben zu bewegen.

Wähle Pfeil nach unten.

Wenn Taste Pfeil nach unten gedrückt wird  
ändere y um -10

Tippe ein Minuszeichen, um nach unten zu gehen.

## PROBIERE ES AUS

Drücke die Pfeiltasten.



## TIPP

y ist die Position auf der Bühne vom Boden bis zur Decke.



ändere y um 10

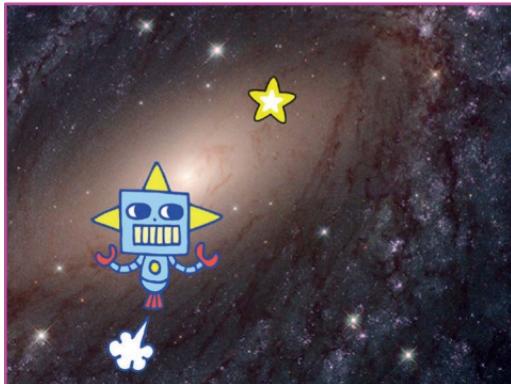
Tippe eine positive Zahl um nach oben zu gehen.

ändere y um -10

Tippe eine negative Zahl um nach unten zu gehen.

# Fange einen Stern

Wähle eine Figur zum Fangen.



# Fange einen Stern

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

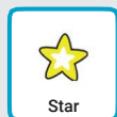


Wähle eine Figur  
zum Fangen, wie  
z.B. den Stern



Star

## PROGRAMMIERE ES



Tippe eine kleinere Zahl (wie z.B. 0.5) um die Bewegung schneller zu machen.

## PROBIERE ES AUS

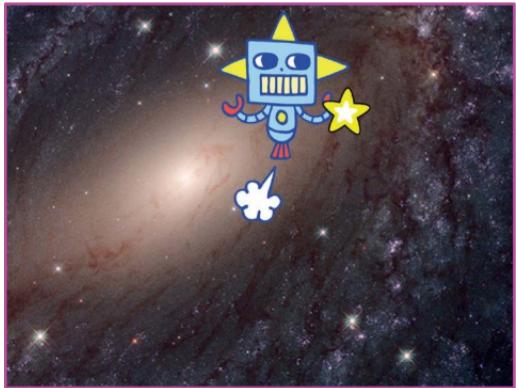
Klicke auf die grüne Flagge  
um zu starten.



Klicke auf den roten Kreis  
um zu stoppen.

# Spiele einen Klang ab

Spiele einen Klang ab, wenn deine Figur den Stern berührt.

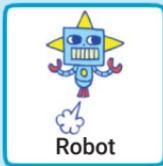


# Spiele einen Klang ab

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Klicke auf den Roboter um ihn auszuwählen.



Klicke auf den Klänge Tab.



Wähle einen Klang aus der Klänge Bibliothek, wie z.B. Collect.

## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den Skripte Tab and programmiere es.



Wähle deinen Klang aus dem Menü.



Füge den wird berührt Block in den falls dann Block.



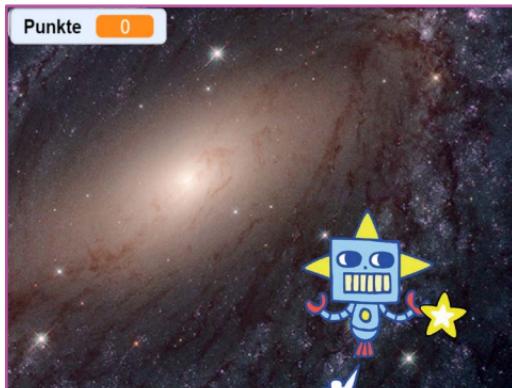
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Füge einen Punktestand hinzu

Erhöhe die Punktzahl, wenn die Figur den Stern berührt.



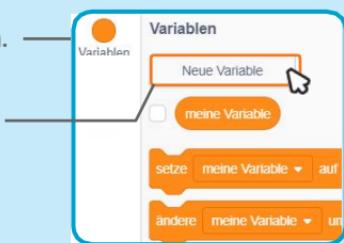
# Füge einen Punktestand hinzu

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

Wähle Variablen.



Klicke auf den  
Neue Variable  
Knopf.



Benenne die Variable  
**Punkte** und klicke dann  
auf OK.

## PROGRAMMIERE ES



Wähle Punkte  
aus dem Menü.



Füge diesen Block hinzu,  
um den Punktestand  
zurückzusetzen.

Füge diesen Block hinzu  
um den Punktestand zu  
erhöhen.

## TIPP



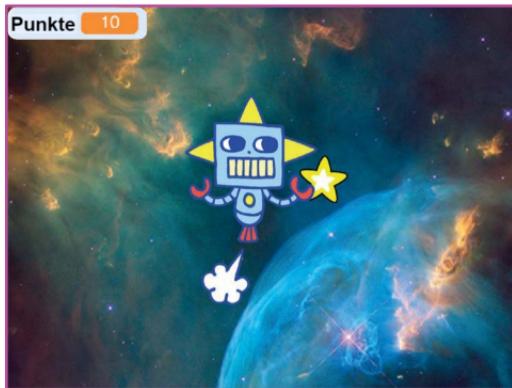
Wählen den **setze Variable Block** um den  
Punktestand auf 0 zurückzusetzen.



Wählen den **Ändere Variable Block** um den  
Punktestand zu erhöhen.

# Steige ein Level auf!

Komme in das nächste Level.



# Steige ein Level auf!

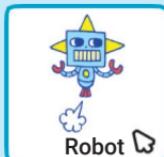
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

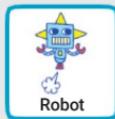


Wähle ein zweites  
Bühnenbild, wie z.B.  
**Nebula**.



Wähle den  
Roboter

## PROGRAMMIERE ES



Füge den **Punkte**  
Block in den  
**Gleichheits** Block  
aus der Operatoren  
Kategorie ein.



Wähle dein erstes  
Bühnenbild.

Wähle das Bühnenbild zu  
dem du wechseln willst.



Wähle einen Klang.

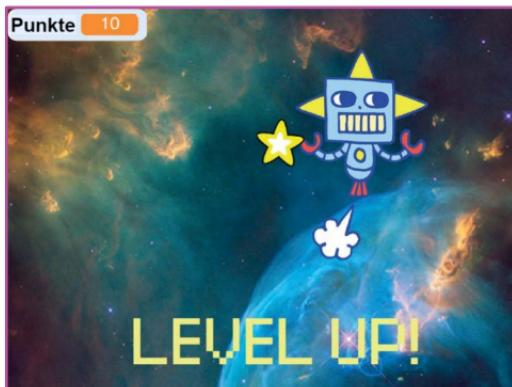
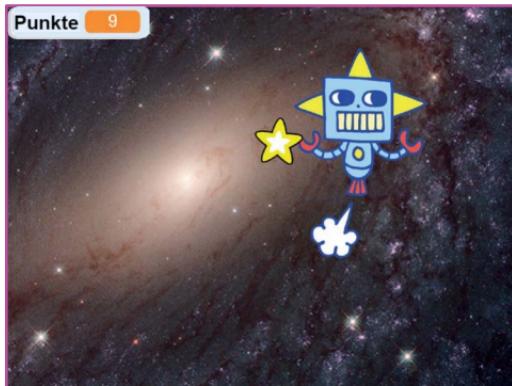
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um das Spiel zu starten!



# Gewinnnachricht

Zeige eine Nachricht, wenn du  
ein Level aufsteigst.



# Gewinnnachricht

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Klicke auf den **Malen** Icon um eine neue Figur zu machen.

Benutze das **Text** Werkzeug um eine Nachricht zu schreiben, wie z.B. "Level Up!"



Du kannst die Schriftart Farbe und Größe ändern.

## PROGRAMMIERE ES



Wenn angeklickt wird  
verstecke dich

Verstecke die Nachricht am Anfang.

Wenn das Bühnenbild zu **Nebula** wechselt  
zeige dich  
warte **2** Sekunden  
verstecke dich

Wähle den Hintergrund für das nächste Level.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um dein Spiel zu starten.



# Mach Musik Karten



Wähle Instrumente, füge Klänge hinzu und drücke Tasten um Musik zu spielen.

# Mach Musik Karten

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus :

- **Spiele eine Trommel**
- **Mach einen Rhythmus**
- **Animiere eine Trommel**
- **Spiele eine Melodie**
- **Spiele einen Akkord**
- **Überraschungslied**
- **Beatbox Klänge**
- **Nehme einen Klang auf**
- **Spiele ein Lied ab**

# Spiele eine Trommel

Drücke eine Taste um eine Trommel zu schlagen.



# Spiele eine Trommel

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



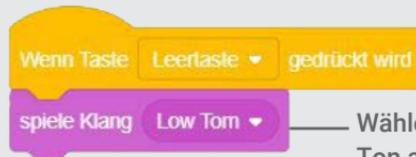
Wähle ein  
Bühnenbild.



Wähle eine  
Trommel.



## PROGRAMMIERE ES



Wähle einen beliebigen  
Ton aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS



Drücke die Leertaste auf der Tastatur.

# Mache einen Rhythmus

Erstelle eine Schleife aus wiederholenden Trommelklängen.



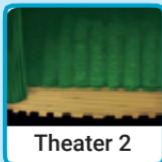
# Mache einen Rhythmus

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild



Wähle eine Trommel  
aus der Musik  
Kategorie.



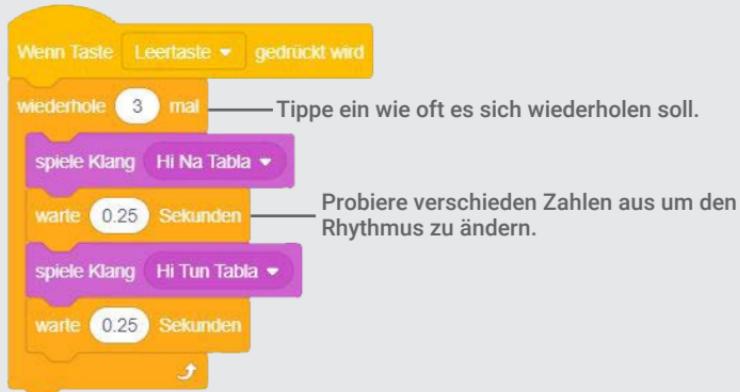
Tanz

Musik

Sport

Um die Instrumentenfiguren zu sehen, klicke auf  
die Musik Kategorie am oberen Rand der  
Figuren Datenbank.

## PROGRAMMIERE ES



## PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf der Tastatur.

# Animiere eine Trommel

Wechsle zwischen Kostümen um zu animieren.



# Animiere eine Trommel

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



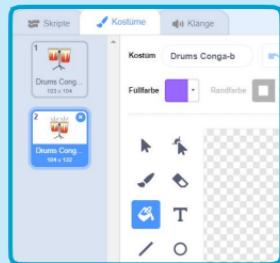
Wähle eine Trommel .



Kostüme

Klicke auf den Kostüm Tab um die Kostüme zu sehen.

Du kannst die Mal-Werkzeuge benutzen um die Farbe zu ändern.



## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle einen Sound aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach links auf deiner Tastatur.

# Spiele eine Melodie

Spiele eine Serie an Noten.



# Spiele eine Melodie

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein Instrument  
wie z.B. das  
Saxophon.



Saxophone

Tanz

Musik

Sport

Um die Musik Figuren zu sehen,  
klicke auf die Musik Kategorie am  
oberen Rand der Figuren Datenbank.

## PROGRAMMIERE ES

Wähle die Pfeiltaste  
noch oben  
(Oder eine andere  
Taste)



Wähle verschiedene Töne.

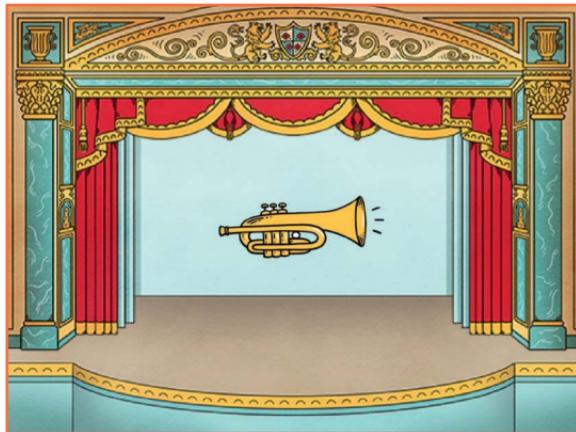
## PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach oben.

# Spiele einen Akkord

Spiele mehr als einen Ton zur gleichen Zeit  
um einen Akkord zu bauen.



# Spiele einen Akkord

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein Instrument  
wie z.B. die Trompete.



Tanz

Musik

Sport

Um die Musik Figuren zu sehen, klicke auf die Musik Kategorie am oberen Rand der Figuren Datenbank.

## PROGRAMMIERE ES

Wähle die Pfeiltaste  
nach unten  
(oder eine andere Taste).



## PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach unten.

## TIPP

Benutze um Töne zur gleichen Zeit zu spielen.

Benutze ganz um einen Ton nach dem anderen zu spielen.

# Überraschungslied

Spiele einen zufälligen Ton aus einer Liste von Tönen.



# Überraschungslied

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

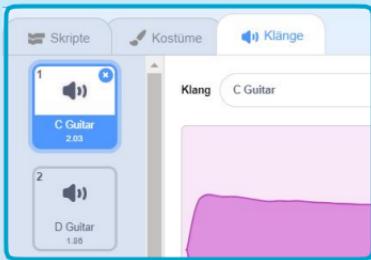


Wähle ein Instrument wie z.B. die Gitarre.



Klänge

Klicke auf den Klänge Tab um zu sehen wie viele Klänge dein Instrument hat.



## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den Skripte Tab



Wähle Pfeil nach rechts.

Füge einen Zufallszahlen Block hinzu.

Tippe die Anzahl der verschiedenen Sounds deines Instruments.

## PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach rechts.

# Beatbox Klänge

Spiele verschiedene Stimmklänge.



# Beatbox Klänge

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

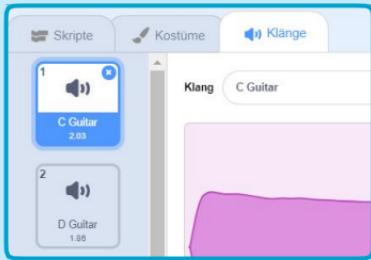


Wähle die Microfon Figur.



Klänge

Klicke auf den Klänge Tab um zu sehen wie viele Klänge dein Instrument hat.



## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den Skripte Tab



Wähle **b** (oder eine andere Taste).

Füge einen Zufallszahlen Block hinzu.

Tippe hier die Zahl der verschiedenen Klänge der Figur ein.

## PROBIERE ES AUS



Drücke B um zu starten.

# Nehme einen Klang auf

Erstelle deinen eigenen Klang.



# Nehme einen Klang auf

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Beach Malibu



Wähle irgendeine  
Figur.



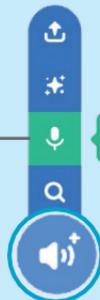
Beachball



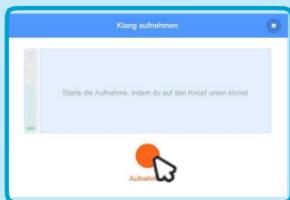
Klicke auf den **Klänge** Tab.

Klicke auf den **Klänge** Tab.

Dann wähle **Aufnehmen**  
aus dem Pop-up Menü .



Aufnehmen

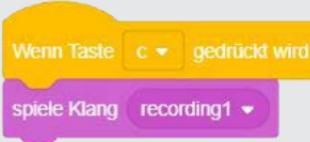


Klicke auf den **Aufnehmen**  
Knopf um einen kurzen  
Klang aufzunehmen.

## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle **c**  
(oder eine andere Taste).

## PROBIERE ES AUS



Drücke die Taste **C** um zu starten.

# Spiele ein Lied ab

Füge eine Musik-Schleife als Hintergrundmusik ein.



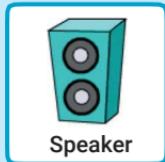
# Spiele ein Lied ab

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle eine Figur wie z.B. den Lautsprecher.

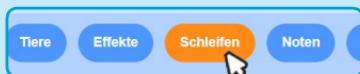


Klänge

Klicke auf den Klänge Tab.



Wähle einen Klang aus der Schleifen Kategorie wie z.B. Drum Jam.



Um die Musik-Schleifen zu sehen klicke auf die Kategorie **Schleifen** am oberen Rand der Klang Datenbank.

## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle deinen Sound aus dem Menü.

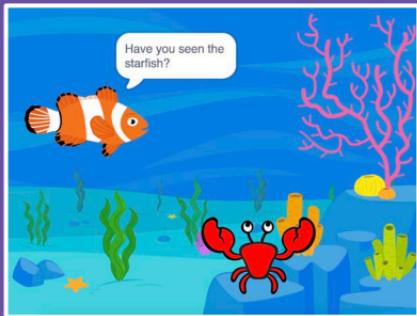
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Erzähle eine Geschichte

## Karten



Wähle Charaktere, füge Gespräche hinzu und hauche deiner Geschichte Leben ein.

# **Erzähle eine Geschichte Karten**

Beginne mit der ersten Karte und probiere dann die restlichen in beliebiger Reihefolge aus:

- **Beginne eine Geschichte**
- **Führe ein Gespräch**
- **Wechsle den Hintergrund**
- **Klicke auf eine Figur**
- **Füge deine Stimme hinzu**
- **Figuren gleiten lassen**
- **Laufe auf die Bühne**
- **Antworte einer Figur**
- **Füge eine Szene hinzu**

# Beginne eine Geschichte

Wähle die Szene und lass deine Figur etwas sagen.



Willkommen zur Zauberschule

Erzähle eine  
Geschichte

1

ScRATCH

# Beginne eine Geschichte

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild



Wähle eine Figur.



Wizard

## PROGRAMMIERE ES



```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird  
sage Willkommen zur Zauberschule für 2 Sekunden
```

.Tippe hier ein, was deine Figur sagen soll

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Führe ein Gespräch

Lass zwei Figuren miteinander reden.



# Führe ein Gespräch

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle zwei Figuren,  
wie z.B. Witch und Elf.



Witch



Elf

## PROGRAMMIERE ES

Klicke auf das Miniaturbild jeder Figur und füge jeweils den Code hinzu.



```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird  
sage Ich habe eine Eule für 2 Sekunden  
warte 2 Sekunden
```

Tippe was jede Figur  
sagen soll.



```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird  
warte 2 Sekunden  
sage Wie heißt sie? für 2 Sekunden
```



## TIPP

Um die Blickrichtung der Figuren zu ändern klicke auf den **Kostüme** Tab, dann klicke **horizontal spiegeln**.



Kostüme

# Wechsle den Hintergrund

Wechsel zu einem anderen Hintergrund.



Erzähle eine  
Geschichte

3

ScRATCH

# Wechsle den Hintergrund

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle eine Figur.



Elf



Wähle zwei Bühnenbilder.



Witch House



Mountain

## PROGRAMMIERE ES



Wähle das Bühnenbild, mit dem du starten möchtest.

Wähle das zweite Bühnenbild.

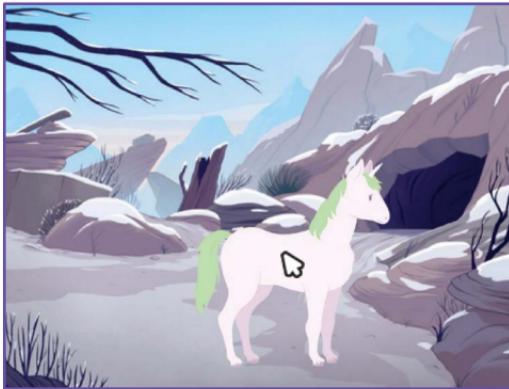
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Klicke auf eine Figur

Mache deine Geschichte interaktiv.



Erzähle eine  
Geschichte

4

ScRATCH

# Klicke auf eine Figur

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Mountain



Wähle  
eine  
Figur.



Unicorn

## PROGRAMMIERE ES



Unicorn

```
Wenn diese Figur angeklickt wird
  ändere Effekt [Farbe v] um (25)
  spiele Klang [Magic Spell v]
```

Du kannst  
verschiedene Effekte  
ausprobieren.

Wähle einen Klang  
aus dem Menü.

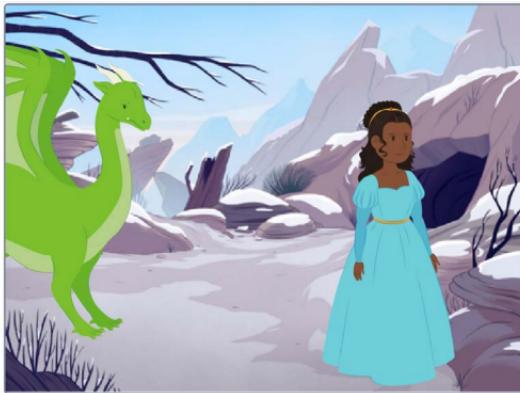
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf deine Figur.



# Füge deine Stimme hinzu

Nehme deine Stimme auf, um eine Figur zum reden zu bringen.



# Füge deine Stimme hinzu

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



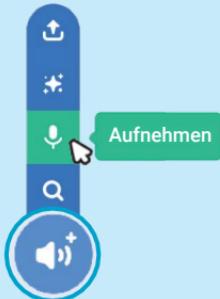
Wähle eine Figur.



Princess

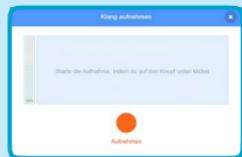
Klänge

Klicke auf den Klänge Tab.



Wähle Aufnehmen aus dem Pop-up Menü.

Klicke auf Aufnehmen.



Wenn du fertig bist klicke Speichern.

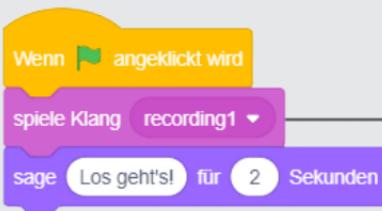
## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



Princess



Wähle deine Aufnahme aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Figuren gleiten lassen

Lasse eine Figur über das Bild gleiten.



# Figuren gleiten lassen

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Wähle  
eine  
Figur.



## PROGRAMMIERE ES



```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird
  gehe zu x: -180 y: 140
  gleite in 1 Sek. zu x: -30 y: 50
```

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge  
um zu starten.



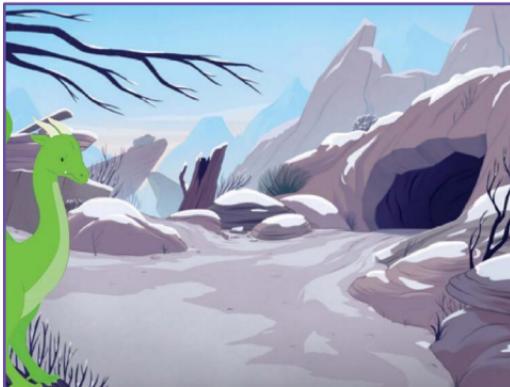
## TIPP



Wenn du eine Figur bewegst,  
kannst du die aktuellen  
Koordinaten **x** und **y** in der  
Blockauswahl ablesen..

# Laufe auf die Bühne

Lass eine Figur ins Bild kommen.



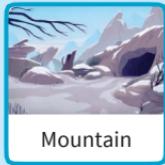
# Laufe auf die Bühne

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Mountain

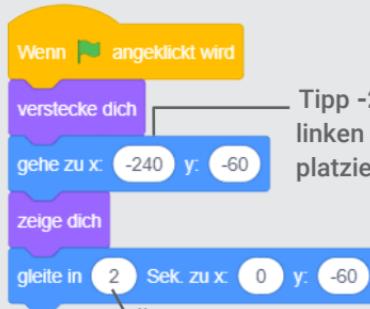


Wähle eine Figur.



Dragon

## PROGRAMMIERE ES



Tipp -240 um deine Figur am linken Rand des Bildes zu platzieren.

Ändere diese Zahl um schneller oder langsamer zu gleiten.

## TIPP

Ändere die Größe deiner Figur,  
indem du eine kleinere oder größere  
Zahl eingibst..



Größe  
50



Größe  
100



Größe  
150

# Antworte einer Figur

Koordiniere ein Gespräch so,  
dass eine Figur nach der anderen



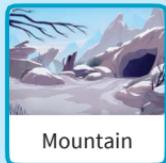
# Antworte einer Figur

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



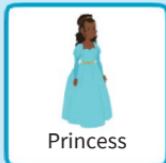
Mountain



Wähle zwei  
Figuren



Goblin



Princess

## PROGRAMMIERE ES

Klicke auf das Miniaturbild jeder Figur und füge jeweils den Code hinzu.



```
Wenn grün angeklickt wird
sage Wohin gehst du? für 2 Sekunden
sende Nachricht1 an alle
```

Sende eine Nachricht  
an alle



```
Wenn ich Nachricht1 empfange
sage In den Wald für 2 Sekunden
```

Sage dieser Figur, was sie  
machen muss, wenn sie  
die Nachricht erhält.

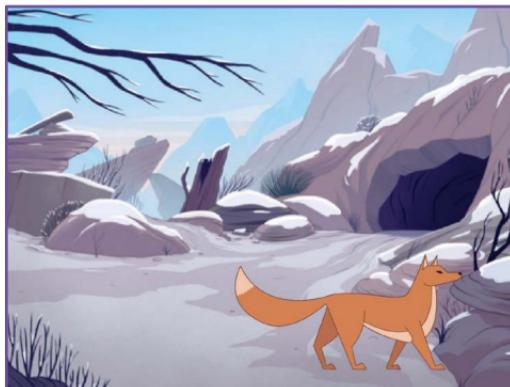
## TIPP



Du kannst in das Menü klicken  
um eine neue Nachricht zu  
erzeugen.

# Füge eine Szene hinzu

Erzeuge verschiedene Szenen mit anderen Bühnenbildern und Figuren.



# Füge eine Szene hinzu

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle zwei Bühnenbilder.



Witch House



Mountain



Wähle eine Figur.



Fox

## PROGRAMMIERE ES



```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird  
wechsle zu Bühnenbild Witch House ▾  
verstecke dich  
warte 4 Sekunden  
wechsle zu Bühnenbild Mountain ▾
```

```
Wenn das Bühnenbild zu Mountain ▾ wechselt  
gehe zu x: 80 y: -100  
zeige dich
```

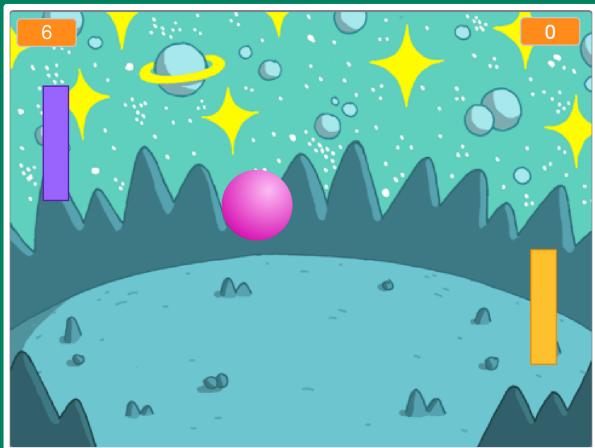
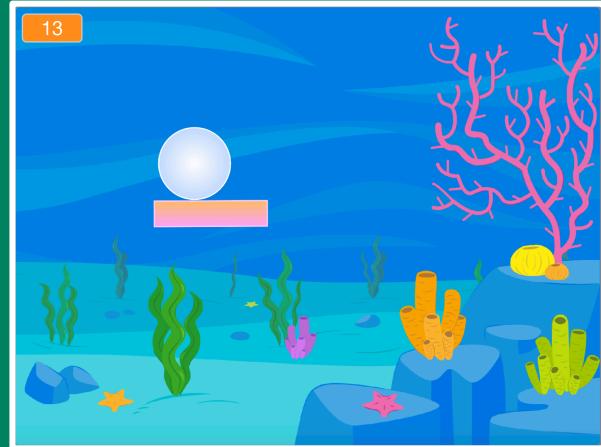
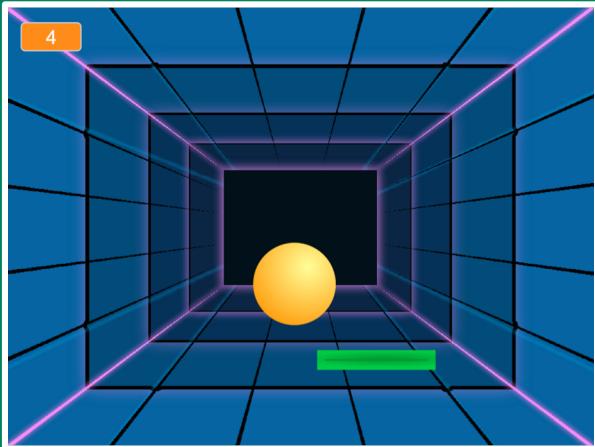
Wähle den Namen des Bühnenbilds aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Ping Pong Spiel Karten



Lasse einen Ball abprallen und  
gewinne Punkte!



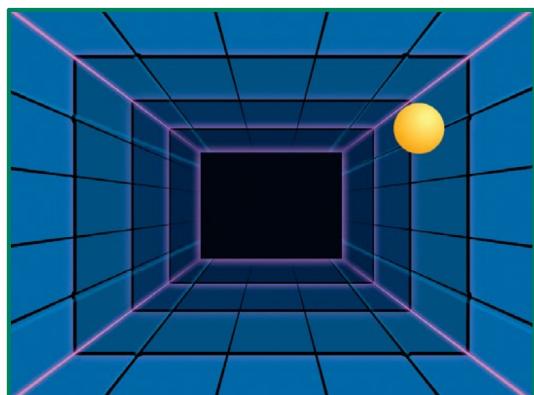
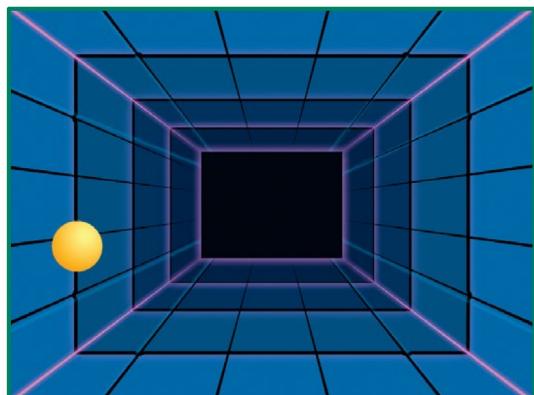
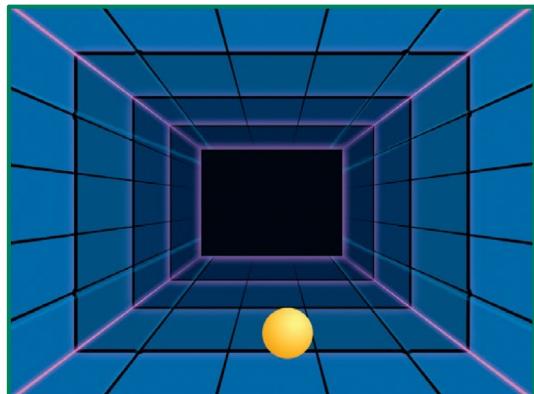
# Ping Pong Spiel Karten

Verwende die Karten in dieser  
Reihenfolge:

- 1. Abprallen**
- 2. Bewege den Schläger**
- 3. Pralle vom Schläger ab**
- 4. Game Over**
- 5. Gewinne Punkte**
- 6. Gewinne das Spiel**

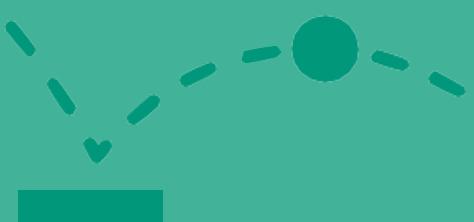
# Abprallen

Lass deinen Ball an den Rändern abprallen.



# Abprallen

scratch.mit.edu



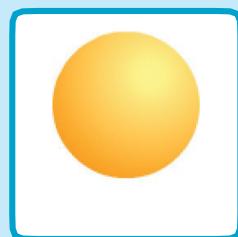
## BEREITE VOR



Wähle eine  
Bühnenbild.



Wähle einen Ball.



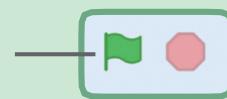
## PROGRAMMIERE ES



Tippe eine größere Zahl ein  
für mehr Schnelligkeit.

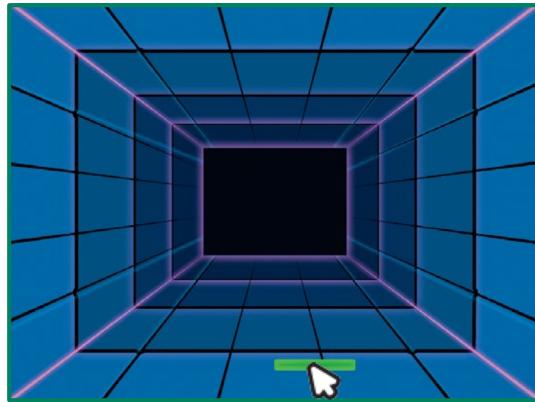
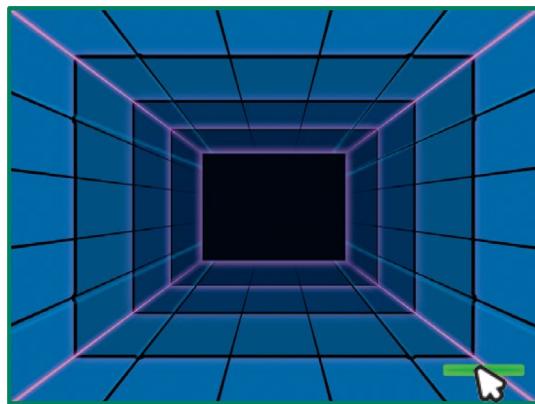
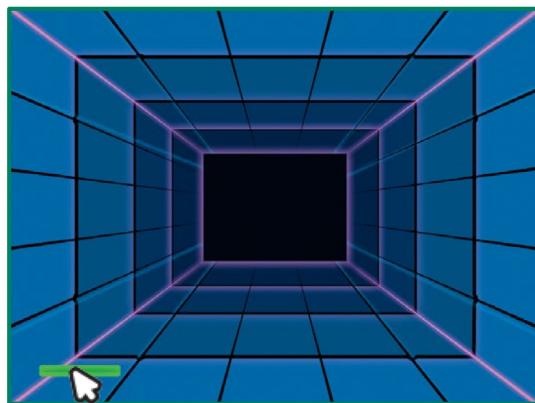
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge  
um zu starten.



# Bewege den Schläger

Kontrolliere den Schläger mit der Maus.



# Bewege den Schläger

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle eine Figur um den abprallen zu lassen, wie z.B. Paddle.



Dann ziehe deinen Schläger ans untere Ende der Bühne.

## PROGRAMMIERE ES



Füge den Maus x-Position Block (Fühlen Kategorie) in den setze x auf Block.



## PROBIERE ES AUS

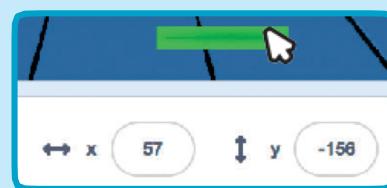
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Bewege deine Maus um den Schläger zu bewegen.

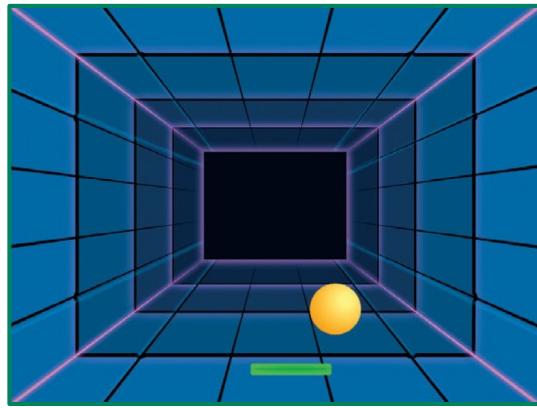
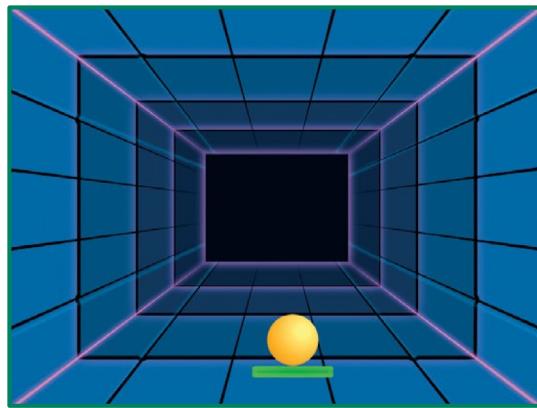
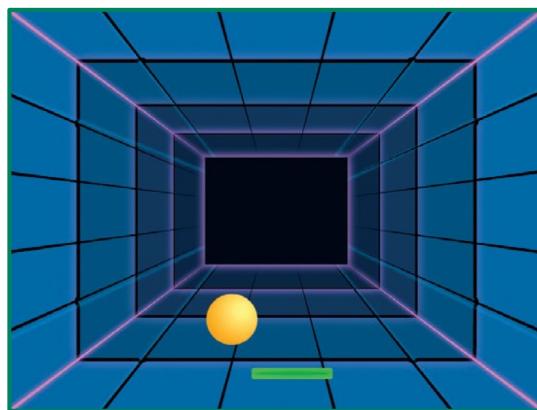
## TIPP

Du kannst Änderung der x Position des Schlägers sehen wenn du die Maus über die Bühne bewegst.



# Pralle vom Schläger ab

Lass den Ball vom Schläger abprallen.

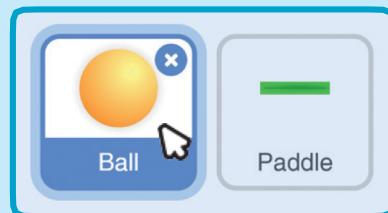


# Pralle vom Schläger ab

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Klicke auf die Ball Figur.



## PROGRAMMIERE ES

Füge diese neue Anzahl an Blöcke zu deiner Ball Figur hinzu.



Wähle Paddle aus dem Menü.



Füge den Zufallszahlen Block ein und gebe von 170 bis 190 ein.

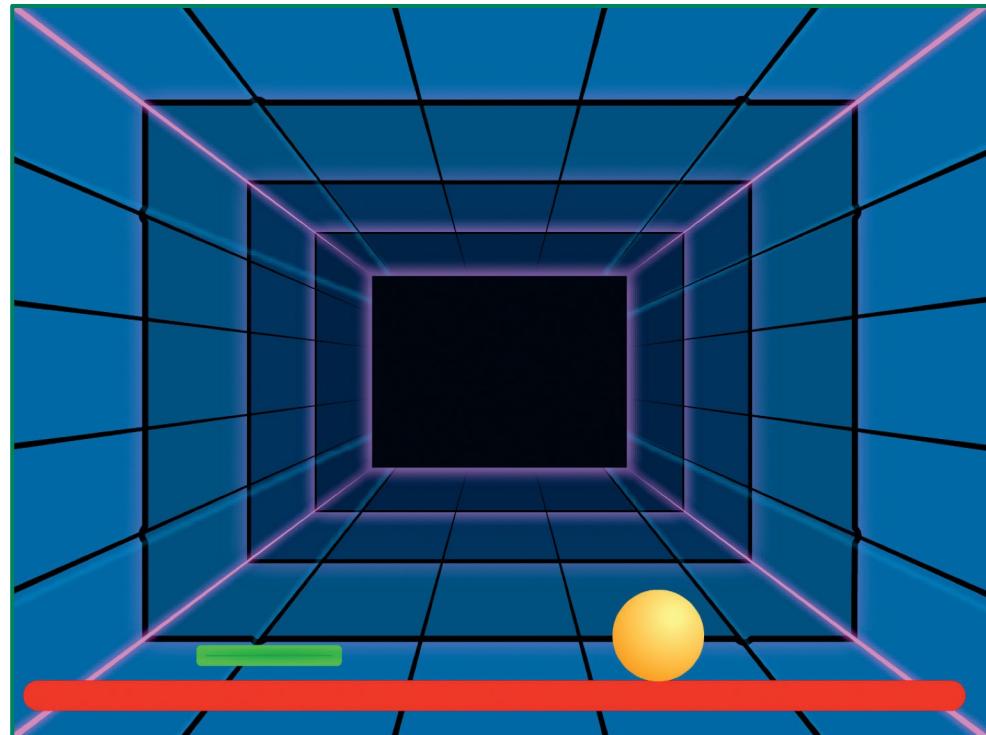
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Game Over

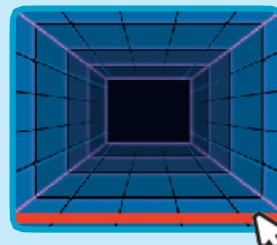
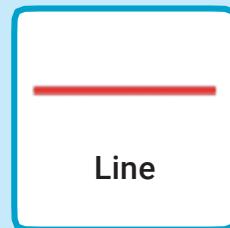
Stoppe das Spiel, wenn der Ball die rote Linie berührt.



# Game Over

scratch.mit.edu

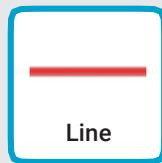
## BEREITE VOR



Wähle die Figur Line.

Ziehe die Linie an den unteren Rand der Bühne.

## PROGRAMMIERE ES



Setze die Position der Linie.

Wähle Ball aus dem Menü.

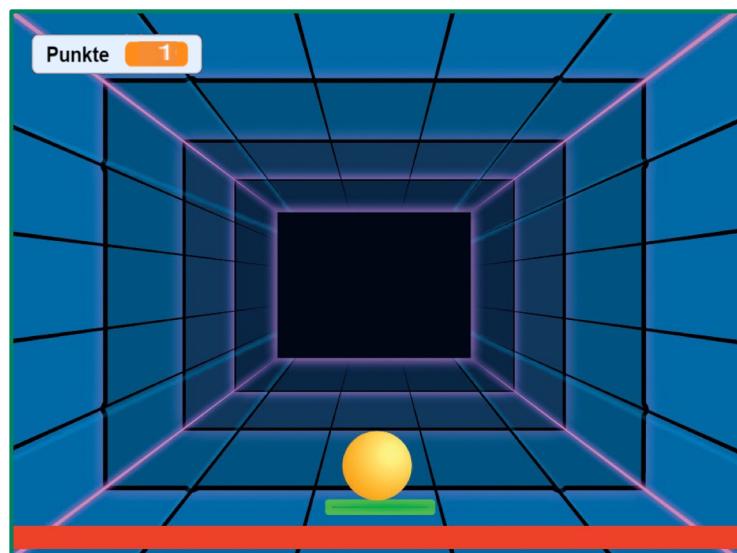
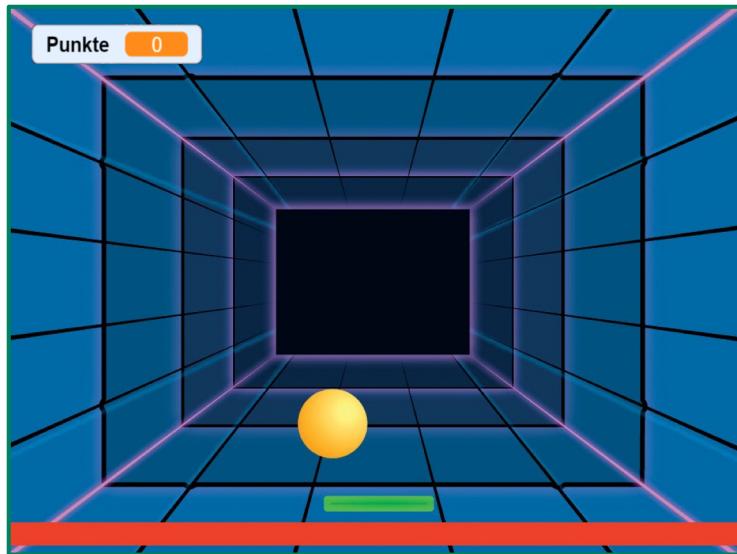
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Gewinne Punkte

Füge jedes Mal Punkte hinzu, wenn der Ball den Schläger berührt.



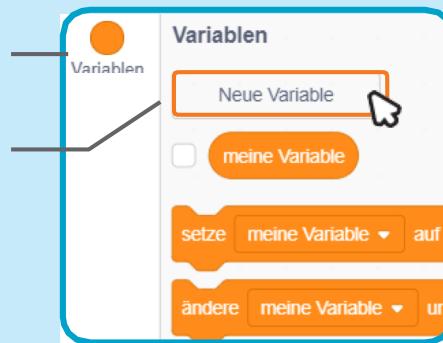
# Gewinne Punkte

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Wähle Variablen.

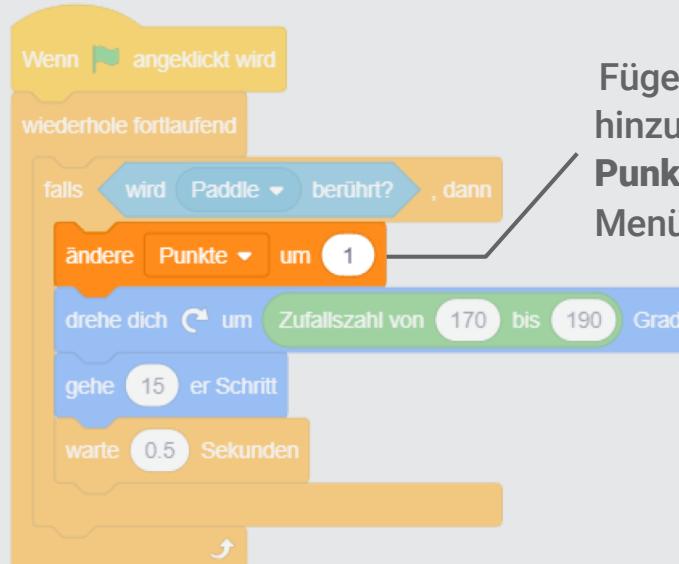
Klicke auf den  
Neue Variablen  
Knopf.



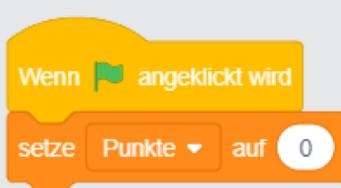
Benenne die Variable Punkte  
und klicke dann auf OK.

## PROGRAMMIERE ES

Klicke auf die Ball  
Figur.



Füge diesen Block  
hinz und wähle  
Punkte aus dem  
Menü.



Benutze diesen Block um die  
Punkte zurückzusetzen. Wähle  
Punkte aus dem Menü.

# Gewinne das Spiel

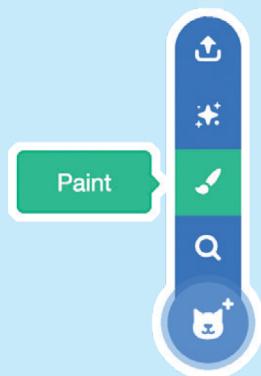
Wenn du genügend Punkte gesammelt hast,  
zeige eine Gewinnnachricht!



# Gewinne das Spiel

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Klicke auf den **Malen** Icon um eine neue Figur zu erstellen.

Benutze das **Text** Werkzeug um eine Nachricht wie "Gewonnen!" zu schreiben.



Du kannst die Schriftart, Farbe, Größe und Stil ändern.

## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.

Gewonnen!  
Figur1



Tippe die Anzahl der Punkte, die du zum gewinnen brauchst.



Füge den **Punkte** Block in den **Gleichheits** Block aus der Operatoren Kategorie ein.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Spiele bis du genügend Punkte gesammelt hast um zu gewinnen!

# 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.



Animiere eine Figur

1

ScRATCH

# Mit Pfeiltasten bewegen

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Wähle eine Figur.



## PROGRAMMIERE ES

### Verändere x

Bewege die Figur von einer Seite zur anderen.

Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt wird  
ändere x um 10



Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt wird  
ändere x um -10



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

### Verändere y

Bewegen deine Figur hoch und runter.

Wenn Taste Pfeil nach oben gedrückt wird  
ändere y um 10



Wenn Taste Pfeil nach unten gedrückt wird  
ändere y um -10



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

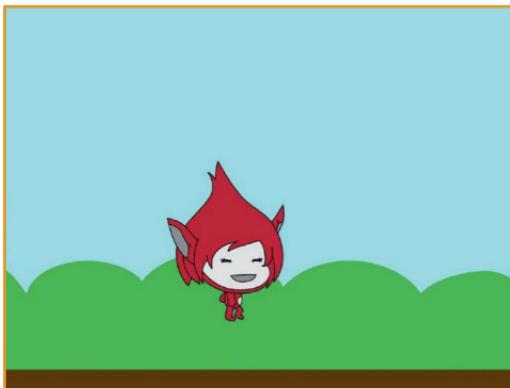
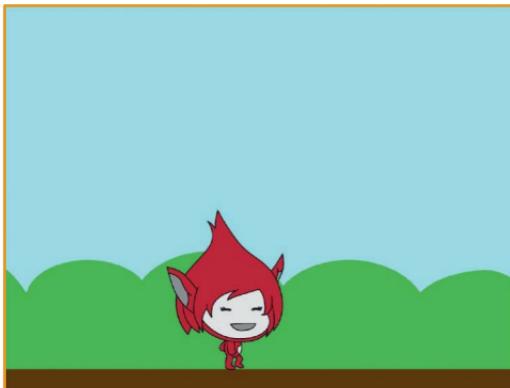
## PROBIERE ES AUS



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

# Springen

Drücke eine Taste um zu springen.



Animiere eine Figur

2

ScRATCH

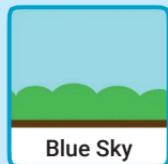
# Springen

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein Bühnenbild.



Wähle eine Figur.



## PROGRAMMIERE ES



Giga



Tippe ein, wie hoch gesprungen werden soll.

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.



Animiere eine Figur

3

ScRATCH

# Pose ändern

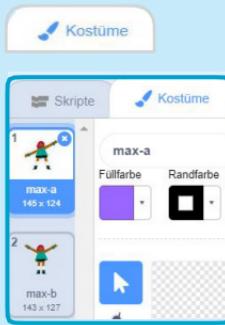
scratch.mit.edu

## 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



Skripte

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.



Animiere eine Figur

4

SCRATCH

# Gleiten

scratch.mit.edu

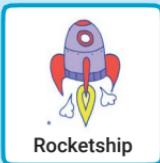
## BEREITE VOR



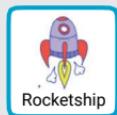
Wähle ein  
Bühnenbild.



Wähle eine Figur.



## PROGRAMMIERE ES



Wenn  angeklickt wird

gehe zu x: -160 y: -130

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

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

Setze einen Startpunkt.

Setze einen Punkt zu dem du gleiten willst.

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.



Animiere eine Figur

5

ScRATCH

# Laufen/Rennen

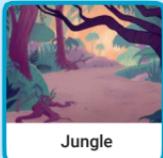
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Jungle



Wähle eine laufende oder  
rennende Figur.



Unicorn Running

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

## PROGRAMMIERE ES

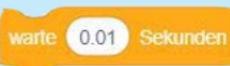


## PROBIERE ES AUS



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.



Animiere eine Figur

6

ScRATCH

# Fliegen

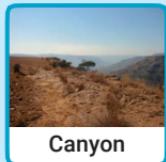
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Canyon



Wähle den Papageien  
(oder eine andere fliegende  
Figur).



Parrot

## PROGRAMMIERE ES

### Gleite über den Bildschirm

```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird
  gehe zu x: -170 y: 120
  gleite in 1 Sek. zu x: 150 y: 50
```

Setze den Startpunkt.  
Setze den Endpunkt.

### Schlage die Flügel

```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird
  wiederhole (5) mal
    wechsle zu Kostüm parrot-a
    warte 0.1 Sekunden
    wechsle zu Kostüm parrot-b
    warte 0.1 Sekunden
```

Wähle ein Kostüm.  
Wähle ein anderes.

## PROBIERE ES AUS

Klicke um zu starten die  
grüne Flagge.



# Reden

Bring eine Figur zum reden.



Animiere eine Figur

# Reden

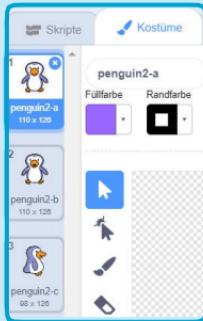
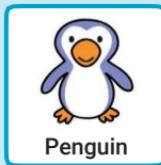
scratch.mit.edu



## 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.



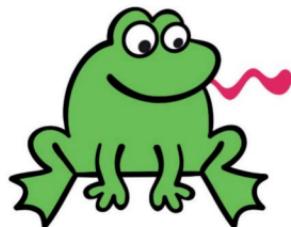
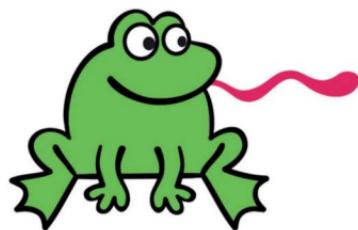
## PROBIERE ES AUS

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.



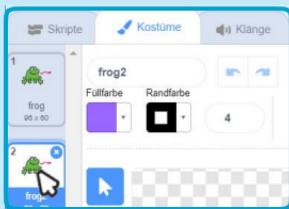
Frog

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

Wenn diese Figur angeklickt wird

wechsle zum nächsten Kostüm

warte 0.5 Sekunden

wechsle zum nächsten Kostüm

Klicke auf den Skripte Tab.

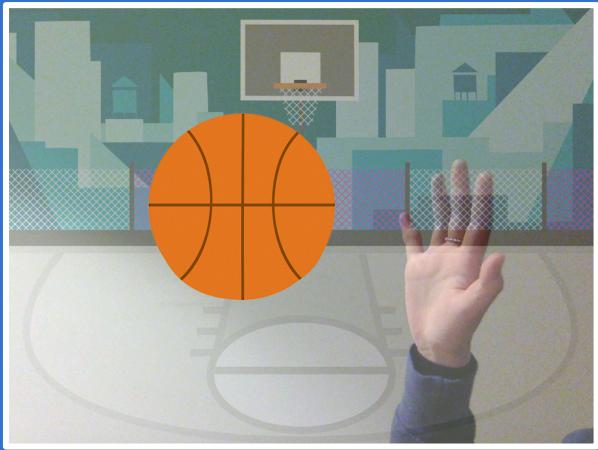
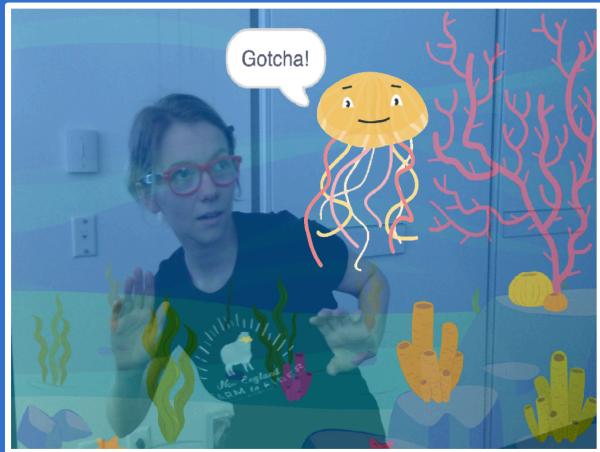
Benutze den nächstes Kostüm Block um deine Figur zu animieren.

## PROBIERE ES AUS



Klicke um zu starten die grüne Flagge.

# Video-Erfassung Karten



Interagiere mit Figuren indem du die Video Sensorik benutzt.

# **Video-Erfassung Karten**

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- **Streichle die Katze**
- **Animiere**
- **Platze einen Luftballon**
- **Spiele Trommeln**
- **Ausweich Spiel**
- **Spiele Ball**
- **Beginne ein Abenteuer**

# Streichle die Katze



Lass die Katze miauen, wenn du sie streichelst.



# Streichle die Katze

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

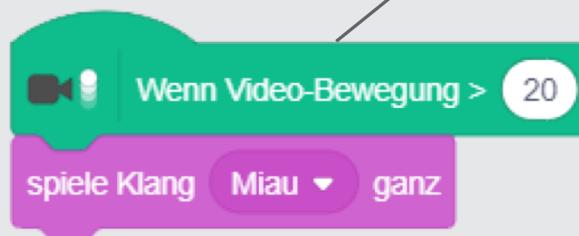


Klicke den **Erweiterungen** Knopf  
(links unten am Bildschirmrand).



Wähle **Video Erfassung**  
um die Video Blöcke  
hinzuzufügen.

## PROGRAMMIERE ES



Dies wird starten, wenn  
die Figur eine Bewegung  
wahrnimmt.

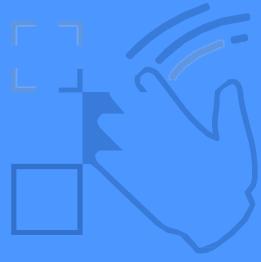
Tippe eine Nummer  
zwischen 1 und 100 um die  
Sensitivität einzustellen. (Bei  
1 reicht wenig Bewegung,  
100 braucht viel Bewegung)

## PROBIERE ES AUS

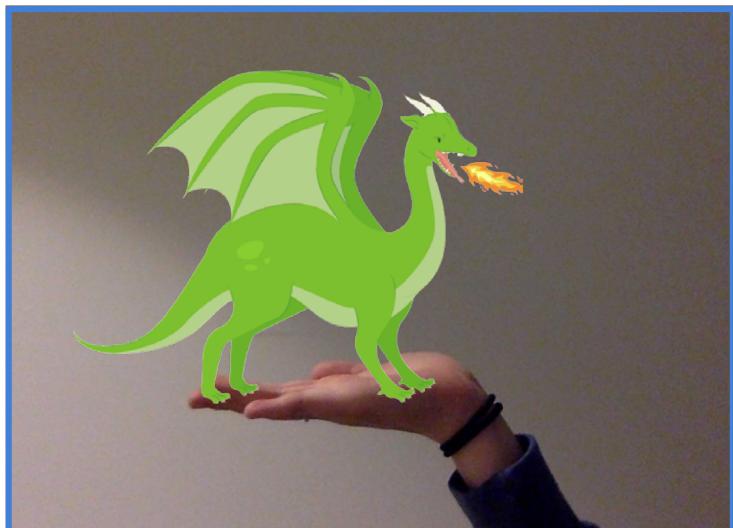
Bewege deine Hand um die Katze zu streicheln.



# Animiere



Bewege dich, um eine Figur zum Leben zu erwecken.



# Animiere

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



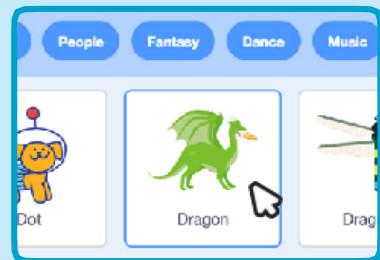
Klicke den **Erweiterungen** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



Wähle eine Figur.

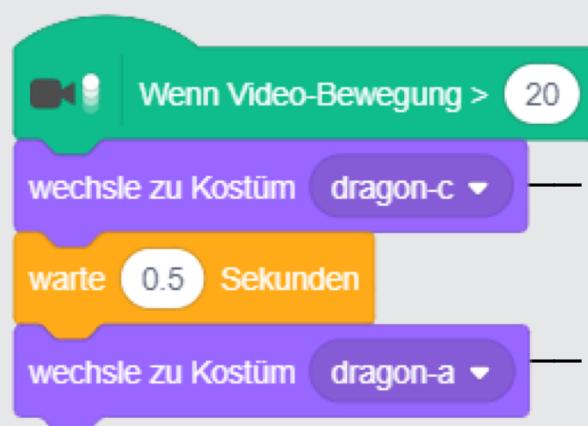


Wähle eine Figur mit mehr als einem Kostüm..



Bewege die Maus über die verschiedenen Figuren, um zu sehen welche Kostüme diese haben.

## PROGRAMMIERE ES



Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm

## PROBIERE ES AUS

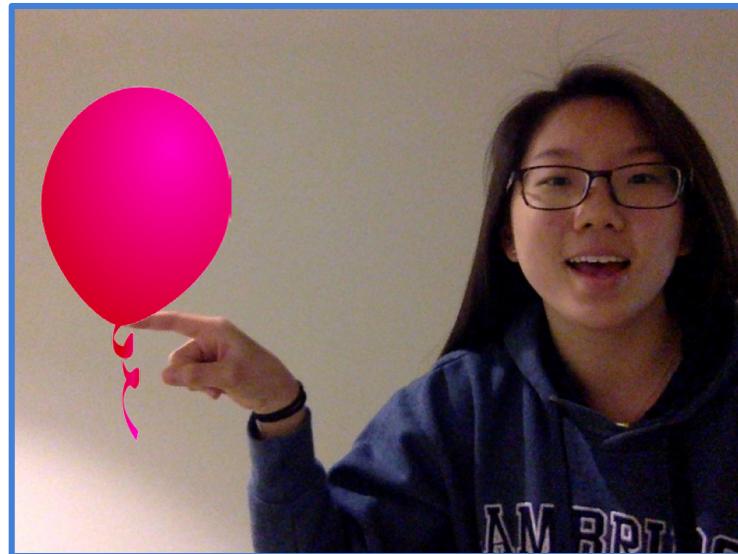
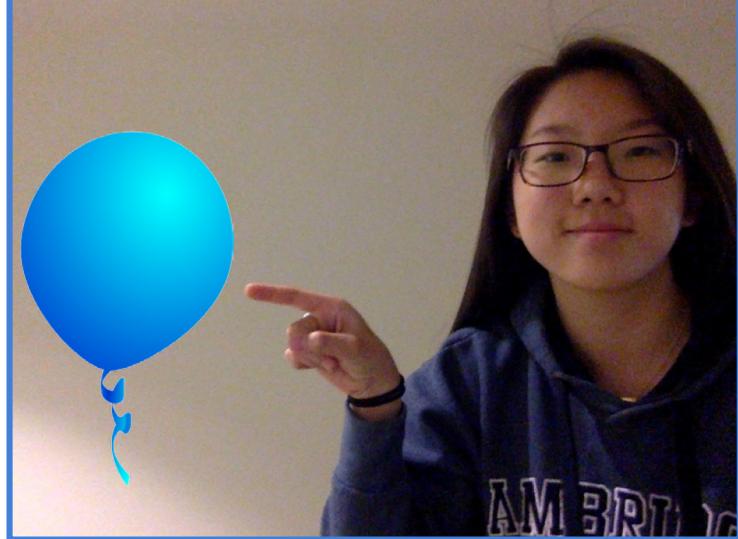
Bewege dich um die Figur zu animieren.



# Platze einen Luftballon



Benutze einen Finger, um einen Luftballon platzen zu lassen.

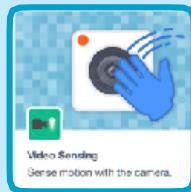


# Platze einen Luftballon

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR

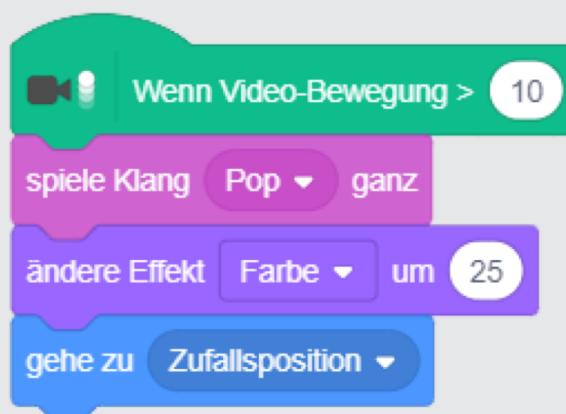


Klicke den Erweiterungs Knopf, wähle dann Video Erfassung.



Wähle ein Kostüm, wie z.B. Balloon1.

## PROGRAMMIERE ES



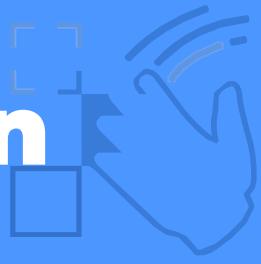
Tippe eine höhere Zahl ein, dann ist es schwerer den Ballon platzen zu lassen.

## PROBIERE ES AUS

Benutze den Finger um den Ballon zu platzen.



# Spiele Trommeln



Interagiere mit Figuren, die Töne erzeugen.



# Spiele Trommeln

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Klicke auf den Erweiterungs Knopf, wähle dann Video Erfassung.



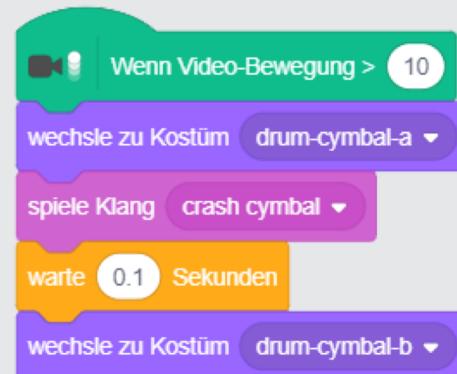
Wähle zwei Figuren,  
Wie z.B Drum and Drum-cymbal.

## PROGRAMMIERE ES

Klicke auf eine Trommel und füge den jeweiligen Code hinzu.



Tippe ein Minuszeichen um kleiner zu werden .



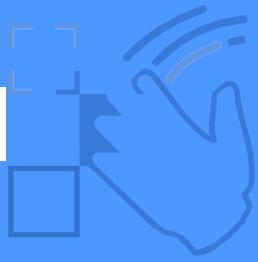
Wähle ein anderes Kostüm.

## PROBIERE ES AUS

Nutze deine Hände um die Trommeln zu spielen!



# Ausweich Spiel

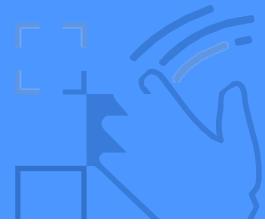


Ducke dich vor einer Figur.

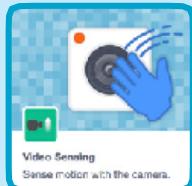


# Ausweich Spiel

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Klicke auf den Erweiterungs Knopf, wähle dann Video Erfassung.

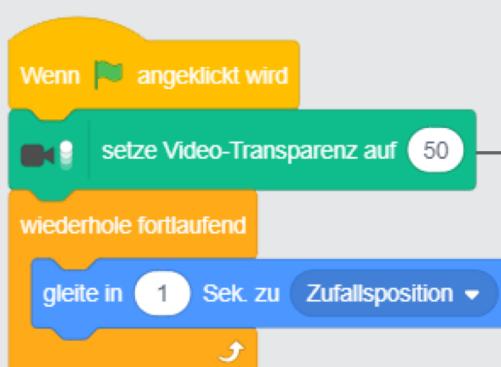
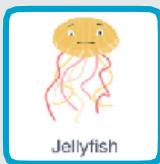


Wähle ein Bühnenbild, wie z.B. Ocean.

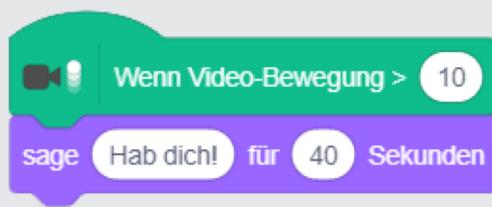


Wähle eine Figur, wie z.B. Jellyfish.

## PROGRAMMIERE ES



Type a number between 0 and 100.  
(0 to show the video, 100 to make the video transparent.)

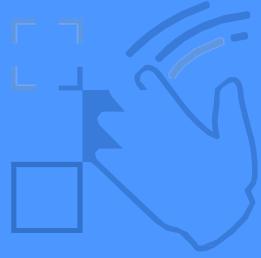


## PROBIERE ES AUS

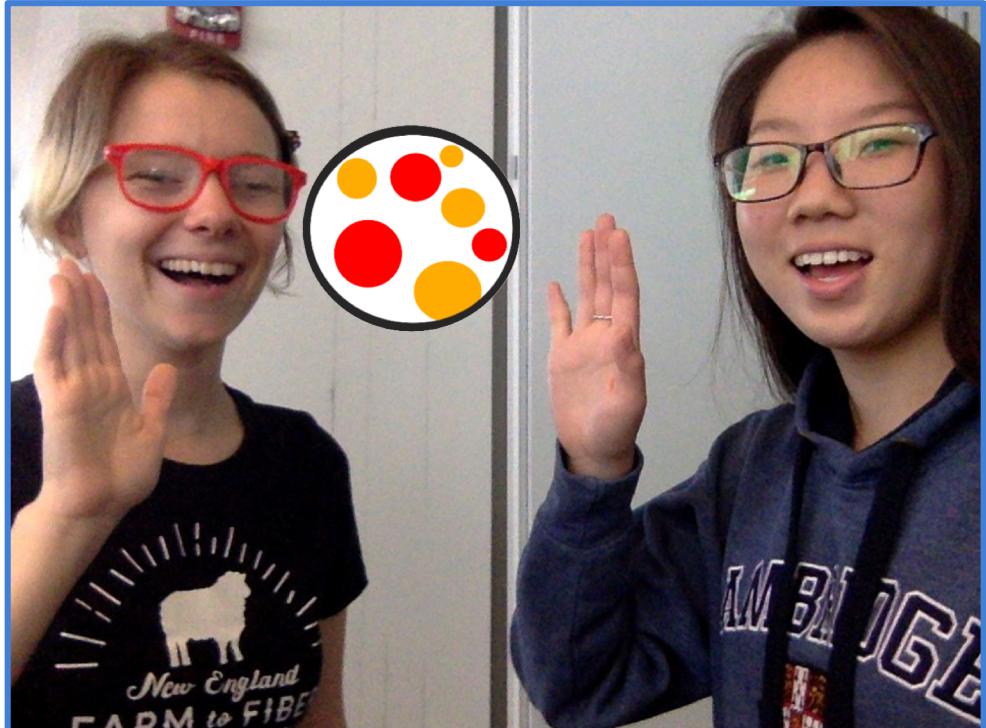
Bewege dich um der Qualle auszuweichen.



# Spiele Ball



Benutze deinen Körper um eine Figur zu bewegen.

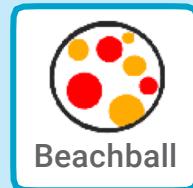


# Spiele Ball

scratch.mit.edu



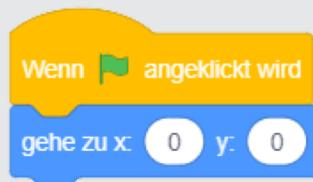
## BEREITE VOR



Klicke auf den Erweiterungs Knopf, wähle dann Video Erfassung.

Wähle eine Figur, wie z.B. Beachball.

## PROGRAMMIERE ES



Wähle Richtung aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

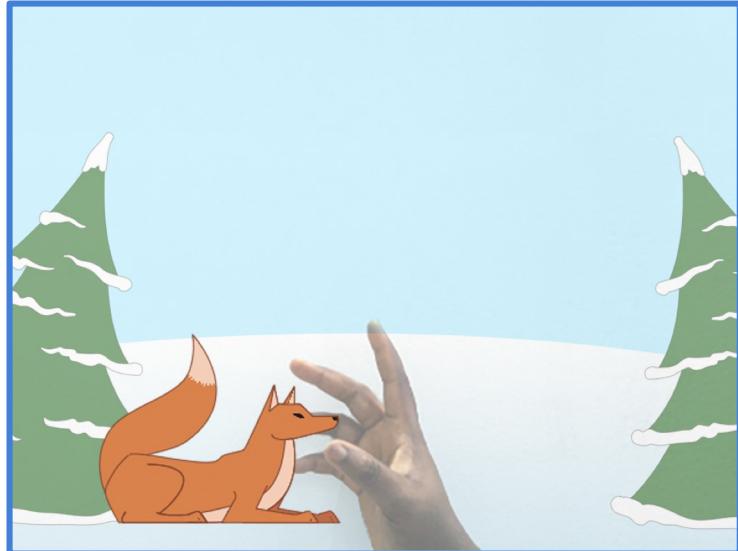


Benutze deine Hände um den Ball in eine Richtung zu drücken.  
Probiere es mit einem Freund aus!

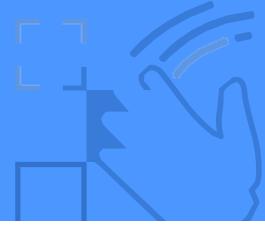
# Beginne ein Abenteuer!



Interagiere mit einer Geschichte,  
indem du deine Hände bewegst.



# Beginne ein Abenteuer!



scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Klicke auf den Erweiterungs Knopf.



Wähle Video Erfassung.



Wähle ein Bühnenbild.



Winter



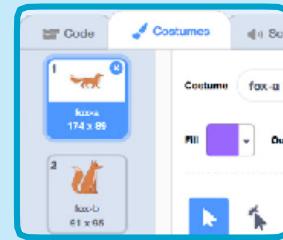
Wähle eine Figur.



Fox



Klicke auf den Kostüme Tab um die anderen Kostüme deiner Figur zu sehen.



## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den Skripte Tab.



Füge den Video Bewegung von Figur Block in den größer als Block aus der Operatoren Kategorie ein. .

Wenn grüne Flagge angedrückt wird

gehe zu x: -160 y: -100

wechsle zu Kostüm fox-c

warte bis

Video- Bewegung von Figur > 20

wechsle zu Kostüm fox-a

gleite in 1 Sek. zu x 0 y: -50

sage Gehen wir auf Erkundungstour! für 30 Sekunden

Wähle eine Startposition.

Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm.

Setze die Position zu der deine Figur gleiten soll.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge.



Dann winke um den Fuchs auszuwecken.



# Springspiel Karten



Lass deine Figur über bewegende Hindernisse  
springen.

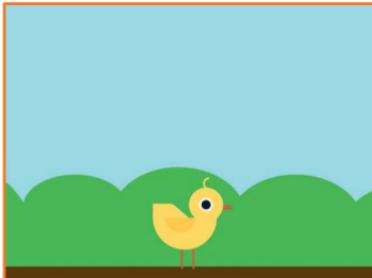
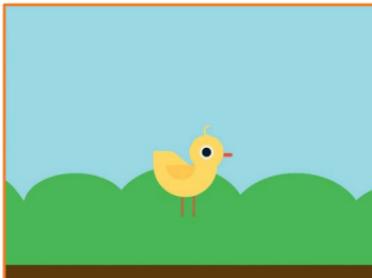
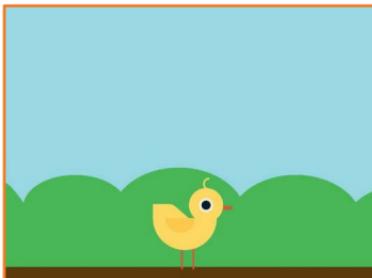
# **Springspiel Karten**

Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1. Jump**
- 2. Go to Start**
- 3. Moving Obstacle**
- 4. Add a Sound**
- 5. Stop the Game**
- 6. Add More Obstacles**
- 7. Score**

# Springe

Lass eine Figur springen.



# Springe

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



Blue Sky



Wähle eine Figur,  
wie z.B. Chick das  
Kükchen.



Chick

## PRORAMMIERE ES



Tippe ein Minuszeichen um  
auf den Boden zu kommen.

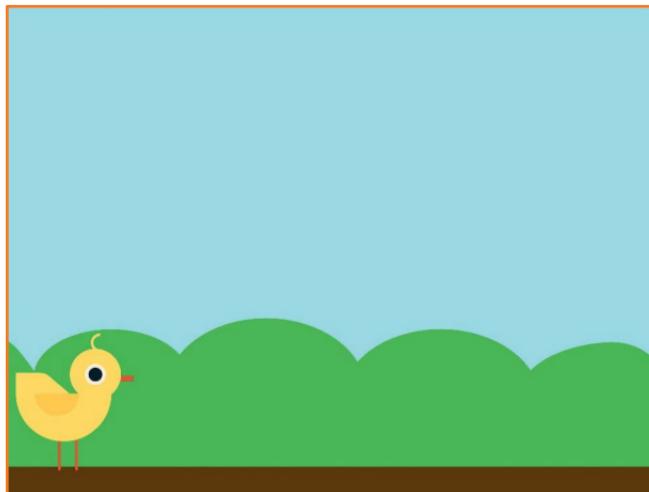
## PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner  
Tastatur

# Gehe an den Start

Wähle einen Startpunkt für deine Figur.



# Gehe an den Start

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



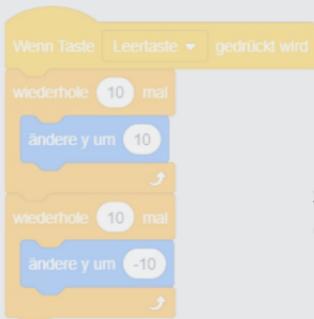
Ziehe deine Figur dorthin, wo sie starten soll.



Wenn du deine Figur bewegst, ändern sich die x und y Position in der Block Palette.

Wenn du jetzt einen Gehe zu Block nimmst, kannst du die neue Position setzen.

## PRORAMMIERE ES



Setze die Startposition.  
(Deine Zahlen könnten anders sein.)



**TIP**  
**P**

Größe 50

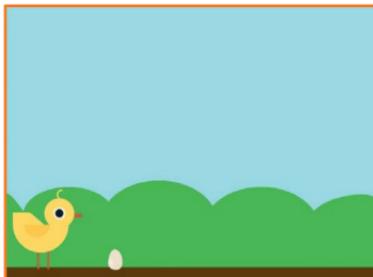
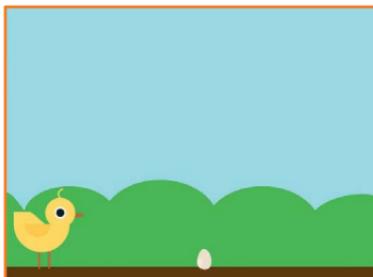
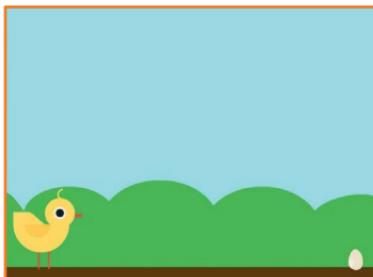
Größe 100

Größe 150

Ändere die Größe deiner Figur indem du eine kleinere oder größere Zahl eintippst.

# Bewegendes Hindernis

Bewege ein Hindernis über die Bühne.



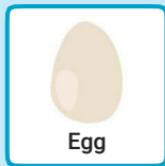
# Bewegendes Hindernis

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle eine Figur als Hindernis, z.B. ein Egg (Ei).



## PRORAMMIERE ES



Starte am rechten Rand der Bühne.

Tippe eine kleinere Zahl um schneller zu gleiten.

Gleite zum linken Rand der Bühne.

## PROBIERE ES AUS

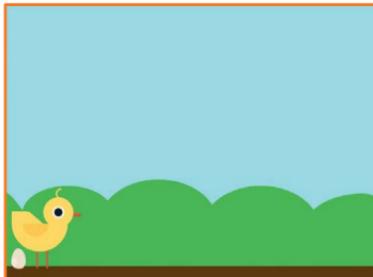
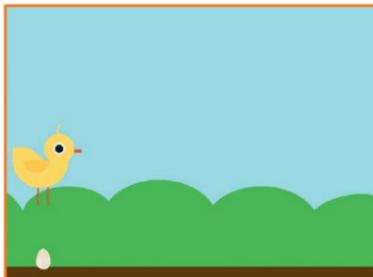
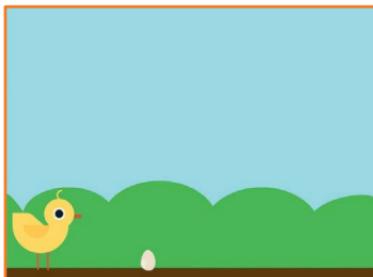
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Drücke die Leertaste auf der Tastatur.

# Füge einen Klang hinzu

Spiele einen Klang, wenn deine Figur springt.

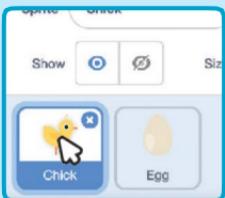


# Add a Sound

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Klicke auf die Chick Figur.



## PRORAMMIERE ES



Füge den **spiele Klang** Block hinzu und suche einen Klang aus.

## PROBIERE ES AUS

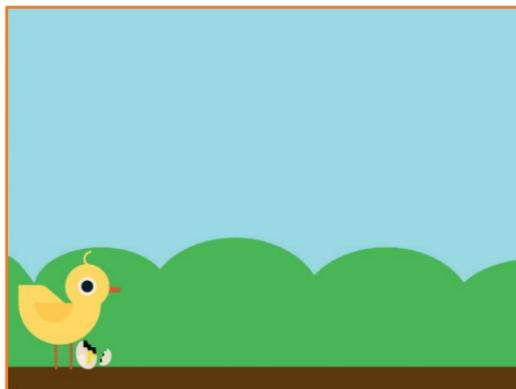
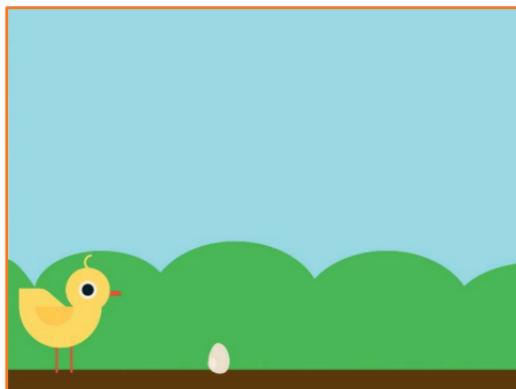
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Drücke die **Leertaste** auf der Tastatur.

# Stoppe das Spiel

Stoppe das Spiel, wenn deine Figur das Hindernis berührt.

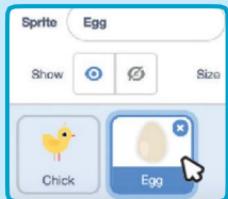


# Stoppe das Spiel

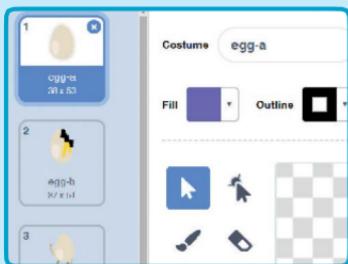
scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Wähle die Ei Figur.



Klicke auf den Kostüme Tab um die verschiedenen Kostüme von Ei zu sehen



## PROGRAMMIERE ES



Wähle ein zweites Kostüm für die Ei-Figur.

Füge den wird berührt Block ein und wähle Chick aus dem Menü.



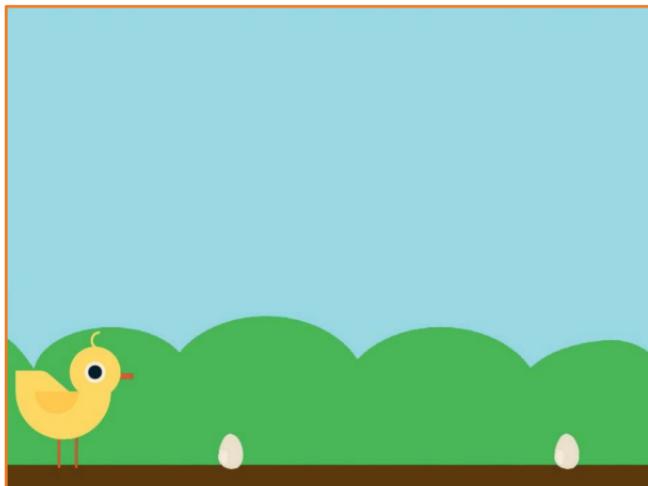
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Drücke die Leertaste auf deiner Tastatur.

# Füge mehr Hindernisse hinzu

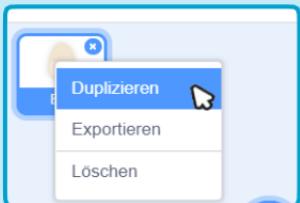
Mache das Spiel schwerer, indem du mehr Hindernisse hinzufügst.



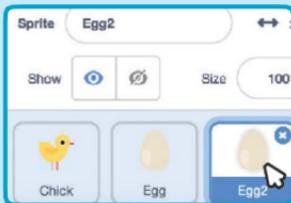
# Füge mehr Hindernisse hinzu

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Um die Ei Figur zu kopieren,  
mache einen Rechtsklick auf die  
Figur und wähle duplizieren.



Klicke auf Egg2.

## PRORAMMIERE ES



Füge diese Blöcke ein, um zu warten bis das zweite Ei kommt.

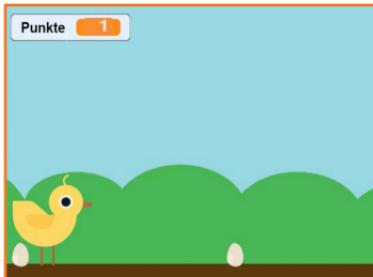
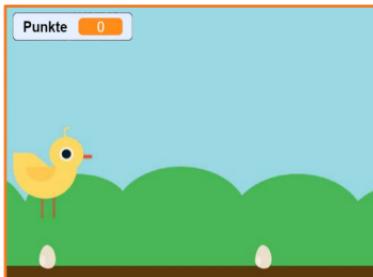
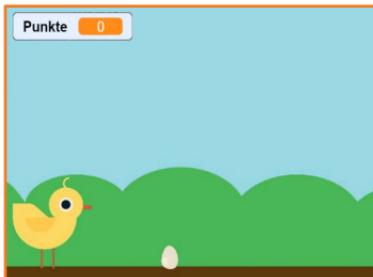
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Punkte

Füge jedes mal einen Punkt hinzu, wenn deine Figur über ein Hindernis gesprungen ist.



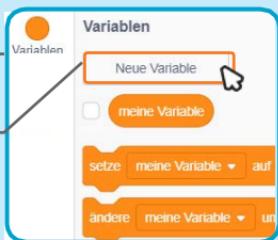
# Punkte

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Wähle Variablen.

Klicke auf den  
Neue Variable  
Knopf.



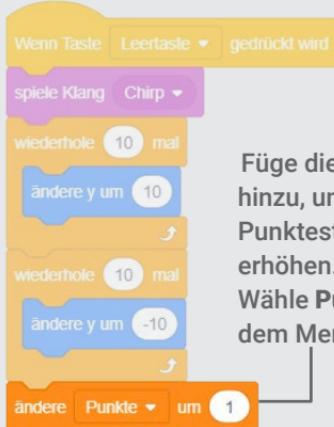
Benenne die Variable  
Punkte und klicke dann auf  
OK.

## PROGRAMMIERE ES

Klicke auf das Küken und füge zwei Blöcke hinzu:



Füge diesen  
Block hinzu und  
wähle Punkte  
aus dem Menü.



Füge diesen Block  
hinzu, um den  
Punktestand zu  
erhöhen.

Wähle Punkte aus  
dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Springe über die Eier um Punkte zu sammeln!



# Virtuelles Haustier Karten



**Erstelle ein interaktives Haustier,  
das essen, trinken und spielen kann.**



# Virtuelles Haustier Karten

Verwende die Karten in dieser  
Reihenfolge:

- 1. Stelle dein Haustier vor**
- 2. Bewege es**
- 3. Füttere es**
- 4. Gib etwas zu Trinken**
- 5. Was sagt es?**
- 6. Zeit zum Spielen**
- 7. Hat es Hunger?**

# Stelle dein Haustier vor

Wähle ein Haustier und lass es Hallo sagen.



# Stelle dein Haustier vor

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein Bühnenbild ,  
wie z.B. Garden Rock.



Garden



Wähle eine Figur als dein  
Haustier, wie zB. Monkey.



Monkey

Wähle eine Figur mit  
mehr als einem Kostüm.



Bewege deine Maus über das  
Bild in der Figurenbibliothek  
um die verschiedenen  
Kostüme zu sehen.

## PROGRAMMIERE ES

Ziehe dein Haustier auf einen beliebigen Ort auf der Bühne.



Wähle die Postitin. (Deine  
Zahlen könnten anders sein.)

Tippe, was dein Haustier sagen soll.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Bewege dein Haustier

Hauche deinem Haustier Leben ein.



# Bewege dein Haustier

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Kostüme

Klicke auf den Kostüme Tab um die verschiedenen Kostüme deines Haustiers zu sehen.



## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



Wenn diese Figur angeklickt wird

spiele Klang Chee Chee ▾

wiederhole (4) mal

wechsle zu Kostüm monkey-a ▾

warde (0.2) Sekunden

wechsle zu Kostüm monkey-b ▾

warde (0.2) Sekunden

Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf dein Haustier.



# Füttere es

Klick auf das Essen um dein Haustier zu füttern.



# Füttere es

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Speaker Klänge

Klicke auf den Klänge Tab.



Monkey



Wähle einen Klang aus der Bibliothek wie z.B. Chomp.



Bananas

Wähle eine Essensfigur, wie z.B. die Banane.

## PROGRAMMIERE ES

Script Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



Bananas

sende Nachricht1 an alle

Neue Nachricht

Wenn diese Figur angeklickt wird

gehe zu vorderster Ebene

sende Essen an alle

Wähle Neue Nachricht und nenne sie Essen

Sende die Nachricht Essen an alle.

Select your pet.



Wähle Essen aus dem Menü.

Wähle Bananas aus dem Menü.

Gleite zur Startposition.

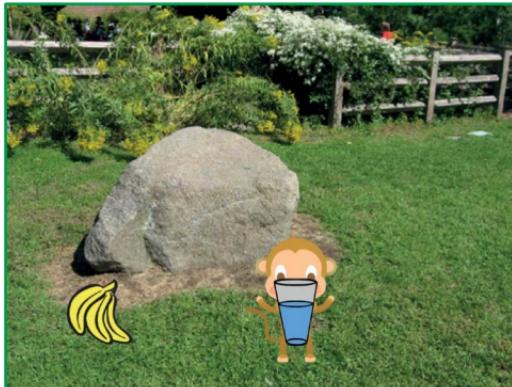
## PROBIERE ES AUS

Klicke auf das Essen.



# Gib etwas zu trinken

Gib deinem Haustier etwas Wasser zum trinken.



# Gib etwas zu trinken

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle eine Getränkefigur, wie z.B. Glass.



## PROGRAMMIERE ES



```
Wenn diese Figur angeklickt wird  
gehe zu vorderster Ebene  
sende Trinken an alle  
warte 1 Sekunden  
wechsle zu Kostüm glass water-b  
spielt Klang Water Drop  
warte 1 Sekunden  
wechsle zu Kostüm glass water-a
```

Sende eine neue Nachricht an alle.

Wechsle das Kostüm zu einem leeren Glas.

Wechsle zu einem vollen Glas.

Sag deinem Tier, was es machen soll, wenn es die Nachricht **Trinken** bekommt.



```
Wenn ich Trinken empfange  
gleite in 1 Sek. zu Glass Water  
warte 1 Sekunden  
gleite in 1 Sek. zu x: -50 y: 60
```

Wähle **Trinken** aus dem Menü.

Wähle **Glass Water** aus dem Menü.

Gleite zur Startposition.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf das Trinken um zu starten.



# Was sagt es?

Lass dein Haustier aussuchen,  
was es sagen will.



# Was sagt es?

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Wähle Variablen.

Klicke auf den  
Neue Variable  
Knopf.



Benenne diese Variable **Wahl**  
Und klicke dann auf OK.

## PROGRAMMIERE ES



Füge den **Wahl**-Block  
in den **Gleichheits-**  
Block aus den  
Operatoren ein.



Setze den  
**Zufallszahlen-**  
Block ein.

Tippe ein, was  
dein Tier sagen  
soll.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf dein Haustier um zu sehen, was es sagt.



# Zeit zum Spielen

Lass dein Haustier mit einem Ball spielen.



# Zeit zum Spielen

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



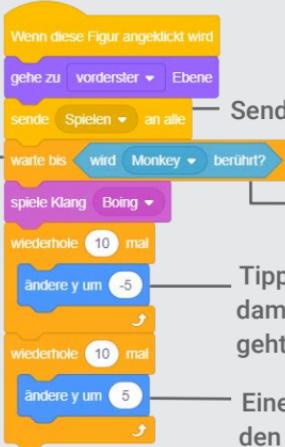
Wähle als Figur  
den Ball.



## PROGRAMMIERE ES



Füge den Wird-berührt-Block aus Fühlen in den Warte-bis-Block ein.



Sende eine Nachricht an alle.

Wähle **Monkey** aus dem Menü

Tippe ein Minuszeichen, damit der Ball nach unten geht.

Eine positive Zahl lässt den Ball nach oben gehen.



Wähle **Spielen** aus dem Menü.

Wähle **Ball** aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf den Ball.



# Hat es Hunger?

Passe auf wie hungrig dein Tier ist.



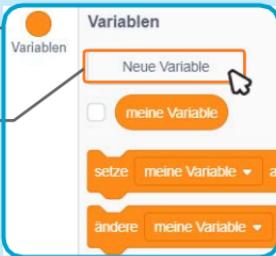
# Hat es Hunger?

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

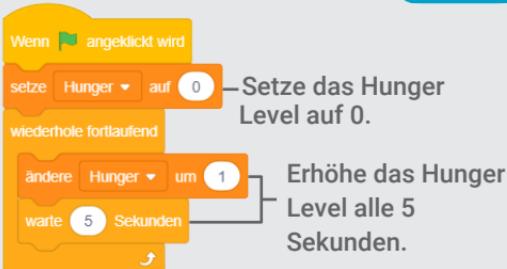
Wähle Variablen.

Klicke auf den  
Neue Variable  
Knopf.



Bennene die Variable Hunger  
Und klicke dann auf OK.

## PROGRAMMIERE ES



Setze das Hunger  
Level auf 0.  
Erhöhe das Hunger  
Level alle 5  
Sekunden.

Wähle Essen aus dem Menü.



Tippe ein Minuszeichen, um  
dein Tier weniger hungrig  
zu machen, wenn es etwas  
zu essen bekommt.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne  
Flagge um zu starten.

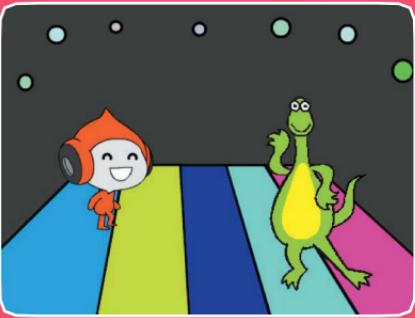


Dann klicke auf das  
Essen.



# Let's Dance

## Karten



Entwerfe eine animierte Tanzszene  
mit Musik und Tanzschritten.

# **Let's Dance**

## **Karten**

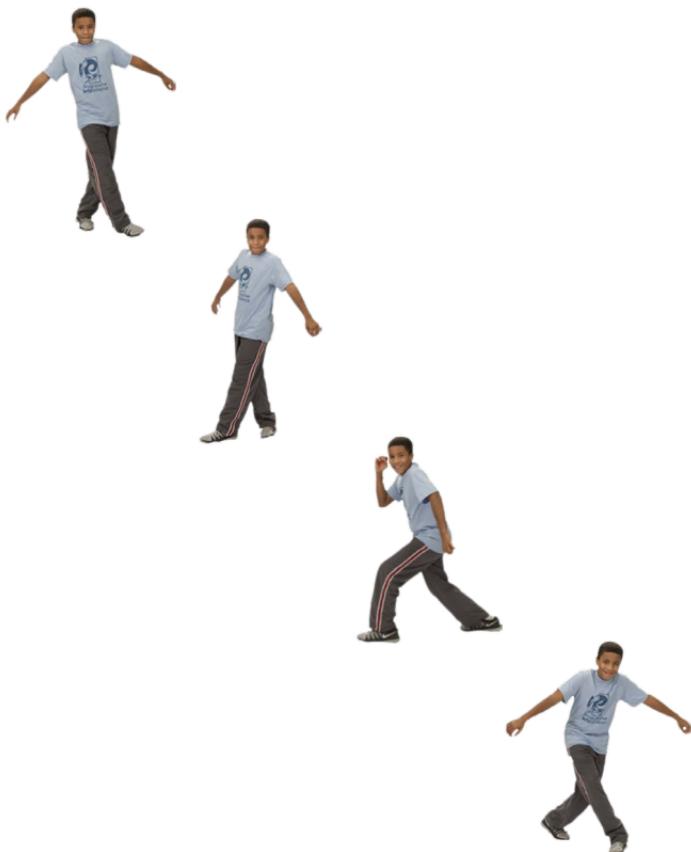
Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- **Tanzsequenz**
- **Tanzschleife**
- **Spiele Musik**
- **Wechsle ab**
- **Startposition**
- **Silhouette**
- **Interaktiver Tanz**
- **Farbeffekte**
- **Hinter lasse eine Spur**

# Tanzsequenz



Entwerfe einen animierten Tanz.



Let's Dance

1

ScRATCH

# Tanzsequenz

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle einen Tänzer.



Ten80 Dance



Kostüme

Klicke auf den Kostüme Tab um die verschiedenen Tanzbewegungen zu sehen.



Um nur die Tanzfiguren zu sehen, klicke auf die Tanz Kategorie am oberen Rand in der Figuren Datenbank.

## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



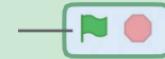
Tippe wie lange du zwischen den Tanzschritten warten willst.

```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird
  wechsle zu Kostüm "Ten80 top R step"
  warte (0.3) Sekunden
  wechsle zu Kostüm "Ten80 top L step"
  warte (0.3) Sekunden
  wechsle zu Kostüm "Ten80 stance"
  warte (0.3) Sekunden
  wechsle zu Kostüm "Ten80 top freeze"
  warte (0.3) Sekunden
  wechsle zu Kostüm "Ten80 top R cross"
  warte (0.3) Sekunden
```

Wähle verschiedene Tanzbewegungen aus.

## PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



# Tanzschleife



Wiederhole eine Serie an Tanzschritten.



# Tanzschleife

scratch.mit.edu



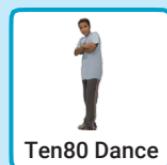
## BEREITE VOR



Gehe zur Figuren Datenbank.



Klicke auf die Tanz Kategorie.



Ten80 Dance

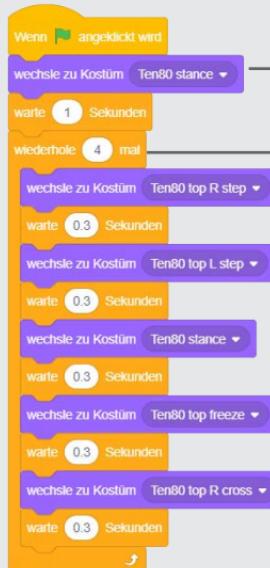
Wähle einen Tänzer.

## PROGRAMMIERE ES



Ten80 Dance

Füge einen wiederhole Block um deine Tanzsequenz ein.



Wähle eine Tanzpose.

Tippe wie oft du den Tanz wiederholen lassen willst. .

## PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



# Spiele Musik



Spiele und wiederhole Musik.



Let's Dance

3

SCRATCH

# Spiele Musik

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein Bühnenbild.



Klicke auf den Klänge Tab.

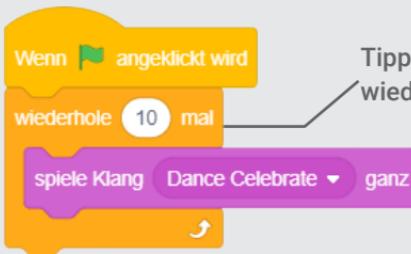


Wähle ein Lied aus der Schleifen Kategorie.

## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den Skripte Tab.



Tippe ein wie oft du das Lied wiederholen lassen willst.

## TIPP

Nehme **spiele Klang [Dance Celebrate v] ganz** (und nicht **spiele Klang [Dance Celebrate v]** ) sonst spielt das Lied nicht zu Ende bevor das andere Lied anfängt.

# Wechsle ab!



Koordiniere Tänzer so, das einer erst beginnt, wenn der andere fertig ist..



# Wechsle ab

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle zwei Tänzer aus  
der Tanz Kategorie.



Anina Dance



Champ99

## PROGRAMMIERE ES



Anina Dance

```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird
  wechsle zu Kostüm "anina top L step"
  warte 0.3 Sekunden
  wechsle zu Kostüm "anina top R step"
  warte 0.3 Sekunden
  wechsle zu Kostüm "anina stance"
  sende "Nachricht1" an alle
```

Sende eine Nachricht.



Champ99

```
Wenn ich "Nachricht1" empfange
  sage "Jetzt bin ich an der Reihe!" für 1 Sekunden
  wiederhole (4) mal
    wechsle zum nächsten Kostüm
    warte 0.3 Sekunden
```

Sage dieser Figur was sie tun soll, wenn sie die Nachricht empfängt.

## PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge  
um zu starten.



# Startposition



Sage deinen Tänzern wo sie starten sollen.



# Startposition

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Gehe zur  
Figuren  
Datenbank.

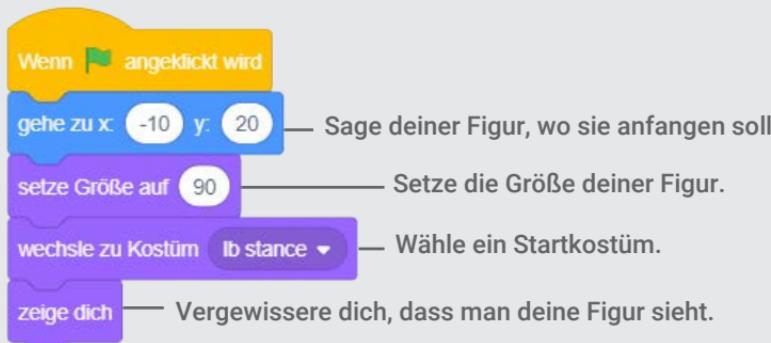


Klicke auf die Tanz  
Kategorie.

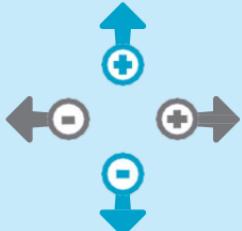


Wähle einen Tänzer.

## PROGRAMMIERE ES



## TIPP



Benutze **gehe zu x** um die Position zu bestimmen.

**x** ist die Position auf der Bühne von links nach rechts.

**y** ist die Position auf der Bühne von unten nach oben.

# Silhouette



Mache eine Tanzsilhouette.



# Silhouette

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



# BEREITE VOR



[Gehe zur Figuren  
Datenbank.](#)



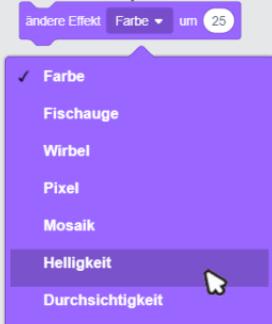
Klicke auf die Tanz Kategorie.



Wähle einen Tänzer.

# PROGRAMMIERE ES

**Wähle Helligkeit  
aus dem Menü.**



Setze die Helligkeit auf -100 um die Figur komplett dunkel zu machen.



**PROBIERE ES AUS**

Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



Klicke auf den roten Kreis,  
um zu stoppen.

# Interaktiver Tanz

Drücke Tasten um die Schritte zu wechseln.



# Interaktiver Tanz

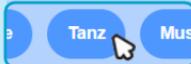
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Gehe zur Figuren  
Datenbank.



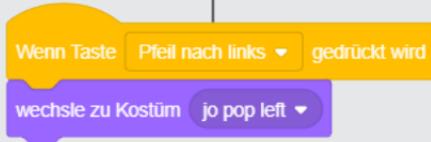
Klicke auf die Tanz Kategorie.



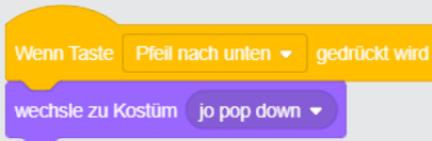
Wähle einen Tänzer.

## PROGRAMMIERE ES

Wähle verschiedene Pfeiltasten  
für unterschiedliche  
Tanzschritte.



Wähle einen Tanzschritt aus dem  
Menü.



## PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltasten auf der Tastatur.

# Farbeffekte!



Wechsle die Farbe des Hintergrunds.



# Farbeffekte

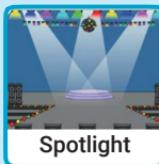
scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Wähle ein  
Bühnenbild.



## PROGRAMMIERE ES



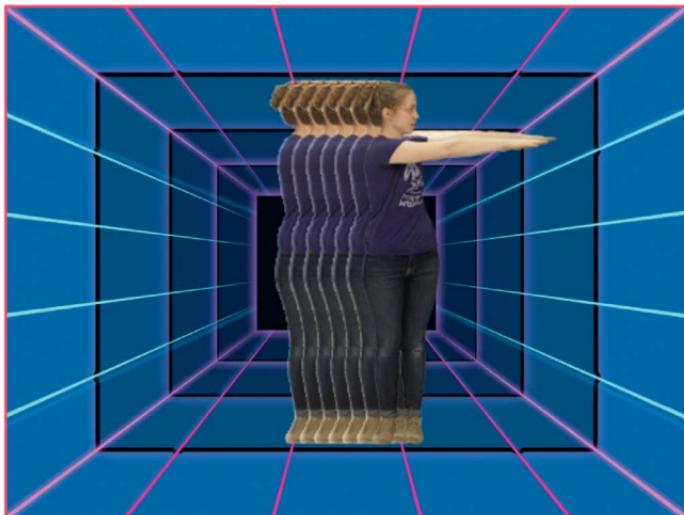
## PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge  
um zu starten. .



# Hinterlasse eine Spur

Drucke eine Spur, wenn deine Figur sich bewegt.



# Hinter lasse eine Spur

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle einen Tänzer aus der Tanz Kategorie.



Klick den Erweiterungs Knopf, und klicke dann auf den Malstift um die Blöcke hinzuzufügen.

## PROGRAMMIERE ES



Tippe die Anzahl der Wiederholungen.

Hinter lasse einen Abdruck von deiner Figur auf der Bühne.

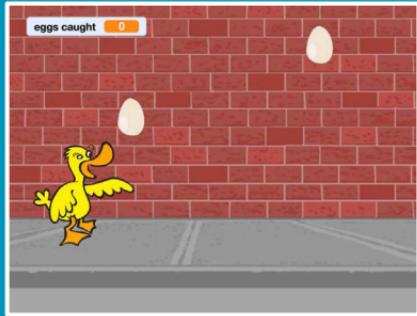
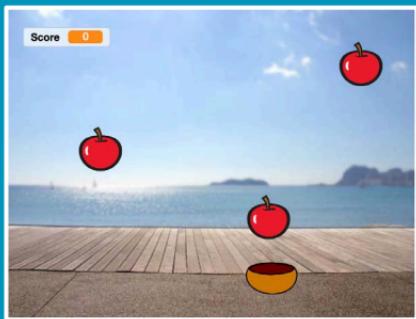
Lösche alle Abdrucke.

## PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



# Fallen & Sammeln Spiel Karten



Mache ein Spiel, in dem du fallende Sachen von oben sammelst.

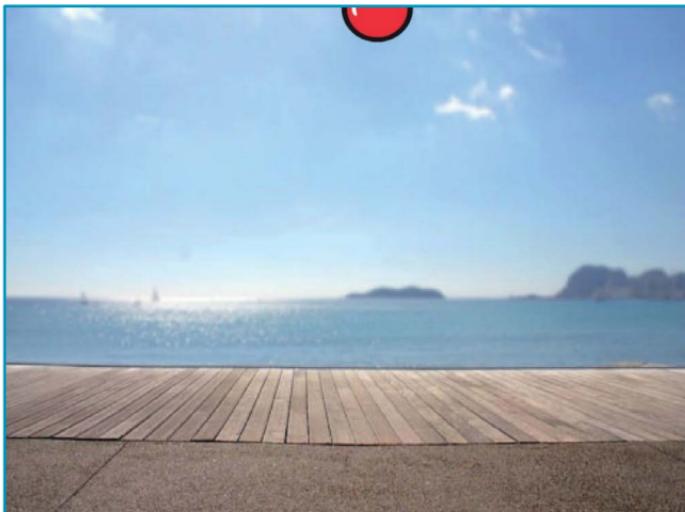
# Fallen & Sammeln Spiel Karten

Verwende die Karten in  
dieser Reihenfolge:

- 1. Beginne von oben**
- 2. Herunterfallen**
- 3. Bewege den Sammler**
- 4. Fang es auf!**
- 5. Punktestand**
- 6. Bonuspunkte**
- 7. Gewonnen!**

# Beginne von oben

Beginne an einer zufälligen Stelle am oberen Rand der Bühne.



# Beginne von oben

scratch.mit.edu



Wähle ein  
Bühnenbild, wie  
z.B. Boardwalk.



Boardwalk



Wähle eine  
Figur, wie  
z.B. Apple.



Apple

## PROGRAMMIERE ES



```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird  
gehe zu Zufallsposition  
setze y auf 180
```

Tippe 180 um am  
oberen Rand zu starten.

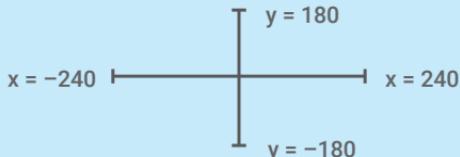
## PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge um zu starten.



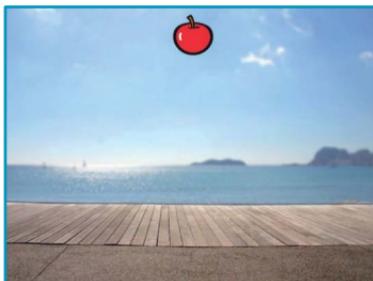
## TIPP

y ist die Position auf der Bühne von unten nach oben.



# Herunterfallen

Lasse deine Figur herunterfallen.



# Herunterfallen

scratch.mit.edu



## BEREITE VOR



Klicke auf die Apple Figur.

## PROGRAMMIERE ES

Lasse den vorherigen Code wie er ist und füge einen zweiten Block hinzu.



Setze den y Position Block in den Block aus der Operatoren Kategorie.



Tippe ein Minuszeichen um herunterzufallen.

Checke, ob es am unteren Rand angekommen ist.

Gehe zurück an den oberen Rand.

## PROBIERE ES AUS

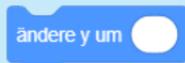
Klicke die grüne Flagge um zu starten.



Klicke auf den roten Knopf um zu stoppen.

## TIPP

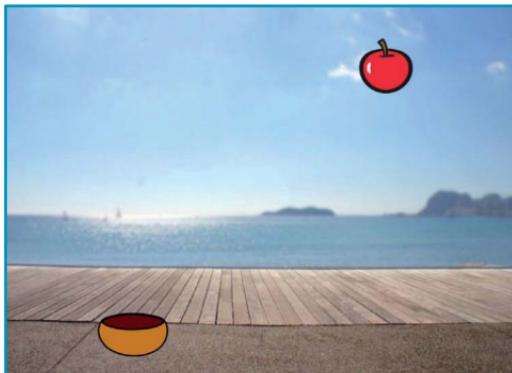
Verwende



um dich hoch oder runter zu bewegen.

# Bewege den Sammler

Bewege den Sammler mit den Pfeiltasten nach links und rechts.



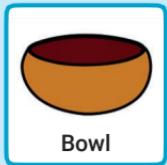
# Bewege den Sammler

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle einen Sammler, wie z.B. Bowl.



Bewege die Bowl ans untere Ende der Bühne.

## PROGRAMMIERE ES



```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird
wiederhole fortlaufend
  falls Taste Pfeil nach rechts gedrückt? , dann
    ändere x um 10
  falls Taste Pfeil nach links gedrückt? , dann
    ändere x um -10
```

Wähle den Pfeil nach rechts aus dem Menü.

Wähle den Pfeil nach links aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

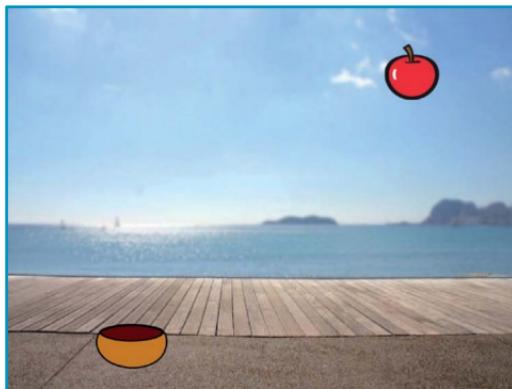
Klicke die grüne Flagge um zu starten.



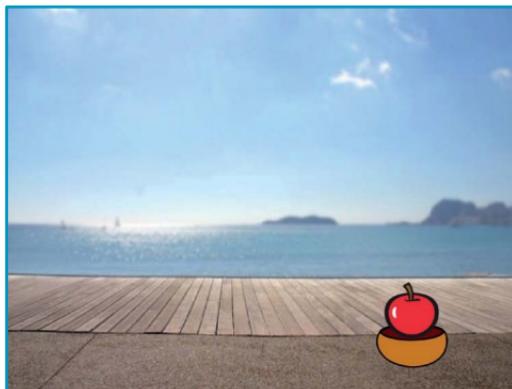
Drücke die Pfeiltasten um den Sammler zu bewegen.

# Fang es auf!

Fange die fallende Figur.



▷)

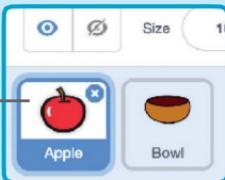


# Fange es auf!

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Klick auf  
Apple um ihn  
auszuwählen.



## PROGRAMMIERE ES



Wähle Bowl aus dem Menü.

Wähle einen Klang



## TIPP



Klicke auf den Klänge Tab, wenn du einen anderen Klang hinzufügen willst.

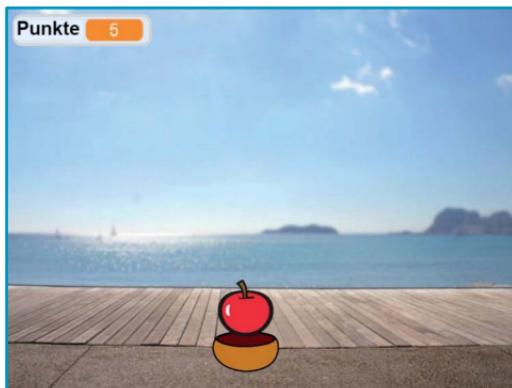
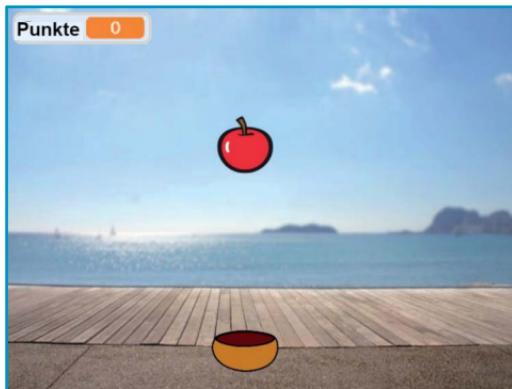
Dann wähle einen Klang aus der Klänge Bibliothek aus.



Klicke auf den Skripte Tab wenn du mehr Blöcke hinzufügen willst.

# Punktestand

Füge jedes mal einen Punkt hinzu, wenn du eine fallende Figur einsammelst.



# Punktestand

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Wähle Variablen.

Klick auf den  
Neue Variable  
Knopf.



Nenne die Variable  
Punkte und klicke  
dann auf OK.

## PROGRAMMIERE ES

Füge zu deinem vorhandenen Code zwei Blöcke hinzu.



Wähle Punkte aus  
dem Menü.



Füge diesen Block  
hinzzu um den  
Punktestand  
zurückzusetzen.

Füge diesen Block  
hinzzu, um den  
Punktestand zu  
erhöhen.

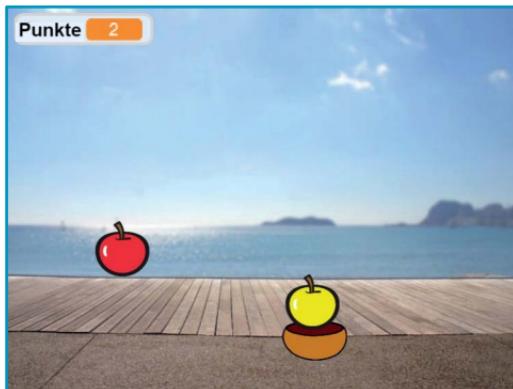
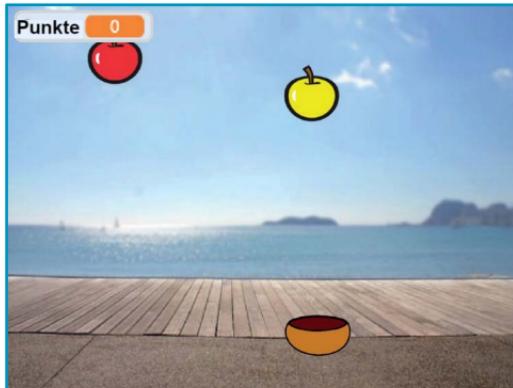
## PROBIERE ES AUS



Klicke die grüne Flagge um zu starten.  
Dann fang die Äpfel und sammel Punkte!

# Bonuspunkte

Bekomme extra Punkte, wenn du die goldene Figur sammelst.



# Bonuspunkte

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

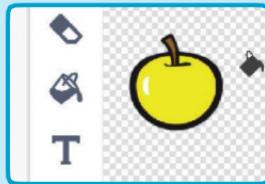
Um deine Figur zu duplizieren klicke mit der rechten Maustaste auf diese.



Wähle duplizieren.

Kostüme

Klicke auf den Kostüme Tab.



Du kannst die Farbwerkzeuge benutzen um deine Bonusfigur anders aussehen zu lassen.

## PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



WENN grüner Flagge ANGEKLICKT WIRD  
SETZE PUNKTE AUF 0  
WIEDERHOLE FORTLAUFEND  
FALLS WIRD BOWL BERÜHRT? DANN  
SPIELE KLANG POP GANZ  
ÄNDERE PUNKTE UM 1  
GEHE ZU ZUFALLSPosition  
SETZE Y AUF 180

Tippe hier ein wie viele Punkte die Bonusfigur wert ist.

## PROBIERE ES AUS

Fange die Bonusfigur um deine Punkte zu erhöhen!

# Gewonnen!

Wenn du genug Punkte gesammelt hast, gib eine Gewinnernachricht aus!



# Gewonnen!

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Klicke auf den **Male** Icon um eine neue Figur zu machen.

Verwenden das **Text** Werkzeug um eine Nachricht zu schreiben, wie z.B. "You Win!"



Du kannst die Schriftart, Größe und Farbe ändern.

## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.



Füge den **Punkte** Block aus der Variablen Kategorie ein.

## PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge um zu starten.



Spiele solange bis du gewonnen hast!