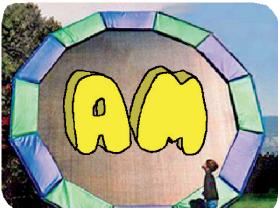


Animiere Deinen Namen



Animiere die Buchstaben Deines Namens, Deiner Initialen oder Deines Lieblingswortes.

scratch.mit.edu/name

SCRATCH

Animiere Deinen Namen

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- Farbklicker
- Drehung
- Spiele einen Klang
- Tanzender Buchstabe
- Größe ändern
- Drücke eine Taste
- Gleite umher

scratch.mit.edu/name

SCRATCH

Farbklicker

Lass einen Buchstaben die Farbe wechseln wenn Du ihn anklickst.

Animiere Deinen Namen

1

SCRATCH

Farbklicker

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Hintergrund.

Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:

FÜGE DIESEN CODE HINZU :

Wenn ich angeklickt werde
änder Farbe -Effekt um 25

Probiere verschiedene Zahlen aus.

PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.

Drehung

Lass den Buchstaben sich drehen wenn du darauf klickst.

Animiere Deinen Namen 2

Drehung

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:

FÜGE DIESEN CODE HINZU :

Wenn ich angeklickt werde
wiederhole (10) mal
 drehe dich (turn around) um (18) Grad

Probier verschiedene Zahlen aus.

PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.

TIPP

Klicke auf diesen Block, um die Richtung der Figur zurückzusetzen.

setze Richtung auf 90°

Spiele einen Klang

Klicke einen Buchstaben um einen Klang zu spielen.

Animiere Deinen Namen

3

SCRATCH

Spiele einen Klang

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Hintergrund.

Neues Bühnenbild

Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:

boardwalk

C-Story

Klicke den **Klänge** Tab.

Neuer Klang:

Wähle einen Klang aus.

FÜGE DIESEN CODE HINZU :

Klicke den **Skripte** Tab.

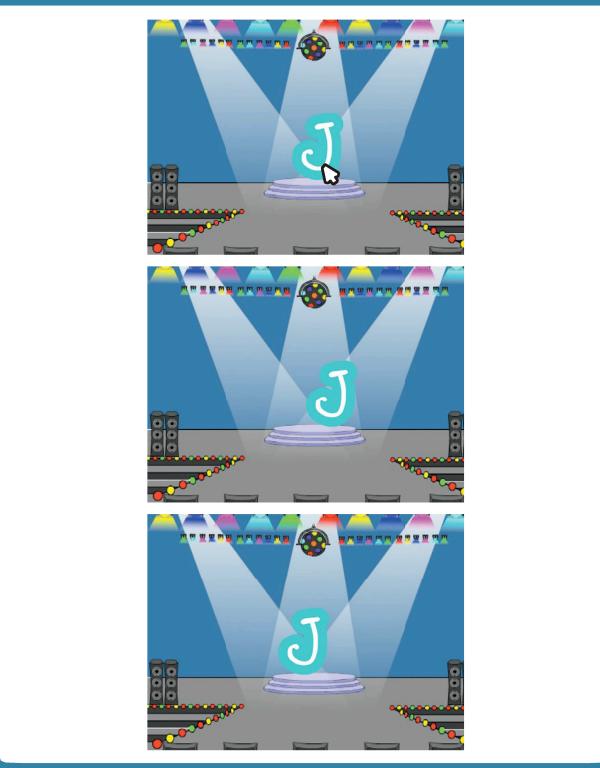
Wenn ich angeklickt werde
spiele Klang guitar strum ▾

PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.

Tanzender Buchstabe

Lass einen Buchstaben im Takt tanzen.



Animiere Deinen Namen

4

SCRATCH

Tanzender Buchstabe

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Hintergrund.
 Neues Bühnenbild



Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur: /



FÜGE DIESEN CODE HINZU :

Wenn ich angeklickt werde

gehe 10 er-Schritt

spiele Schlaginstrument 1 für 0.25 Schläge

gehe -10 er-Schritt

spiele Schlaginstrument 1 für 0.25 Schläge

Gib eine positive Zahl ein um Dich vorwärts zu bewegen.

Gib eine negative Zahl ein um Dich rückwärts zu bewegen.

TIPP

Du kannst alle Schlaginstrumente im Menü auswählen.

spiele Schlaginstrument 1 für 0.25 Schläge

(1) Snare-Drum

(2) Basstrommel

(3) Side-Stick

Größe ändern

Mache einen Buchstaben größer und dann wieder kleiner.



Animiere Deinen Namen

5

SCRATCH

Größe ändern

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:



FÜGE DIESEN CODE HINZU :

```
Wenn ich angeklickt werde  
wiederhole [15] mal  
  ändere Größe um [10]  
wiederhole [15] mal  
  ändere Größe um [-10]
```

Gib eine positive Zahl ein um größer zu werden.

Gib eine negative Zahl ein um kleiner zu werden.

PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.

TIPP

Klicke auf diesen Block, um die Größe der Figur zurückzusetzen.

setze Größe auf 100 %

Drücke eine Taste

Drücke eine Taste, um Deinen Buchstaben zu verändern.

Animiere Deinen Namen

6

SCRATCH

Drücke eine Taste

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Hintergrund.

Neues Bühnenbild

spotlight-stage

Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:

D-Glow

FÜGE DIESEN CODE HINZU :

```
Wenn Taste Leertaste gedrückt
  drehe dich um 90 Grad
  ändere Farbe -Effekt um 25
```

Probiere verschiedene Zahlen aus.

PROBIER'S AUS !

Drücke die Leertaste.

TIPP

Du kannst auch eine andere Taste aus dem Menü zum Drücken auswählen.

Leertaste
Pfeil nach oben
Pfeil nach unten
Pfeil nach rechts
Pfeil nach links
beliebiges

Gleite umher

Lass einen Buchstaben von Ort zu Ort gleiten.

Animiere Deinen Namen

7

SCRATCH

Gleite umher

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Hintergrund.

Neues Bühnenbild

Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:

FÜGE DIESEN CODE HINZU :

```

Wenn ich angeklickt werde
  gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: 100
  gleite in 1 Sek. zu x: -81 y: -56
  gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: 100

```

Probiere verschiedene Zahlen aus.

PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.

TIPP

Ziehe Deine Figur wohin Du willst und füge einen „gleite“ - Block hinzu.

Wenn Du eine Figur ziehest, aktualisiert sich die x- und y-Position in den Bewegungsblöcken.