Animiere eine Figur Karten









Bringe einen Charakter zum Leben mit Animation.

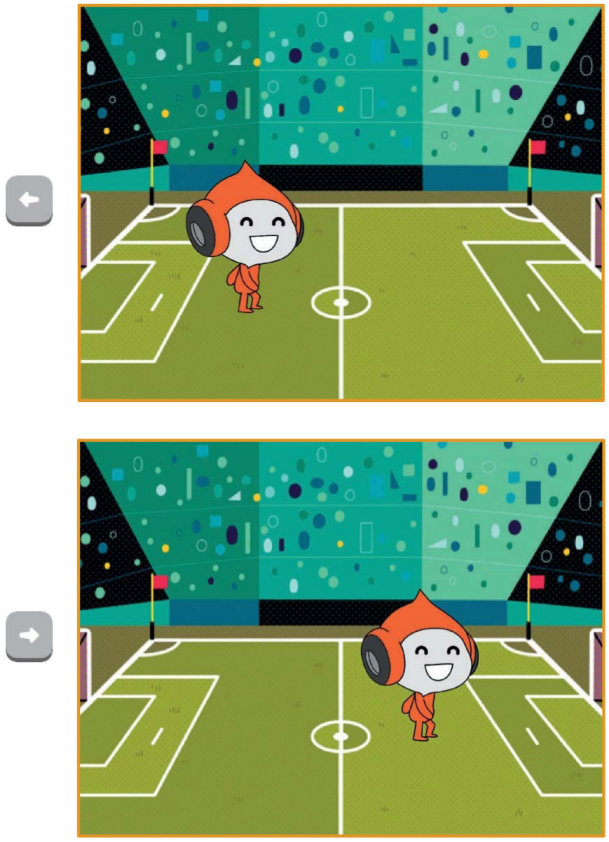
Animiere eine Figur Karten

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.



Mit Pfeiltasten bewegen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.



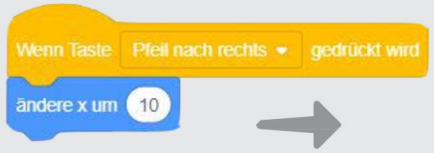
Wähle eine Figur.

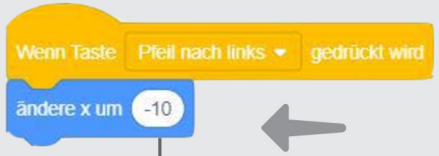


PROGRAMMIERE ES

Verändere x

Bewege die Figur von *einer Seite zur anderen*.

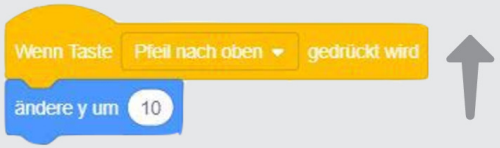


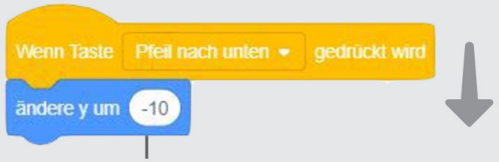


Tippe ein Minus Zeichen ein, um nach *links* zu gehen.

Verändere y

Bewegen deine Figur *hoch und runter*.





Tippe ein Minus Zeichen ein, um nach *unten* zu genen.

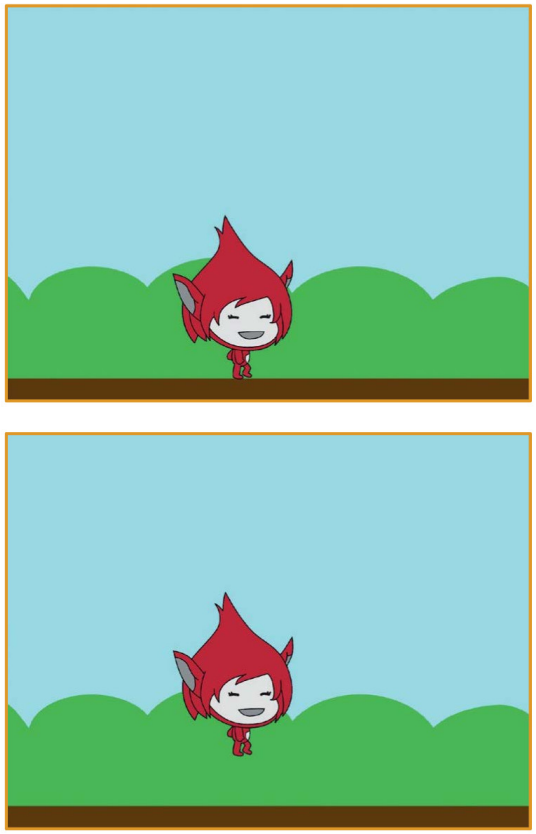
PROBIERE ES AUS



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

Springen

Drücke eine Taste um zu springen.

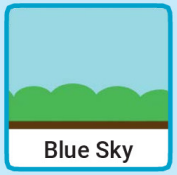


Springen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.

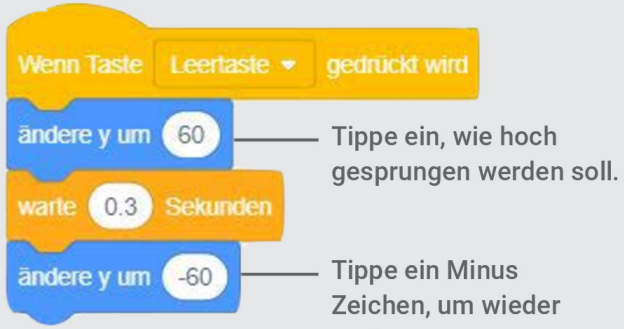


Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE ES

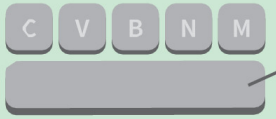




Tippe ein, wie hoch gesprungen werden soll.

Tippe ein Minus Zeichen, um wieder nach unten zu kommen.

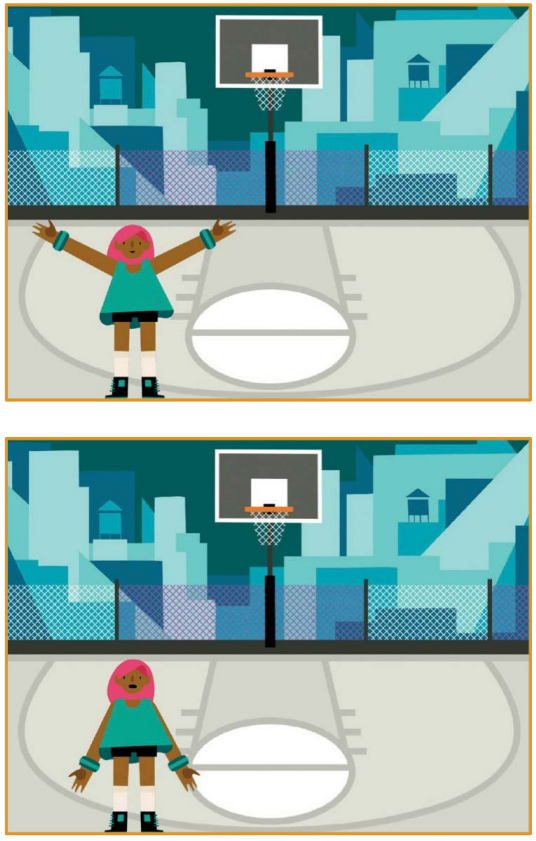
PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur.

Posen ändern

Animiere eine Figur, wenn du eine Taste drückst.



Pose ändern

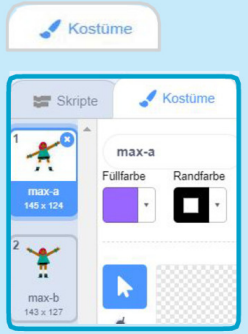
scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle eine Figur mit verschiedenen Kostümen, wie z.B. Max.



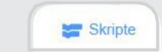
Bewege die Maus über verschiedene Figuren in der Figuren Datenbank, um zu sehen, ob sie verschiedene Kostüme haben.



Klicke auf den. **Kostüm** Tab, um alle Kostüme der Figur zu sehen.

PROGRAMMIERE ES





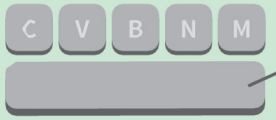
Klicke auf den **Skripte** Tab.



Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm.

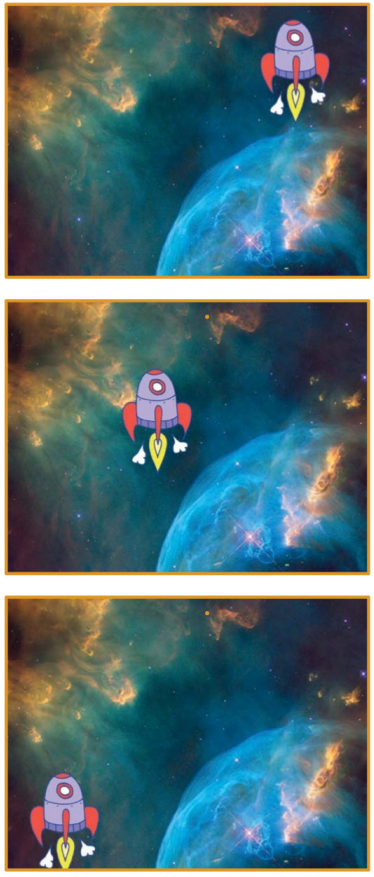
PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur.

Gleiten

Lass deine Figur von einem Punkt zum anderen gleiten.



Gleiten

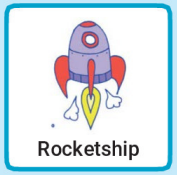
scratch.mit.edu

BEREITE VOR

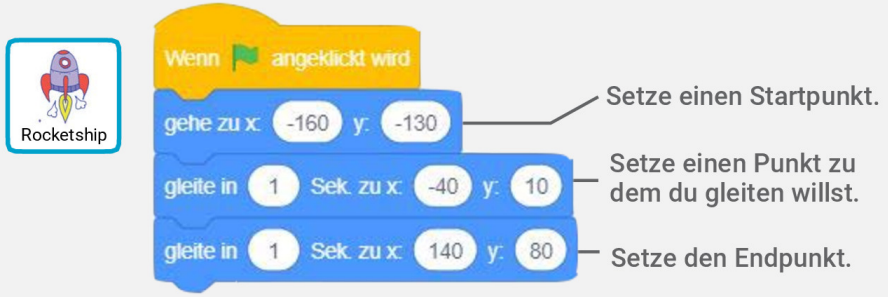
Wähle ein Bühnenbild.



Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE ES



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.



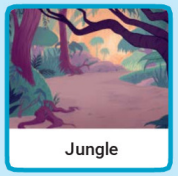


Laufen/Rennen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.



Wähle eine laufende oder rennende Figur.
(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.





Fliegen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.



Wähle den Papageien (oder eine andere fliegende Figur).



PROGRAMMIERE ES

Gleite über den Bildschirm



Schlage die Flügel



PROBIERE ES AUS

Klicke um zu starten die grüne Flagge.



Reden

Bring eine Figur zum reden.





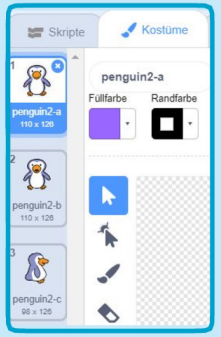
Reden

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle Penguin 2.

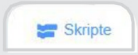






Klicke auf den **Kostüme** Tab um die anderen Kostüme des Pinguins zu sehen.

PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tan.



Tippe ein, was du sagen willst.



Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes.

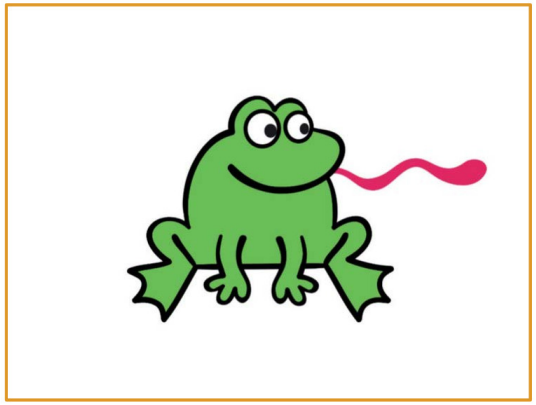
PROBIERE ES AUS

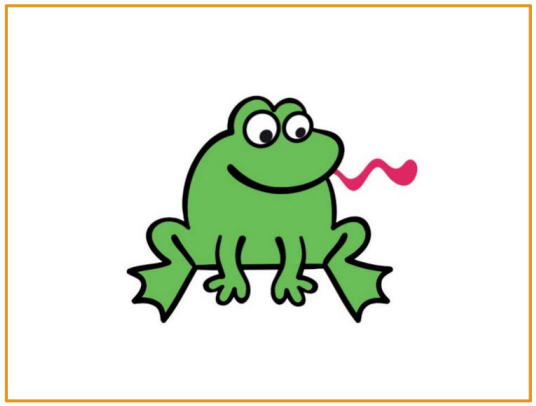
Klicke um zu starten die grüne Flagge.



Zeichne eine Animation

Verändere das Kostüm einer Figur, um deine eigene Animation zu erstellen.





SCRATCH

Zeichne eine Animation

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

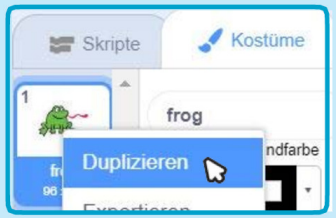


Wähle eine Figur.



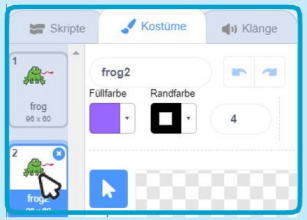


Klicke auf den **Kostüme** Tab.



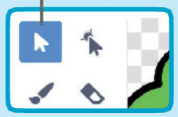
Rechtsklick (mit Mac Steuerungstaste) auf ein Kostüm, um es zu dupliziern.

Nun solltest du zwei identische Kostüme haben.



Klicke auf das Kostüm um es auszuwählen und zu bearbeiten.

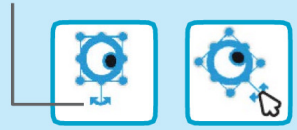
Klicke auf das **Auswählen** Werkzeug.



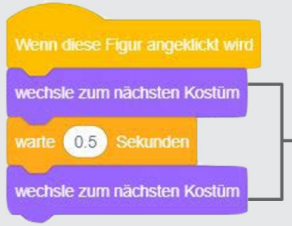
Wähle einen Teil des Kostüms, um ihn zu strecken oder zu stauchen.

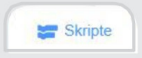


Benutze den Hebel um Objekte zu rotieren.



PROGRAMMIERE ES





Klicke auf den **Skripte** Tab.

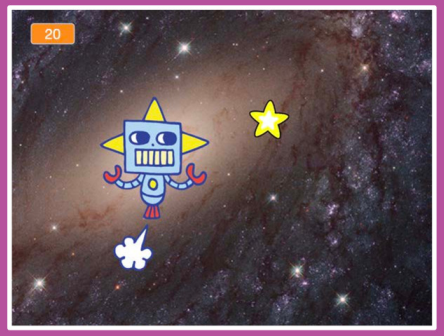
Benutze den **nächstes Kostüm** Block um deine Figur zu animieren.

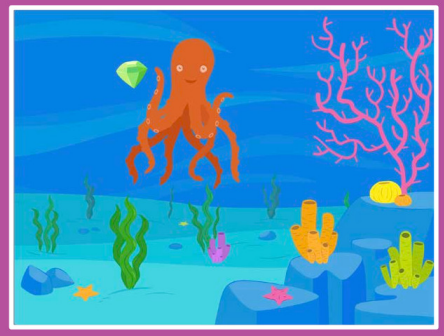
PROBIERE ES AUS

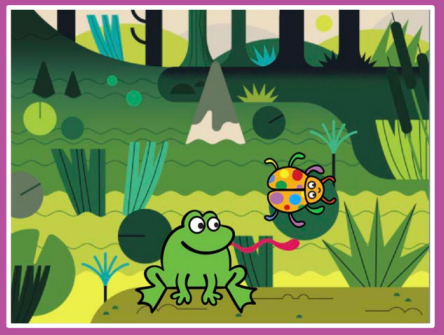


Klicke um zu starten die grüne Flagge.

Mach ein Fangspiel Karten









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

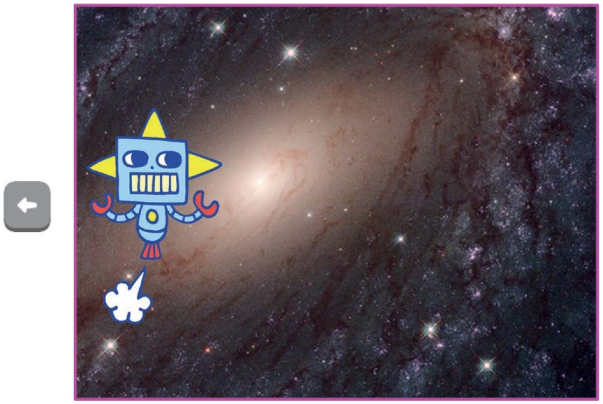
Mach ein Fangspiel Karten

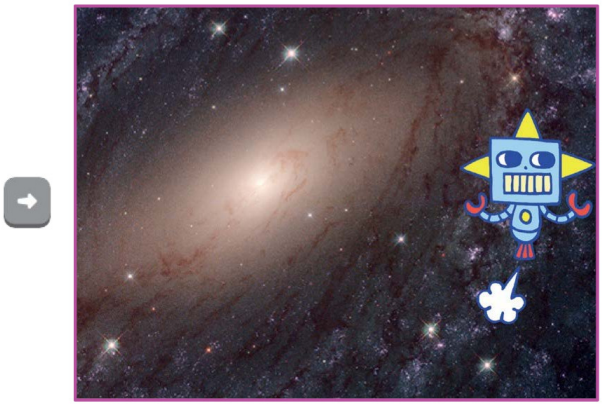
Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

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

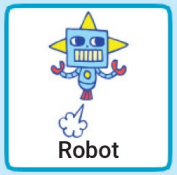
scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild



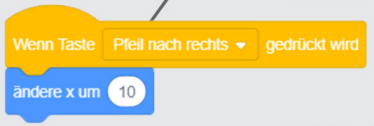
Wähle eine Figur.



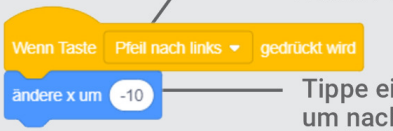
PROGRAMMIERE ES



Wähle **Pfeil nach rechts**.



Wähle **Pfeil nach links.**



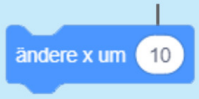
Tippe ein Minuszeichen, um nach links zu gehen.

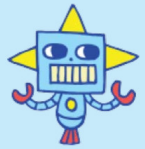
PROBIERE ES AUS

Drücke die Pfeiltasten.

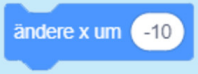
TIPP

Tippe eine negative Zahl, um nach links zu gehen.



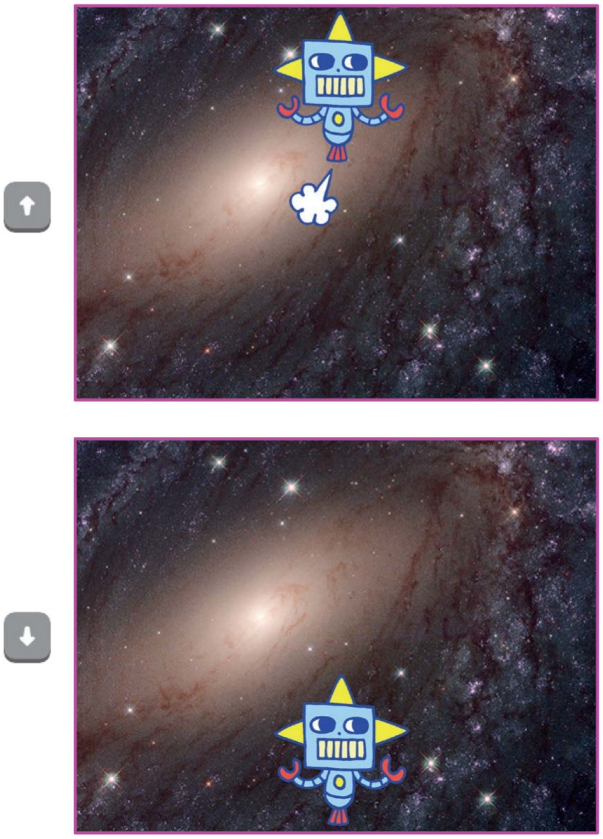


Tippe eine positive Zahl, um nach rechts zu gehen.



Bewege nach unten und oben

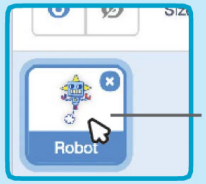
Drücke die Pfeiltasten um die Figur nach unten und oben zu bewegen.



Bewege nach unten und oben

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf deine Figur um sie auszuwählen.

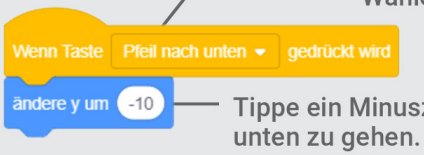
PROGRAMMIERE ES





Wähle **Pfeil nach oben.**

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



Wähle **Pfeil nach unten.**

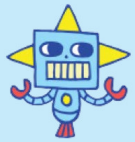
Tippe ein Minuszeichen, um nach unten zu gehen.

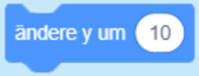
PROBIERE ES AUS

Drücke die Pfeiltasten.

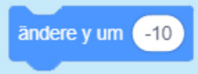
TIPP

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





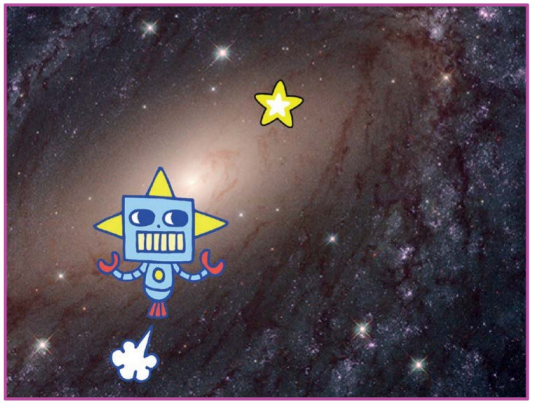
Tippe eine positive Zahl um nach oben zu gehen.

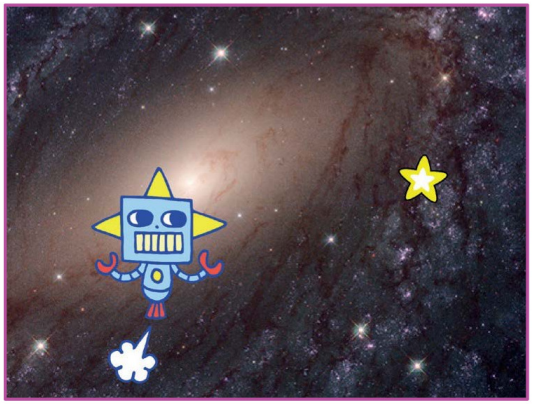


Tippe eine negative Zahl um nach unten zu gehen.

Fange einen Stern

Wähle eine Figur zum Fangen.





Fange einen Stern

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

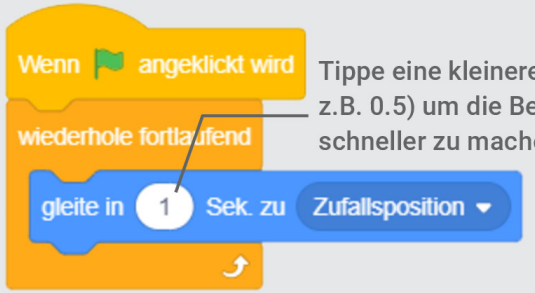


Wähle eine Figur zum Fangen, wie z.B. den Stern



PROGRAMMIERE ES





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

PROBIERE ES AUS

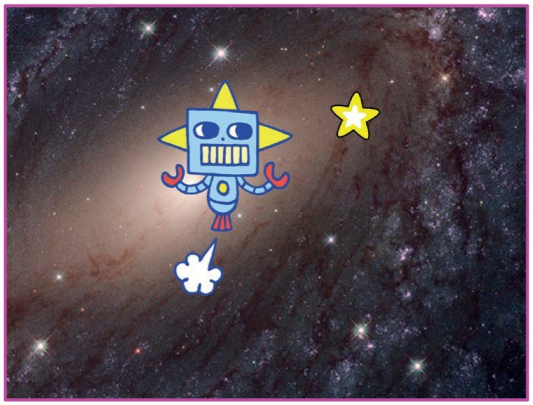
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

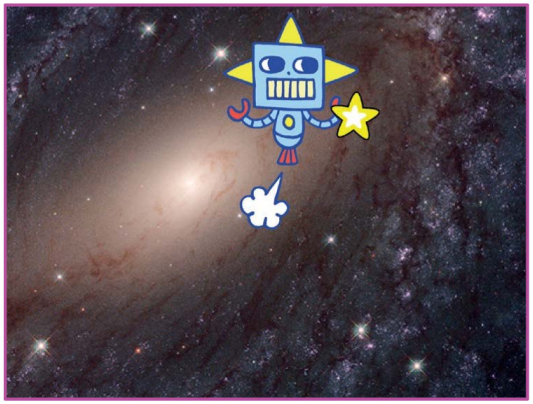


Klicke auf den roten Kreis um zu stoppen.

Spiele einen Klang ab

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

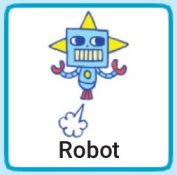




Spiele einen Klang ab

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf den Roboter um ihn auszuwählen.

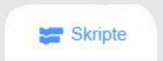


Klicke auf den **Klänge** Tab.



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

PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab and programmiere es.





Füge den **wird berührt** Block in den **falls dann** Block.



Wähle deinen Klang aus dem Menü.

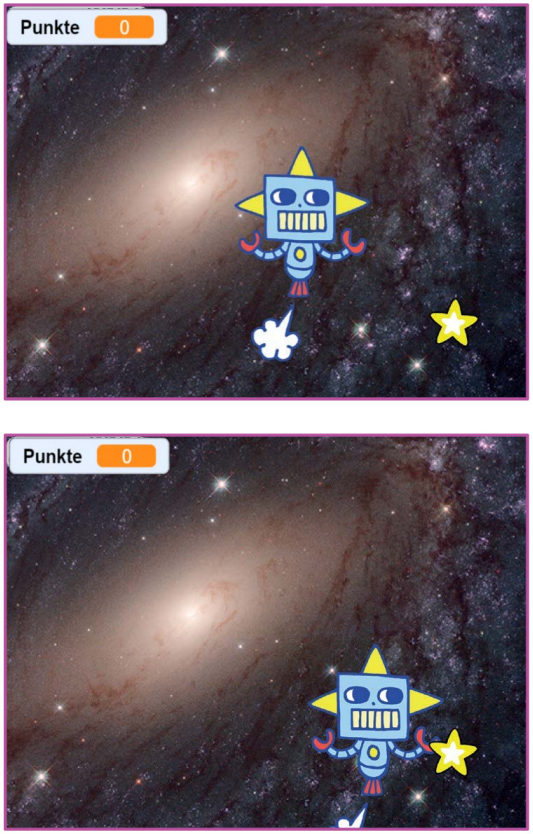
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Füge einen Punktestand hinzu

Erhöhe die Punktzahl, wenn die Figur den Stern berührt.



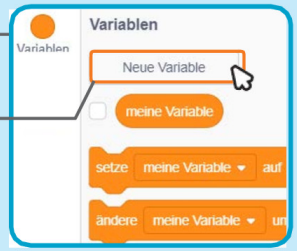
Füge einen Punktestand hinzu

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



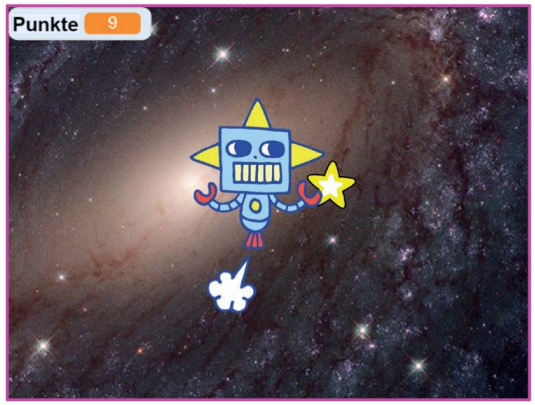
Wählen den **setze Variable Block** um den Punktestand auf 0 zurückzusetzen.

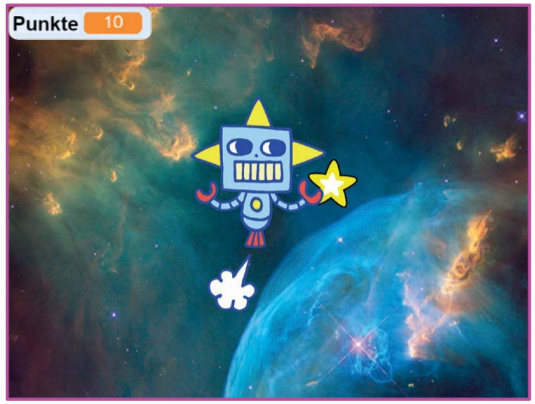


Wähle den **Ändere Variable Block** um den Punktestand zu erhöhen.

Steige ein Level auf!

Komme in das nächste Level.





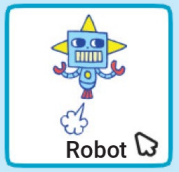
Steige ein Level auf!

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

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





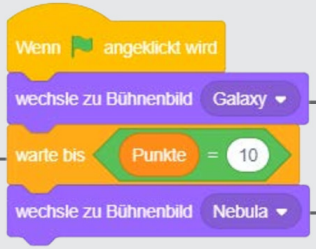
Wähle den Roboter

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.

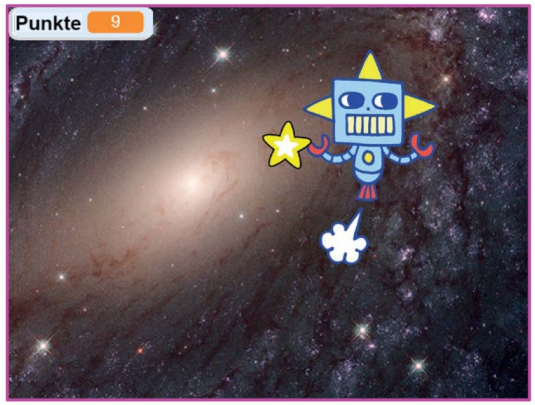
PROBIERE ES AUS

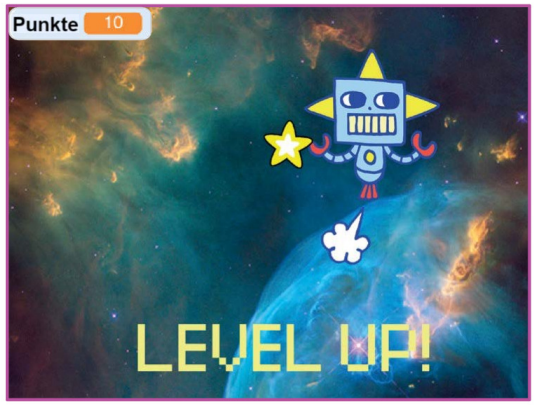
Klicke auf die grüne Flagge um das Spiel zu starten!



Gewinnnachricht

Zeige eine Nachricht, wenn du ein Level aufsteigst.





Gewinnnachricht

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf den **Malen Ic**on 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



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.

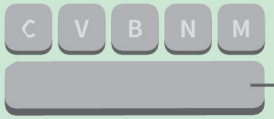


PROGRAMMIERE ES



Wähle einen beliebigen Ton aus dem Menü.

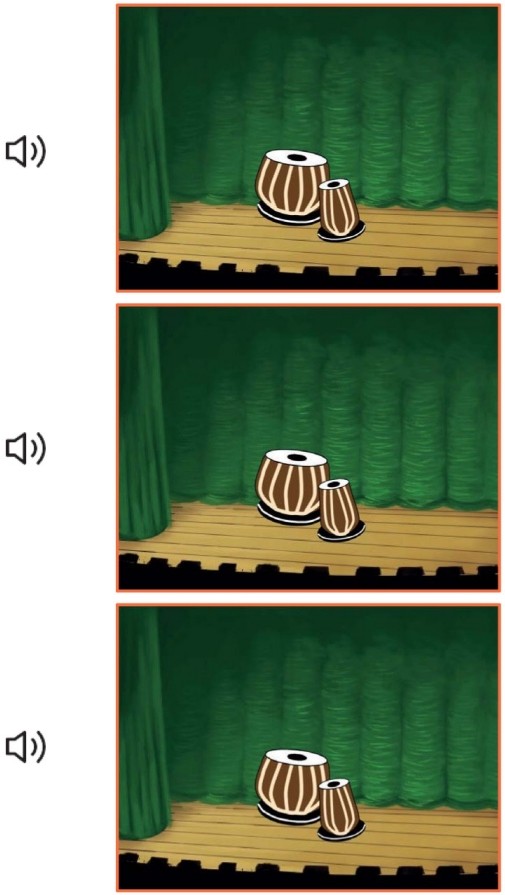
PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf der Tastatur.

Mache einen Rhytmus

Erstelle eine Schleife aus wiederholenden Trommelklängen.



Mache einen Rhytmus

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



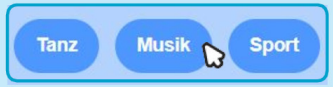
Wähle ein Bühnenbild .





Wähle eine Trommel aus der Musik Kategorie.





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

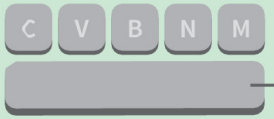
PROGRAMMIERE ES



Tippe ein wie oft es sich wiederholen soll.

Probiere verschieden Zahlen aus um den Rhythmus zu ändern.

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

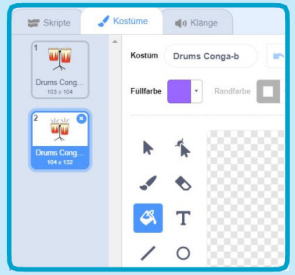
Wähle eine Trommel .



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

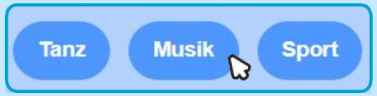
scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle ein Instrument wie z.B. das Saxophon.





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)



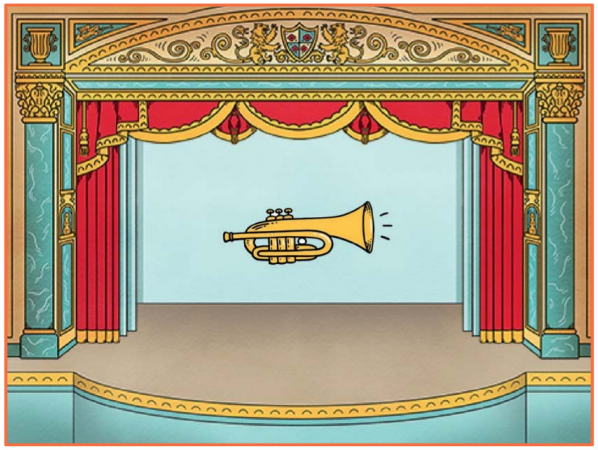
Wähle verschiedene Töne.

PROBIERE ES AUS

Drücke die **Pfeiltaste nach oben**.

Spiele einen Akkord

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



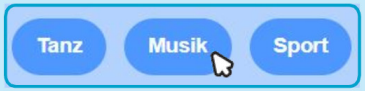
Spiele einen Akkord

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Instrument wie z.B. die Trompete.





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).



Wähle verschiedene Töne.

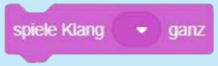
PROBIERE ES AUS

Drücke die **Pfeiltaste nach unten**.

TIPP

Benutze 

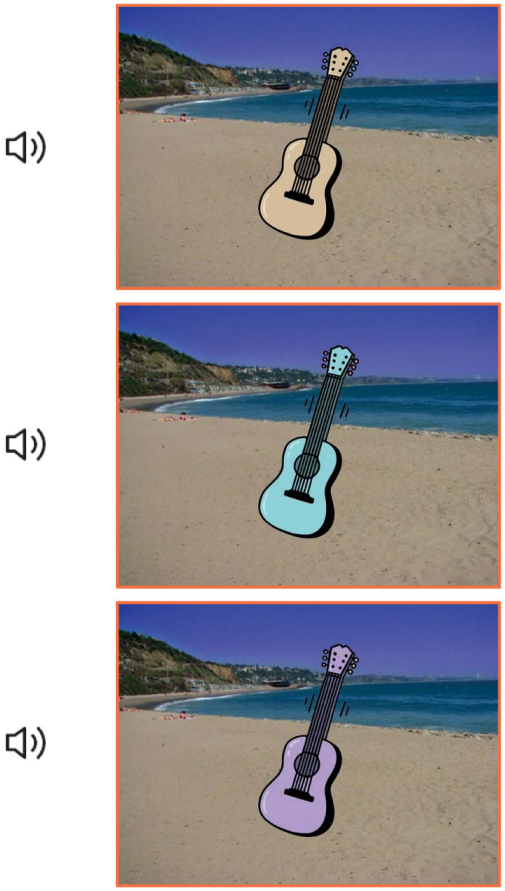
um Töne zur gleichen Zeit zu spielen.

Benutze 

um einen Ton nach dem anderem zu spielen.

Überraschungslied

Spiele einen zufälligen Ton aus einer Liste von Tönen.
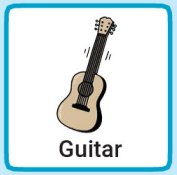


Überraschungslied

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

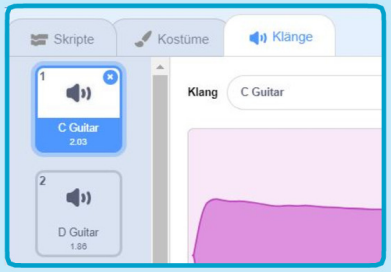


Wähle ein Instrument wie z.B. die Gitarre.

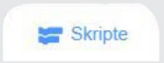




Klicke auf den Klänge Tab um zu sehen wie viele Klänge dein Instrument hat.



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

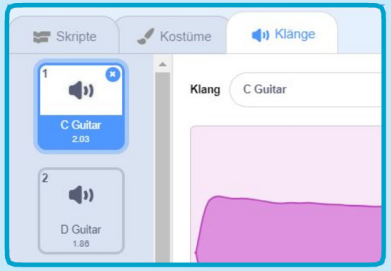
scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle die Microfon Figur.

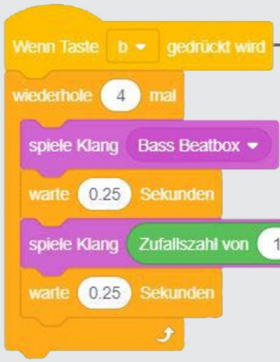


Klicke auf den Klänge Tab um zu sehen wie viele Klänge dein Instrument hat.



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

B 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.



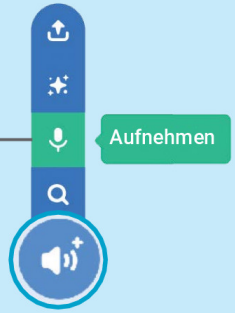
Wähle irgendeine Figur.

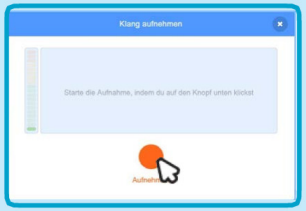




Klicke auf den **Klänge** Tab.

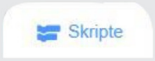
Dann wähle **Aufnehmen** aus dem Pop-up Menü .





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

C

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.

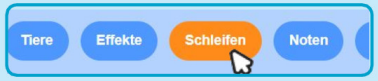




Klicke auf den Klänge Tab.



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



Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle deinen Sound aus dem Menü.

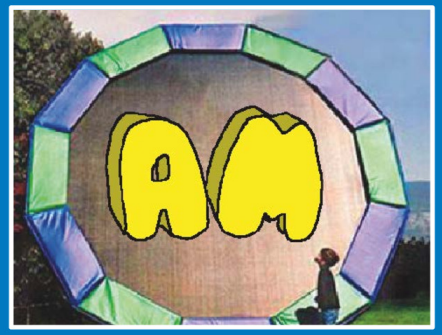
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

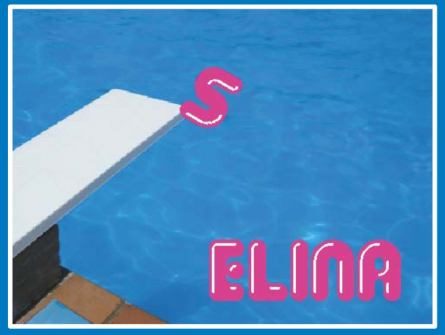


Namen animieren Karten









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

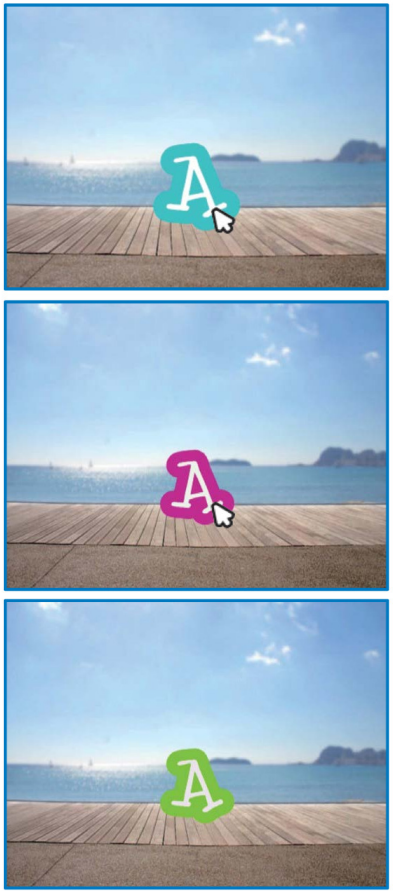
Namen animieren Karten

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

Farbenwechsel

scratch.mit.edu

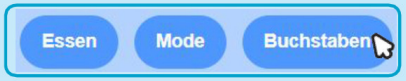
BEREITE VOR

Wähle einen Buchstaben aus der Figuren Datenbank.



Wähle eine Bühnenbild.





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.

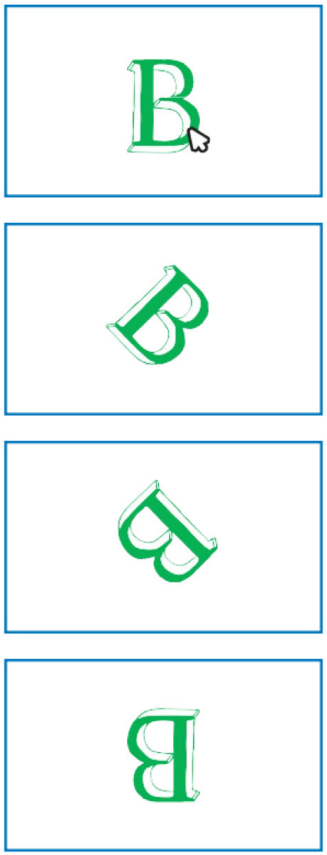
PROBIERE ES AUS



Klicke auf deinen Buchstaben.

Drehen

Lass deinen Buchstaben drehen, wenn du auf ihn drückst



Drehen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Gehe zur Figur Datenbank.

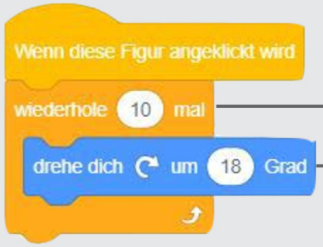


Klicke auf die Buchstaben Kategorie.



Wähle einen Buchstaben aus.

FÜGE DEN CODE HINZU



Versuche verschiedene Zahlen aus.

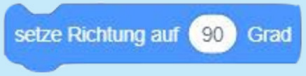
PROBIERE ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



TIPP

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



Klang abspielen

Klicke auf einen Buchstaben, um einen Sound abzuspielen.





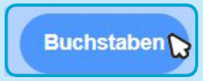
Klang abspielen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Gehe zur Figur Datenbank.



Klicke auf die Buchstaben Kategorie.



Wähle einen Buchstaben aus.



Wähle ein Bühnenbild.



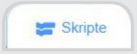


Klicke auf den Klänge Tab.



Wähle einen Klang.

FÜGE DEN CODE HINZU



Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle einen Klang aus dem Menü.

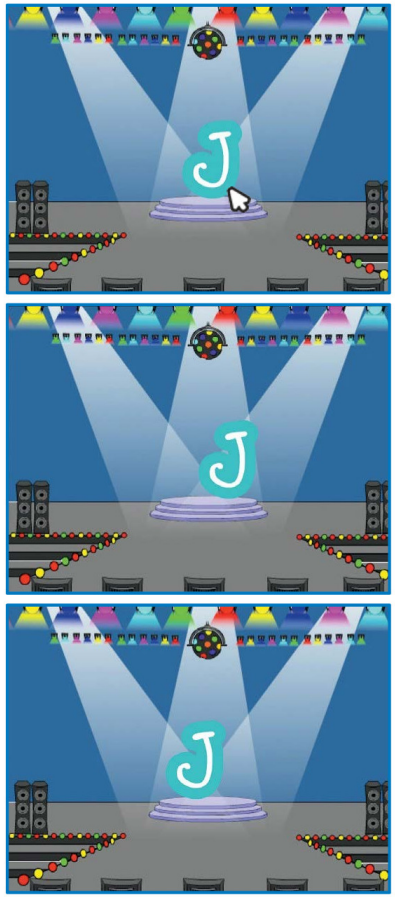
PROBIERE ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



Tanzender Buchstabe

Lass deinen Buchstaben tanzen.



Namen animieren

SCRATCH

Tanzender Buchstabe

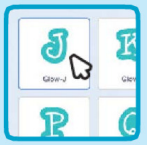
scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.



Wähle einen Buchstaben aus der Figur Datenbank.

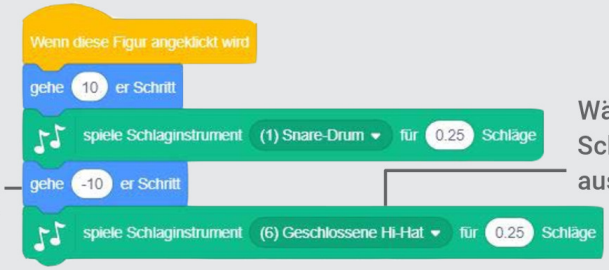


Klicke auf den Erweiterungsbutton (am linken unteren Rand).



Dann klicke auf Musik, um den Musik Block hinzuzufügen.

FÜGE DEN CODE HINZU



Tippe ein Minus Zeichen ein, um zurückzugehen.

Wähle ein anderes Schlaginstrument aus dem Menü.

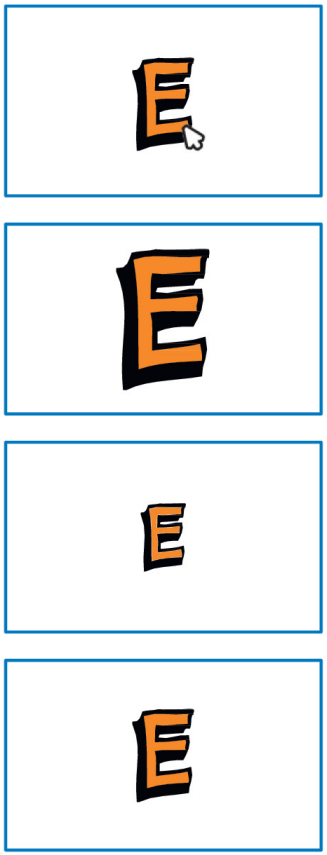
PROBIER ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



Größe ändern

Mache einen Buchstaben größer und dann kleiner.



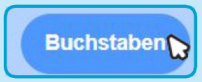
Größe ändern

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Gehe zur Kostüm Datenbank.

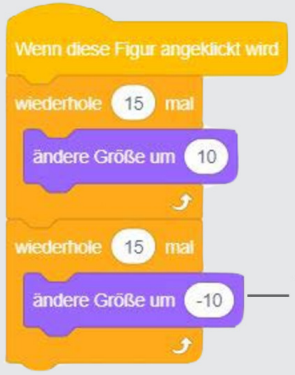


Klicke auf die Buchstaben Kategorie.



Wähle einen Buchstaben aus.

FÜGE DEN CODE HINZU



Tippe ein Minus Zeichen ein, um kleiner zu werden.

PROBIER ES AUS

Kliche auf deinen Buchstaben.



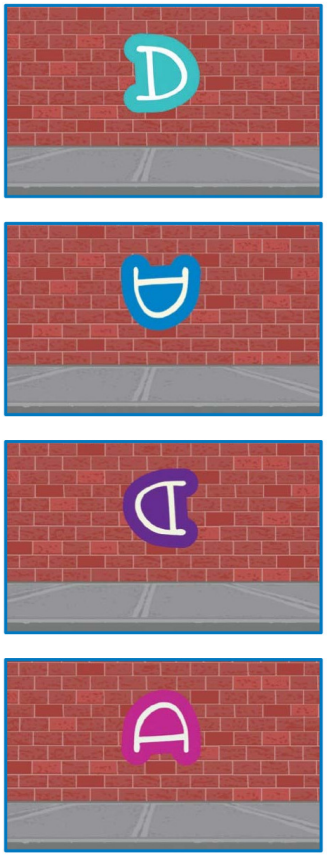
TIPP

Klicke auf diesen Block, um die Größe zurückzusetzen.



Drücke eine Taste

Drücke eine Taste, um deinen Buchstaben zu verändern.



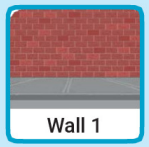
Drücke eine Taste

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.

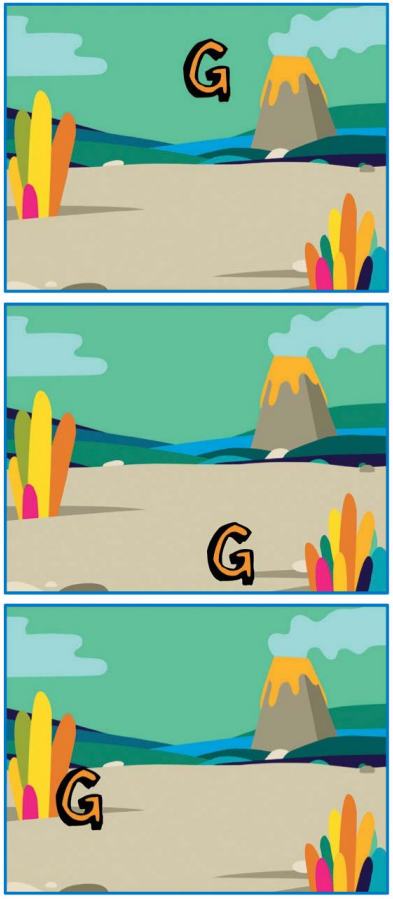
TIPP



Du kannst eine andere Taste aus dem Menü auswählen.
Drücke diese Taste!

Gleiten

Lass einen Buchstaben gleichmäßig von einer Stelle zur nächsten gleiten.



Gleiten

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

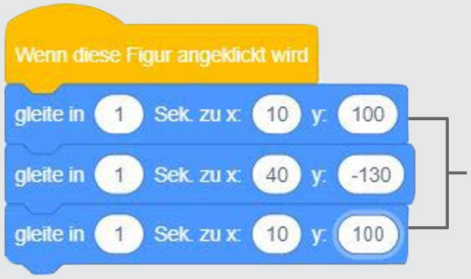
Wähle ein Bühnenbild.





Wähle einen Buchstaben aus der Figuren Datenbank aus.

FÜGE DEN CODE HINZU



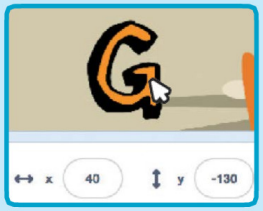
Probiere verschiedene Zahlen aus.

PROBIER ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben, um zu starten.



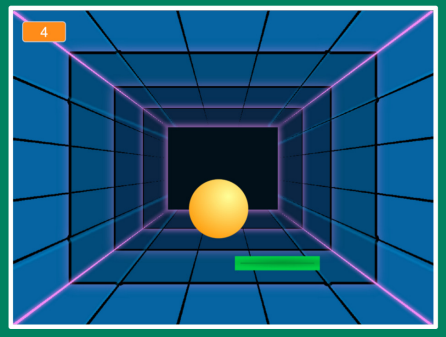
TIPP

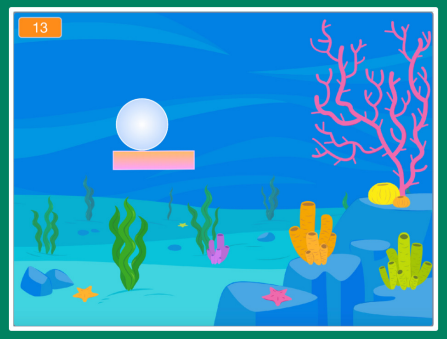


Wenn du eine Figur bewegst, siehst du die aktuellen x und y Zahlen.

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

Ping Pong Spiel Karten









Lasse einen Ball abprallen und gewinne Punkte!

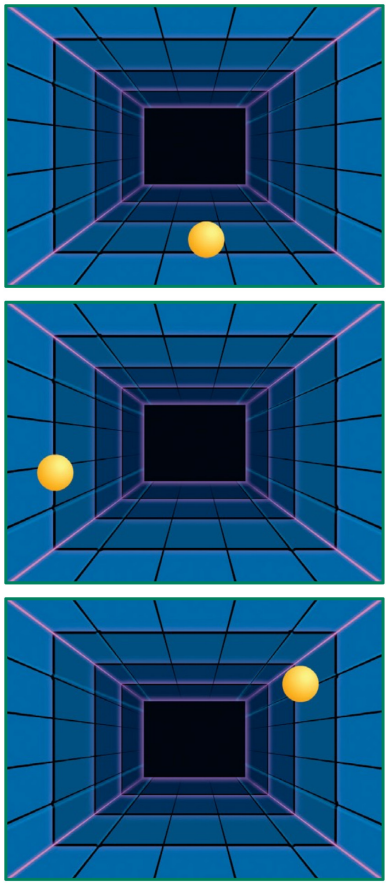
Ping Pong Spiel Karten

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

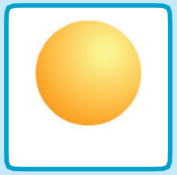
scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle eine Bühnenbild.



Wähle einen Ball.



PROGRAMMIERE ES





Tippe eine größere Zahl ein für mehr Schnelligkeit.

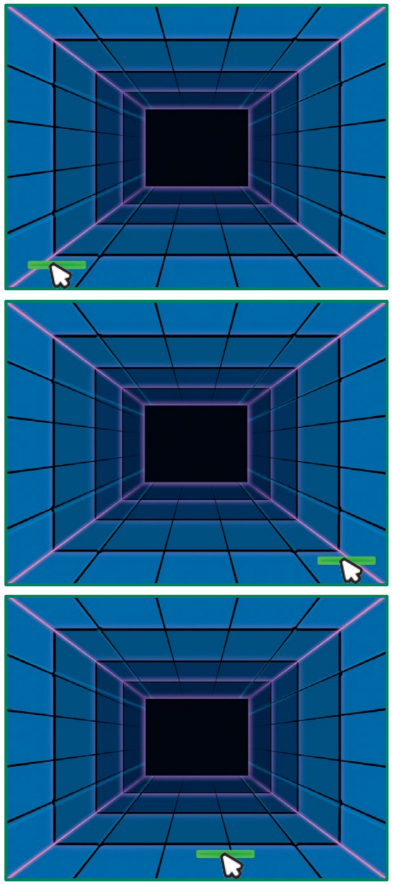
PROBIERE ES AUS

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.

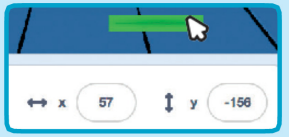


Bewege deine Maus um den Schläger zu bewegen.



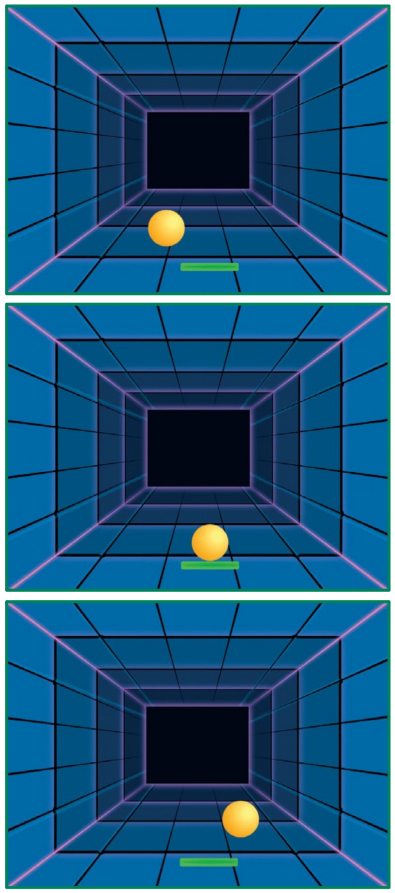
TIPP

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.

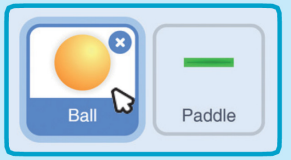


Pralle vom Schläger ab

scratch.mit.edu

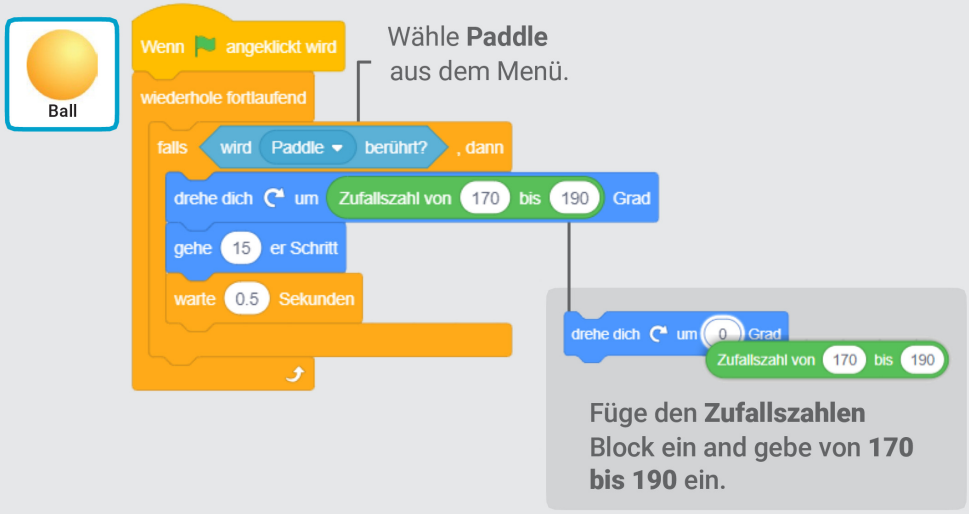
BEREITE VOR

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 and gebe von **170 bis 190** ein.

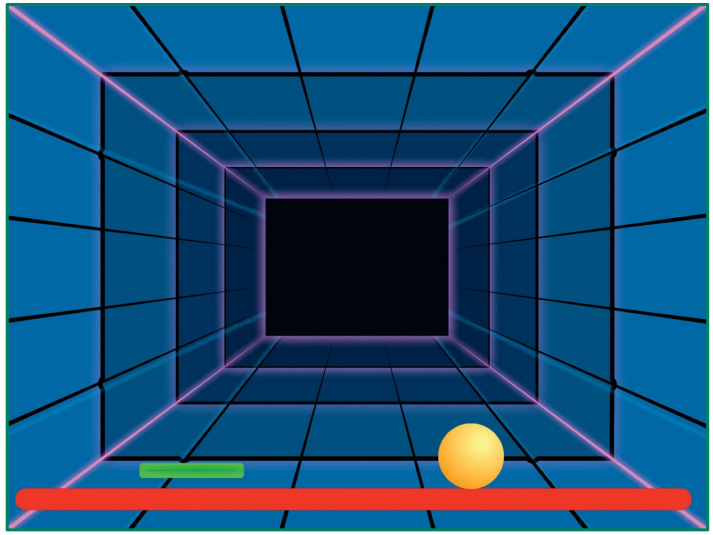
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Game Over

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

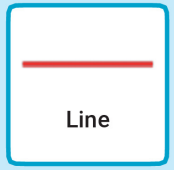


Game Over

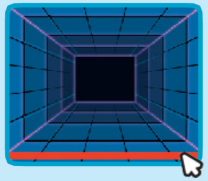
scratch.mit.edu

BEREITE VOR



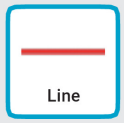


Wähle die Figur Line.



Ziehe die Linie an den unteren Rand der Bühne.

PROGRAMMIERE ES





Setze die Position der **Linie**.

Wähle **Ball** aus dem Menü.

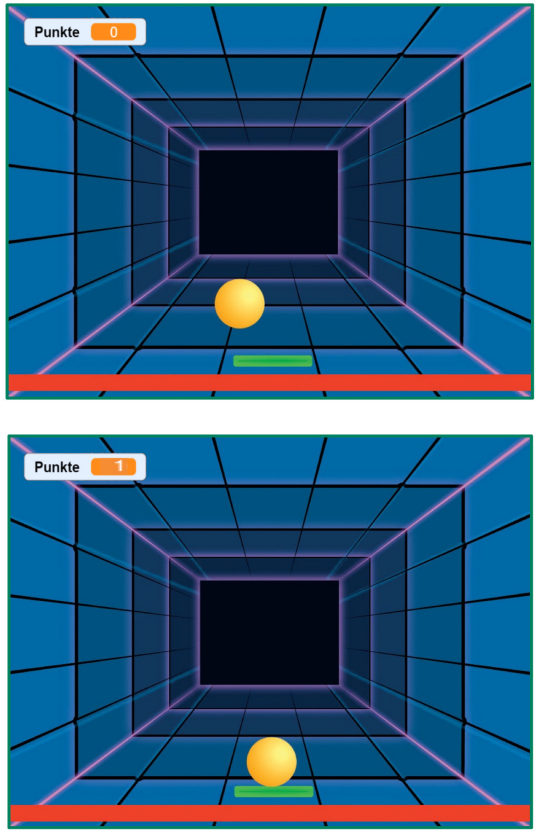
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Gewinne Punkte

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



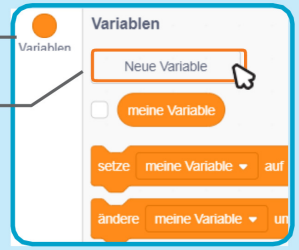
Gewinne Punkte

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle **Variablen**.

Klicke auf den **Neue Variablen** Knopf.

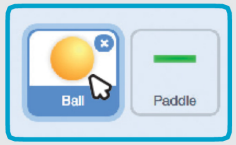


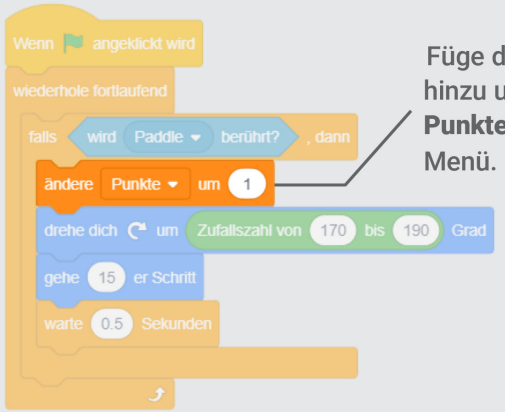


Benenne die Variable **Punkte** und klicke dann auf **OK**.

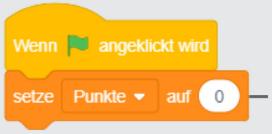
PROGRAMMIERE ES

Klicke auf die Ball Figur.





Füge diesen Block hinzu 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!



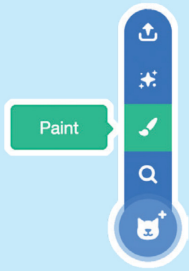
Ping Pong Spiel

SCRATCH

Gewinne das Spiel

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



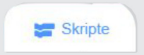
Klicke auf den **Malen** Icon um eine neue Figur zu erstellen.

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



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

PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.



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

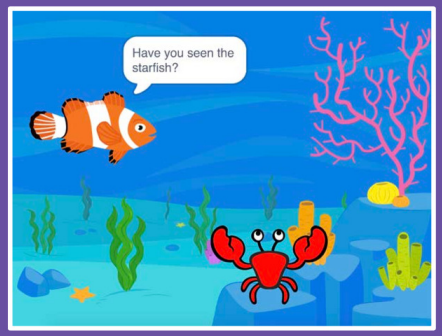
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Spiele bis du genügend Punkte gesammelt hast um zu gewinnen!

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.



Beginne eine Geschichte

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild

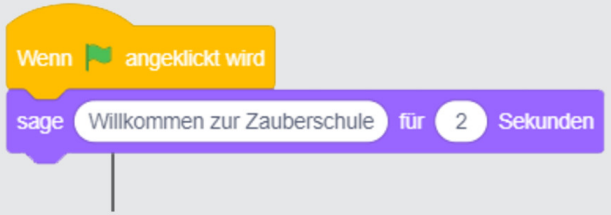


Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE ES





.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**.



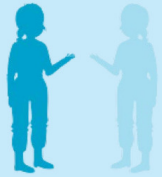


PROGRAMMIERE ES

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

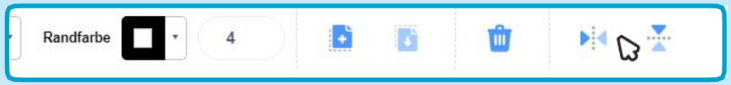


TIPP



Kostüme

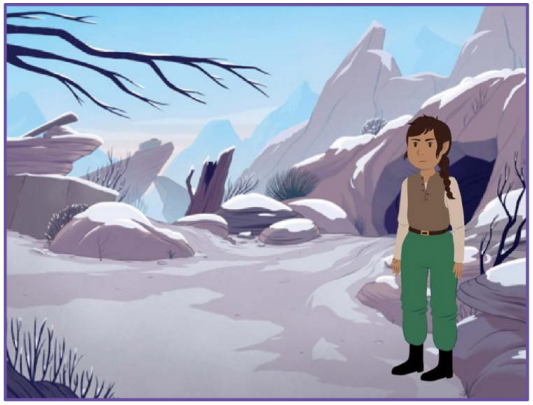
Um die Blickrichtung der Figuren zu ändern klicke auf den **Kostüme** Tab, dann klicke **horizontal spiegeln**.



Wechsle den Hintergrund

Wechsel zu einem anderen Hintergrund.





Wechsle den Hintergrund

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle eine Figur.

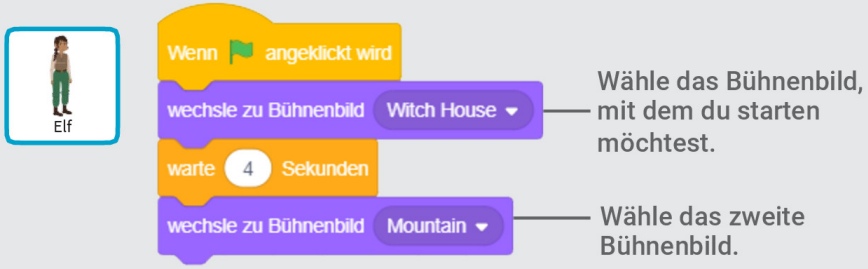


Wähle zwei Bühnenbilder.





PROGRAMMIERE ES

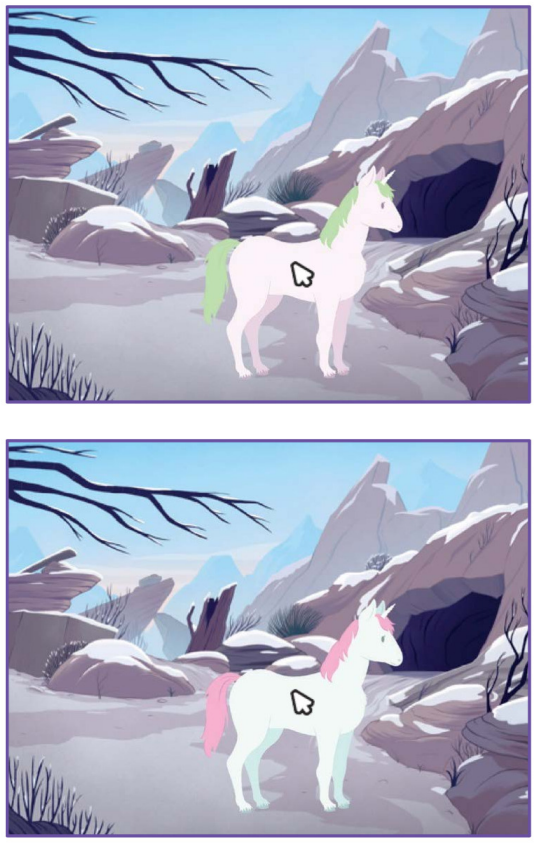


PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

Klicke auf eine Figur

Mache deine Geschichte interaktiv.

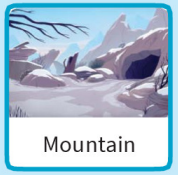


Klicke auf eine Figur

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.



Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE ES





Du kannst verschiedene Effekte ausprobieren.

Wähle einen Klang aus dem Menü.

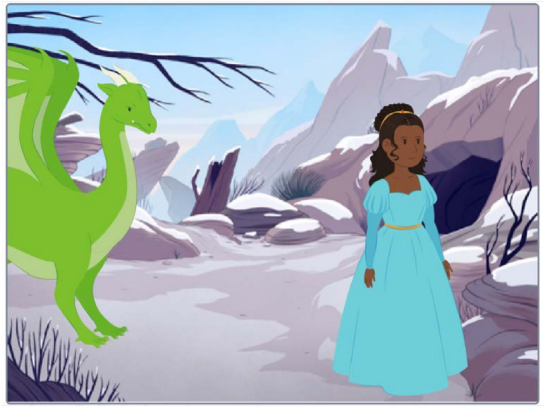
PROBIERE ES AUS

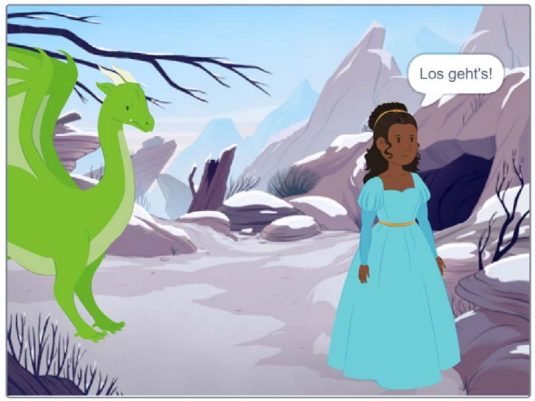
Klicke auf deine Figur.



Füge deine Stimme hinzu

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





Füge deine Stimme hinzu

scratch.mit.edu

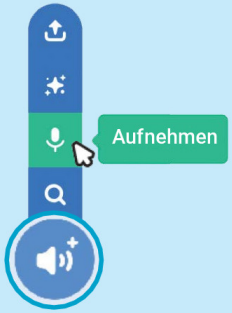
BEREITE VOR



Wähle eine Figur.

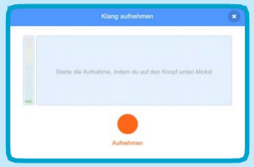


Klicke auf den **Klänge** Tab.



Wähle **Aufnehmen** aus dem Pop-up Menü.

Klicke auf **Aufnehmen**.



Wenn du fertig bist klicke **Speichern**.

PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.





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.



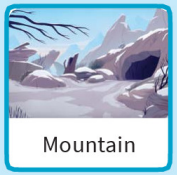


Figuren gleiten lassen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.

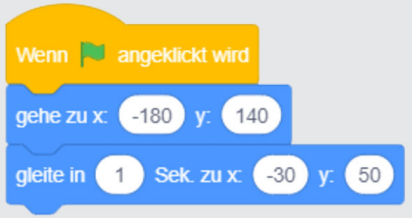


Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE ES





PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



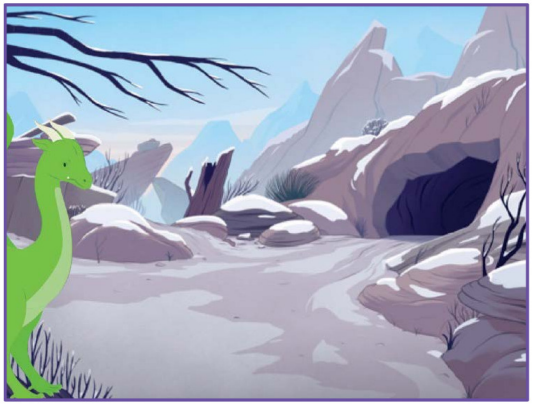
TIPP



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.



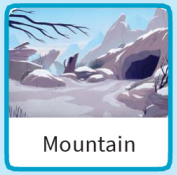


Laufe auf die Bühne

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.

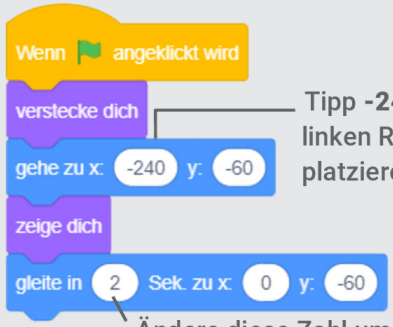


Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE ES



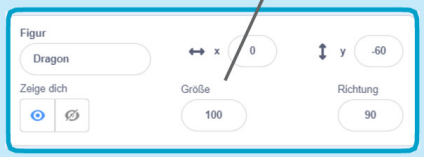


Tipp **-240** um deine Figur am linken Rand des Bildes zu platzieren.

Ändere diese Zahl um schneller oder langsamer zu gleiten.

TIPP

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





Antworte einer Figur

Koordiniere ein Gespräch so, dass eine Figur nach der anderen



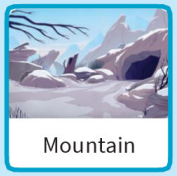


Antworte einer Figur

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.



Wähle zwei Figuren

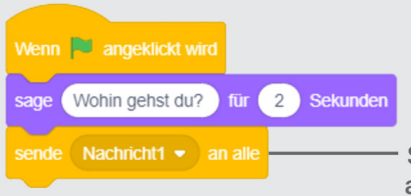




PROGRAMMIERE ES

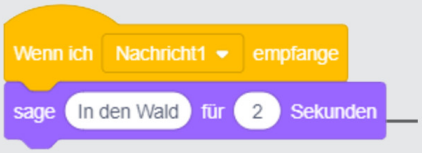
Klicke auf das Miniaturbild jeder Figur und füge jeweils den Code hinzu.





Sende eine Nachricht an alle





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

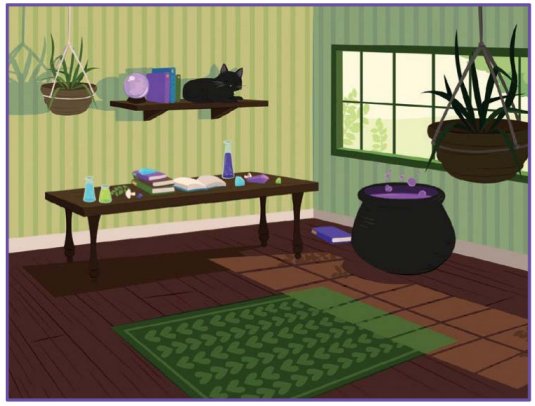
TIPP

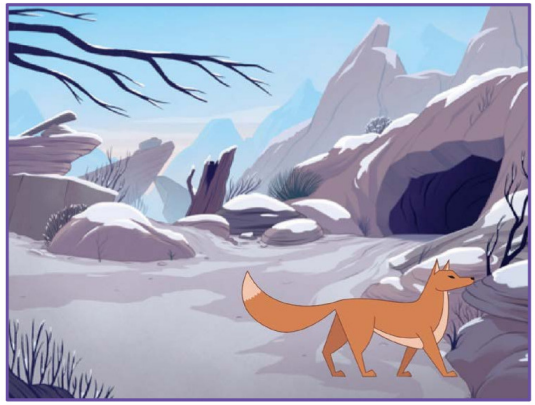


Du kannst in das Menü klicken um eine neue Nachricht zu erzeugen.

Füge eine Szene hinzu

Erzeuge verschiedene Szenen mit anderen Bühnenbildern und Figuren.



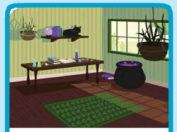


Füge eine Szene hinzu

scratch.mit.edu

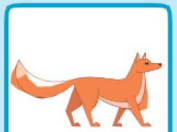
BEREITE VOR

Wähle zwei Bühnenbilder.



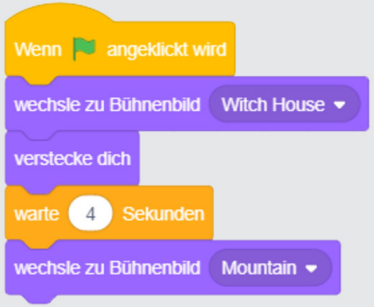


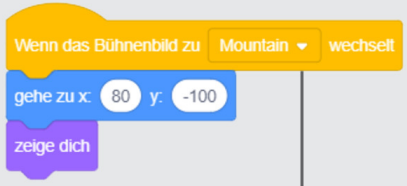
Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE ES







Wähle den Namen des Bühnenbilds aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

