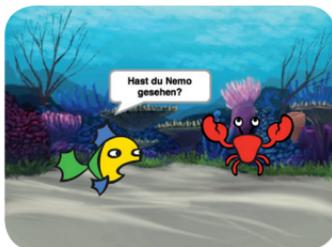


# Erstelle eine Geschichte Karten



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

# Erstelle eine Geschichte Karten

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

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

# Die Geschichte beginnt

Wähle ein Bühnenbild und eine Figur aus.



# Die Geschichte beginnt

scratch.mit.edu/story



## LOS GEHT'S

Neues Bühnenbil



Wähle ein Bühnenbild.



pathway

Wähle eine Figur.

Neue Figur:



Abby

## PROGRAMMIERE



Abby

Wenn  angeklickt

wechsele zu Bühnenbild pathway ▾

sage  für **2** Sek.

Schreibe hier rein, was deine Figur sagen soll.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



# Neue Figuren tauchen auf

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

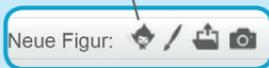


# Neue Figuren tauchen auf

scratch.mit.edu/story

## LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.



Klicke auf Klänge



Wähle einen Klang,  
z.B. fairydust.

## PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte



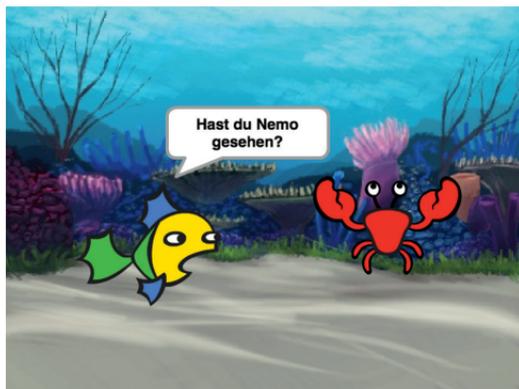
## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um  
das Programm zu starten.



# Figuren sprechen miteinander

Lass deine Figuren miteinander sprechen.



# Figuren sprechen miteinander

scratch.mit.edu/story

## LOS GEHT'S

Wähle zwei Figuren.

Neue Figur:



Fish2



Crab

## PROGRAMMIERE



Fish2

Wenn  angeklickt

sage  für 3 Sek.

sage  für 3 Sek.

sende  an alle

— Sende eine Nachricht.



Crab

Wenn ich  empfangen

sage  für 3 Sek.

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

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



## TIPP

sende  an alle  
Nachricht1  
neue Nachricht...

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

# Das Bühnenbild wechselt

Ändere das Bühnenbild und lass deine Figur etwas dazu sagen.



# Das Bühnenbild wechselt

scratch.mit.edu/story

## LOS GEHT'S



Wähle zwei  
Bühnen-  
bilder.



winter



desert

Wähle eine Figur.



Tera

## PROGRAMMIERE



Wenn  angeklickt

wechsle zu Bühnenbild winter ▾

sage Brrrrr ... ist das kalt hier! für 2 Sek.

sage Ich vermisse die Sonne! für 2 Sek.

warte 1 Sek.

wechsle zu Bühnenbild desert ▾

Schreibe hier  
rein, was die  
Figur sagen soll.

Wenn das Bühnenbild wechselt, sagt die Figur etwas dazu.

Wenn das Bühnenbild zu desert ▾ wechselt

sage Ahh .. das ist besser! für 2 Sek.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um  
das Programm zu starten.



# Eine Figur bewegt sich

Lass eine Figur über das Bild gleiten.



# Eine Figur bewegt sich

scratch.mit.edu/story



## LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild.



Wähle eine Figur.



## PROGRAMMIERE



Setze einen Startpunkt.

Gleite zu einem anderen Punkt.

## TIPP

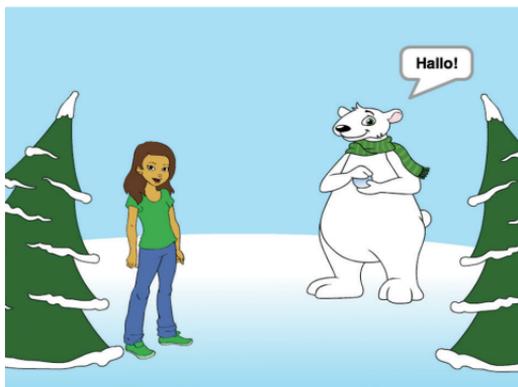


Wenn du eine Figur verschiebst, werden die Positionen  $x$  und  $y$  in der Blockpalette automatisch aktualisiert.

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

# Neues Bühnenbild, neue Figur

Ändere das Bühnenbild und lass eine neue Figur erscheinen.



# Neues Bühnenbild, neue Figur

scratch.mit.edu/story

## LOS GEHT'S



Wähle zwei  
Bühnenbilder.



Wähle zwei Figuren.



## PROGRAMMIERE



Klicke auf die  
Bühnenbild-Vorschau.



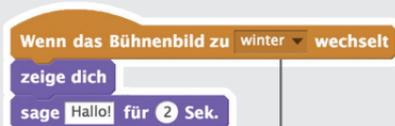
Wechsle zum zweiten Bühnen-  
bild.



Wenn  angeklickt

verstecke dich

Die zweite Figur wird  
zuerst versteckt.



Sobald das zweite Bühnenbild  
erscheint, taucht sie auf.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um  
das Programm zu starten.



# Figuren verändern sich

Lass eine Figur sich verändern, wenn du drauf klickst.



# Figuren verändern sich

scratch.mit.edu/story



## LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.



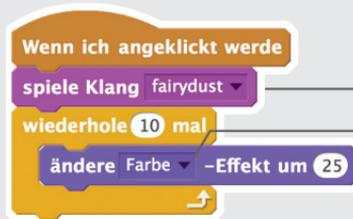
Klicke auf Klänge



Wähle einen Klang,  
z.B. fairydust.

## PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte



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

## PROBIER'S AUS

Klicke auf die Figur um das Programm zu starten.

## TIPP



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

# Eine Aussage aufnehmen

Lass eine Figur mit deiner Stimme sprechen.



# Eine Aussage aufnehmen

scratch.mit.edu/story

## LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.



Klicke auf Klänge



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



Klicke auf den Kreis, um die Aufnahme zu starten.

## PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte



## PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



# Szenenwechsel auf Knopfdruck

Lass das Bühnenbild auf Knopfdruck wechseln.



# Szenenwechsel auf Knopfdruck

scratch.mit.edu/story

## LOS GEHT'S



Wähle zwei Bühnenbilder.



atom playground



basketball-court1-a

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



## PROGRAMMIERE



Wähle nächstes Bühnenbild aus dem Drop-down-Menü aus.

Gebe hier ein, wie lange es dauern soll, bis der Pfeil wieder erscheint.

## PROBIER'S AUS

Klicke auf deinen Startknopf um das Bühnenbild zu wechseln.

## TIPP

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

