Namen animieren Karten









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

scratch.mit.edu



Set aus 7 Karten

Namen animieren Karten

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

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

scratch.mit.edu



Set of 7 cards

Farbenwechsel

Ändere die Farbe eines Buchstabens durch Klicken







Namen animieren



Farbenwechsel

BEREITE VOR



Wähle einen Buchstaben aus der Figuren Datenbank.









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

FÜGE DEN CODE HINZU



PROBIERE ES AUS



Klicke auf deinen Buchstaben.



Lass deinen Buchstaben drehen, wenn du auf ihn drückst



Namen animieren





scratch.mit.edu



BEREITE VORImage: Strain S



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



Klang abspielen

scratch.mit.edu





FÜGE DEN CODE HINZU

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle einen Klang aus dem Menü.



Tanzender Buchstabe

Lass deinen Buchstaben tanzen.



Namen animieren



Tanzender Buchstabe

scratch.mit.edu

BEREITE VOR













Klicke auf den Erweiterungsbutton (am linken unteren Rand).



Dann klicke auf Musik, um den Musik Block hinzuzufügen.

FÜGE DEN CODE HINZU



PROBIER ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



Größe ändern

Mache einen Buchstaben größer und dann kleiner.

| E | |
|---|--|
| E | |
| E | |
| E | |

Namen animieren



Größe ändern

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Gehe zur Kostüm Datenbank.



Klicke auf die Buchstaben Kategorie.



Wähle einen Buchstaben aus.

FÜGE DEN CODE HINZU



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.



Namen animieren



6

Drücke eine Taste

scratch.mit.edu

BEREITE VOR









Wähle einen Buchstaben aus der Figuren Datenbank.

FÜGE DEN CODE HINZU



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







BEREITE VOR







| G Recto D | 800 |
|--------------|-----|
| M | ŀ |

Wähle einen Buchstaben aus der Figuren Datenbank aus.

FÜGE DEN CODE HINZU



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.

scratch.mit.edu



Set aus 7 Karten

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

SCRATCH

Set aus 7 Karten

- 6. Steige ein Level auf!
- 7. Gewinnnachricht

scratch.mit.edu

Bewege nach links und rechts

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



Mach ein Fangspiel



Bewege nach links und rechts

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



PROGRAMMIERE ES





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.



Mach ein Fangspiel



Bewege nach unten und oben

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf deine Figur um sie auszuwählen.

PROGRAMMIERE ES



ändere y um (-10)

Tippe eine negative Zahl um nach unten zu gehen.

Fange einen Stern

Wähle eine Figur zum Fangen.





Mach ein Fangspiel



Fange einen Stern

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



zum Fangen, wie z.B. den Stern



PROGRAMMIERE ES



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.





口))

Mach ein Fangspiel



Spiele einen Klang ab

BEREITE VOR



PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.-



Füge einen Punktestand hinzu

Erhöhe die Punktzahl, wenn die Figur den Stern berührt.





Mach ein Fangspiel



Füge einen Punktestand hinzu

scratch.mit.edu



TIPP



Wählen den **setze Variable B**lock 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.





Mach ein Fangspiel



6

Steige ein Level auf!

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



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





Wähle den Roboter

PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um das Spiel zu starten! -

Gewinnnachricht

Zeige eine Nachricht, wenn du ein Level aufsteigst.





Mach ein Fangspiel



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.

scratch.mit.edu



Set aus 9 Karten

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

scratch.mit.edu



Set aus 9 Karten

Spiele eine Trommel

Drücke eine Taste um eine Trommel zu schlagen.



口))

Mach Musik



Spiele eine Trommel

BEREITE VOR





Trommel.



PROGRAMMIERE ES



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 eine Trommel aus der Musik Kategorie.



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.





口))



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.

| 😂 Skripte 🖌 K | ostūme | () Klange |
|-------------------------|-----------|---------------|
| | Kostum | Drums Conga-b |
| Drums Cong 103 x 104 | Fullfarbe | Randfarbe |
| Drums Cong 1944 112 | k | \$ |
| | .1 | • |
| | 4 | т |
| | 1 | 0 |

PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS



Drücke die **Pfeiltaste nach links** auf deiner Tastatur.

Spiele eine Melodie

Spiele eine Serie an Noten.



口))



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



PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach oben.

Spiele einen Akkord

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



口))

Spiele einen Akkord

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).



PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach unten.

TIPP



Überraschungslied

Spiele einen zufälligen Ton aus einer Liste von Tönen.





Überraschungslied

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klänge

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

| Skripte | Kostüme |
|--------------------------|----------------|
| 1 (1) C Guitar 203 | Klang C Guitar |
| 2 D Guitar | |

PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach rechts.

Beatbox Klänge

Spiele verschiedene Stimmklänge.



口))



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



PROBIERE ES AUS



Drücke B um zu starten.

Nehme einen Klang auf

Erstelle deinen eigenen Klang.



口))



Nehme einen Klang auf

BEREITE VOR



PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS



Drücke die Taste C um zu starten.

Spiele ein Lied ab

Füge eine Musik-Schleife als Hintergrundmusik ein.



口))



Spiele ein Lied ab

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle eine Figur wie z.B. den Lautsprecher.



(I) Klänge Kl

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



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.

scratch.mit.edu



Set aus 9 Karten

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

scratch.mit.edu



Set of 9 cards

Beginne eine Geschichte

Wähle die Szene und lass deine Figur etwas

sagen.





Beginne eine <u>Geschichte</u>

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



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



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.





口))



Klicke auf eine Figur

scratch.mit.edu

BEREITE VOR









PROGRAMMIERE ES



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

111174

BEREITE VOR



PROGRAMMIERE ES



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









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 Bühnessatzimitedu

BEREITE VOR









PROGRAMMIERE ES



TIPP Ändere die Größe deiner Figur, indem du eine kleinere oder größere Zahl eingibst.. laur **1** y -60 Dragon Zeige dich Größe Größe Größe 100 Größe 150 ø 100 Ο

Antworte einer Figur

Koordiniere ein Gespräch so, dass eine Figur nach der anderen







Antworte einer Figur

scratch.mit.edu

BEREITE VOR











PROGRAMMIERE ES

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



Füge eine Szene hinzu

Erzeuge verschiedene Szenen mit anderen Bühnenbildern und Figuren.







Füge eine Szene hinzu

scratch.mit.edu

Witch House

BEREITE VOR



Mountain

PROGRAMMIERE ES

| Fox | Wenn 📕 angeklickt wird | Wenn das Bühnenbild zu Mountain 👻 wechselt |
|-----|---|--|
| | wechsle zu Bühnenbild Witch House verstecke dich | gehe zu x: 80 y: -100 zeige dich |
| | wechsle zu Bühnenbild Mountain - | Wähle den Namen des Bühnenbilds aus dem Menü. |

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.-



Fox
0---.

Ping Pong Spiel Karten









Set aus 6 Karten

Lasse einen Ball abprallen und gewinne Punkte!

SCRATCH

scratch.mit.edu



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

SCRATCH

Set of 6

scratch.mit.edu

Abprallen

Lass deinen Ball an den Rändern abprallen.



1

Ping Pong Spiel





scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle eine Bühnenbild.







PROGRAMMIERE ES





PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge – um zu starten.



Bewege den Schläger

Kontrolliere den Schläger mit der Maus.



Ping Pong Spiel



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



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.



3

Ping Pong Spiel SCRATCH

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.



Game Over

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



Ping Pong Spiel



Game Over



BEREITE VOR





Wähle die Figur Line.



Ziehe die Linie an den unteren Rand der Bühne.

PROGRAMMIERE ES



Gewinne Punkte

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



Ping Pong Spiel SCRATCH

Gewinne Punkte

scratch.mit.edu

Figur.

Ball

BEREITE VOR



und klicke dann auf **OK**.

PROGRAMMIERE ES



Gewinne das Spiel

Wenn du genügend Punkte gesammelt hast, zeige eine Gewinnnachricht!



Ping Pong Spiel

Gewinne das Spiel

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



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



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

PROGRAMMIERE ES



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.

scratch.mit.edu



Set aus 8 Karten

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

scratch.mit.edu



Set of 8 cards

Mit Pfeiltasten bewegen

Benutze die Pfeiltasten, um deine Figur zu bewegen.



Animiere eine Figur



Mit Pfeiltasten bewegen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR









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.



PROBIERE ES



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

Springen

Drücke eine Taste um zu springen.





Animiere eine Figur



Springen scratch.mit.edu



BEREITE VOR



Wähle ein Bühnenbild.







PROGRAMMIERE ES





PROBIERE ES AUS



Drücke die Leertaste auf deiner Tastatur.

Posen ändern

Animiere eine Figur, wenn du eine Taste drückst.



Animiere eine Figur



Pose ändern

scratch.mit.edu



BEREITE VOR

Kostüme

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



PROBIERE ES AUS





Lass deine Figur von einem Punkt zum anderen gleiten.







Animiere eine Figur







BEREITE VOR



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



Laufen/Rennen

BEREITE VOR









(Im englischen walking oder running)

PROGRAMMIERE ES





PROBIERE ES AUS



Klicke zum starten auf die grüne Flagge.



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







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.





Bring eine Figur zum reden.





Animiere eine Figur







BEREITE VOR



Penguin





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

PROGRAMMIERE ES





PROBIERE ES AUS

Klicke um zu starten die – grüne Flagge.

Zeichne eine Animation

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



Animiere eine Figur



Zeichne eine Animation

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Kostüme 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



Skripte

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.



Set aus 7 Karten

Video-Erfassung Karten

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- Streichle die Katze
- Animiere
- Platze einen Luftballon
- Spiele Trommeln
- Ausweich Spiel
- Spiele Ball

scratch.mit.edu

Beginne ein Abenteuer

Set of 7 cards

Streichle die Katze

Lass die Katze miauen, wenn du sie streichelst.



口))

Video Erfassung



Streichle die Katze

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke den **Erweiterungs** 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.




Bewege dich, um eine Figur zum Leben zu erwecken.





2

Video Erfassung





scratch.mit.edu



BEREITE VOR





Wähle eine Figur.

Kllicke den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.





Wähle eine Figur mit mehr als einem Kostüm..



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

PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS

Bewege dich um die Figur zu animieren.



Platze einen Luftballon

Benutze einen Finger, um einen Luftballon platzen zu lassen.





3

Video Erfassung



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



PROBIERE ES AUS

Benutze den Finger um den Ballon zu platzen.

Spiele Trommeln

Interagiere mit Figuren, die Töne erzeugen.



Video Erfassung



Spiele Trommeln



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.



| PRO |) BI | ERE | ES | AUS | |
|-----|-------------|-----|----|-----|---|
| | | | | | 5 |

Nutze deine Hände um die Trommeln zu spielen!

Ausweich Spiel

Ducke dich vor einer Figur.



Video Erfassung



5

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



7



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.



Video Erfassung

6







BEREITE VOR





Klicke auf den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.





Wähle eine Figur, wie z.B. Beachball.



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.





Video Erfassung



Beginne ein Abenteuer!



BEREITE VOR Kostüme Klicke auf den Kostüme Tab um die anderen Kostüme deiner Figur zu sehen. Wähle eine Wähle ein Klicke auf den Bühnenbild. Erweiterungs Knopf. Figur. Code . Cost NULL-18 174 x 89

Wähle Video Erfassung.



Skripte



Klicke auf den Skripte Tab.



PROGRAMMIERE ES



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



PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge.



Dann winke um den Fuchs auszuwecken.



Springspiel Karten



Lass deine Figur über bewegende Hindernisse springen.

scratch.mit.edu



Set aus 7 Karten

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

scratch.mit.edu



Set aus 7 Karten



Lass eine Figur springen.



Springspiel







PRORAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur

Gehe an den Start

Wähle einen Startpunkt für deine Figur.



Springspiel



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



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

Bewegendes Hindernis

Bewege ein Hindernis über die Bühne.



Springspiel



Bewegendes Hindernis

scratch.mit.edu

BEREITE VOR





PRORAMMIERE ES





Füge einen Klang hinzu

Spiele einen Klang, wenn deine Figur springt.



Springspiel



Add a Sound

BEREITE VOR

Klicke auf die Chick Figur.



PRORAMMIERE ES





PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

Stoppe das Spiel

Stoppe das Spiel, wenn deine Figur das Hindernis berührt.





Springspiel



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



PRORAMMIERE ES

Klicke auf den Skripte Tab und programmiere es.



Skripte



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



PROBIERE ES AUS



Füge mehr Hindernisse hinzu

Mache das Spiel schwerer, indem du mehr Hindernisse hinzufügst.



SCRATCH

Springspiel

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



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.



Springspiel





scratch.mit.edu



Benenne die Variable Punkte und klicke dann auf OK.

PRORAMMIERE ES

Klicke auf das Küken und füge zwei Blöcke hinzu:



PROBIERE ES AUS

Springe über die Eier um Punkte zu sammeln!



Virtuelles Haustier Karten









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

scratch.mit.edu



Set aus 7 Karten



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

Set of 7 cards

- 5. Was sagt es?
- 6. Zeit zum Spielen
- 7. Hat es Hunger?

scratch.mit.edu

Stelle dein Haustier vor

Wähle ein Haustier und lass es Hallo sagen.





Virtuelles Haustier



1

Stelle dein Haustier vor

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



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





Wähle eine Figur als dein Haustier, wie zB. 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.



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



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

| 1 🔐 | Kostüm | monkey-b |
|-----------------------|-----------|-------------|
| monkey-a 125 × 175 | Füllfarbe | * Randfarbe |
| 2 😤 🖸 | | |
| monkey-b 125 x 175 | | |

PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS

Klicke auf dein Haustier.





Klick auf das Essen um dein Haustier zu füttern.



口))

Virtuelles Haustier





PROBIERE ES AUS

Klicke auf das Essen.


Gib etwas zu trinken

Gib deinem Haustier etwas Wasser zum trinken.





口))

Virtuelles Haustier



Gib etwas zu trinken

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



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



PROBIERE ES AUS

Klicke auf das Trinken um zu starten.



Was sagt es?

Lass dein Haustier aussuchen, was es sagen will.



Virtuelles Haustier



Was sagt es?

BEREITE VOR



PROBIERE ES AUS

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



Zeit zum Spielen

Lass dein Haustier mit einem Ball spielen.



Virtuelles Haustier



Zeit zum Spielen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle als Figur den Ball.



PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS

Klicke auf den Ball.



Hat es Hunger?

Passe auf wie hungrig dein Tier ist.



口))

Virtuelles Haustier



Hat es Hunger?

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



PROGRAMMIERE ES





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.

scratch.mit.edu



Set aus 9 Karten

Let's Dance Karten

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- Tanzsequenz
- Tanzschleife
- Spiele Musik
- Wechsle ab
- Startposition
- Silhouette
- Interaktiver Tanz
- Farbeffekte
- Hinterlasse eine Spur

scratch.mit.edu



Set aus 9 Karten



Entwerfe einen animierten Tanz.





Tanzsequenz

scratch.mit.edu

BEREITE VOR





📕 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



Tippe wie lange du zwischen den Tanzschritten warten willst.

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten.





Wiederhole eine Serie an Tanzschritten.





Tanzschleife

scratch.mit.edu

BEREITE VOR





Klicke auf die Tanz Kategorie.



Wähle einen Tänzer.

PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



Spiele Musik



Spiele und wiederhole Musik.







Spiele Musik

scratch.mit.edu

Concert

BEREITE VOR



wiederholen lassen willst.

ganz

TIPP Nehme spiele Klang Dance Celebrate - ganz (und nicht spiele Klang Dance Celebrate - sonst spielt das Lied nicht zu Ende bevor das andere Lied anfängt.

spiele Klang Dance Celebrate 👻

wiederhole (10) mal

Wechsle ab

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



4

SCRATCH

Wechsle ab

scratch.mit.edu









PROGRAMMIERE ES



| | 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. |
| | | |
| | | |
| We | enn ich Nachricht1 👻 empfange | |
| We | enn ich Nachricht1 - empfange | Sage dieser Figur was sin Inden tun soll, wenn sie die |
| We sag wie | enn ich Nachricht1 - empfange ge Jetzt bin ich an der Reihel für 1 Seku ederhole 4 mat | Sage dieser Figur was signed 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





Mache eine Tanzsilhouette.





Silhouette

scratch.mit.edu

1 . 5 T

BEREITE VOR





Gehe zur Figuren Datenbank. Klicke auf die **Tanz** Kategorie.



Wähle einen Tänzer.

PROGRAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten.



Klicke auf den roten Kreis, um zu stoppen.

Interaktiver Tanz

DrückeTasten 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



PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltasten auf der Tastatur.

Farbeffekte

Wechsle die Farbe des Hintergrunds.







scratch.mit.edu







PROGRAMMIERE ES





PROBIERE ES AUS

Klick auf die grüne Flagge um zu starten. .



Hinterlasse eine Spur

Drucke eine Spur, wenn deine Figur sich bewegt.





Hinterlasse 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



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.

scratch.mit.edu



Set aus 7 Karten

Fallen & Sammeln Spiel Karten

Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1. Beginne von oben
- 2. Herunterfallen
- 3. Bewege den Sammler

Set aus 7 Karten

- 4. Fang es auf!
- 5. Punktestand
- 6. Bonuspunkte
- 7. Gewonnen!

scratch.mit.edu

Beginne von oben

Beginne an einer zufälligen Stelle am oberen Rand der Bühne.



Fallen & Sammeln Spiel



1

Beginne von oben

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke die grüne Flagge um zu starten. -

TIPP

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

$$x = -240$$

 $y = 180$
 $y = -180$
 $y = -180$

Herunterfallen

Lasse deine Figur herunterfallen.







Fallen & Sammeln Spiel





Herunterfallen

scratch.mit.edu



BEREITE VOR



PROGRAMMIERE ES

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



PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge _____ Klicke auf den roten Knopf um zu starten. _____ 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.





Fallen & Sammeln Spiel



3

Bewege den Sammler

BEREITE VOR



Wähle einen Sammler, wie z.B. **Bowl**.





Bewege die **Bowl** ans untere Ende der Bühne.

PROGRAMMIERE ES



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.





Fallen & Sammeln Spiel



4

Fange es auf! scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Klick auf **Apple** um ihn auszuwählen.



PROGRAMMIERE ES



Klänge

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



Dann wähle einen Klang aus der Klänge Bibliothek aus. Skripte Skripte

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

Punktestand

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





Fallen & Sammeln Spiel



5

Punktestand

scratch.mit.edu



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

PROGRAMMIERE ES

Füge zu deinem vorhandenen Code zwei Blöcke hinzu.



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.





Fallen & Sammeln Spiel



6

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.



PROBIERE ES AUS

Fange die Bonusfigur um deine Punkte zu erhöhen!



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



Fallen & Sammeln Spiel



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



Code Klicke auf den Skripte Tab.

Wenn 🛤 angeklickt wird YOU WIN! Füge den Punkte Block aus verstecke dich der Variablen Kategorie ein. Sprite2 warte bis 10 zeige dich

PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge um zu starten.



Spiele solange bis du gewonnen hast!