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 Bühnessatelamitede

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
	verstecke dich	gehe zu x: 80 y: -100 zeige dich
	wechsle zu Bühnenbild Mountain •	l Wähle den Namen des Bühnenbilds aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.-



Fox