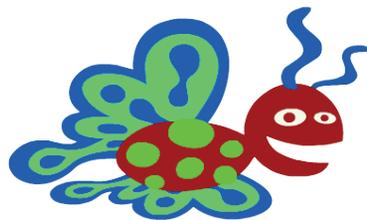
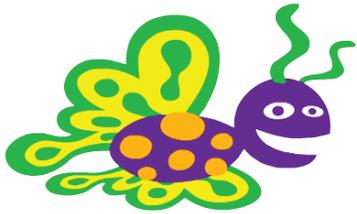


# FARBWECHSEL

Drücke eine Taste und die Figur ändert die Farbe!



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

# FARBWECHSEL



Starte!

Neue Figur:

Suche dir eine Figur  
aus der Bibliothek aus!

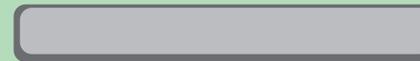
Oder zeichne eine neue!

Versuche diesen Code!

Wenn Taste Leertaste gedrückt

ändere Farbe -Effekt um 25

Teste es!



Drücke die Leertaste, um die Farbe zu ändern!

Extra Tipp

Du kannst verschiedene Effekte aus dem Menü auswählen!

ändere Farbe -Effekt um 25

Oder setze unterschiedliche Zahlen ein! Dann drücke die Leertaste!

Zum Zurücksetzen musst du  
den Stopp-Knopf drücken!



Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# TANZE ZUM BEAT

Lass deine Figur zum Trommel-Beat tanzen!



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

# TANZE ZUM BEAT

Starte!

Neue Figur:



Suche einen Tänzer  
oder eine andere Figur!

Versuche diesen Code!

```
Wenn angeklickt  
wiederhole fortlaufend  
  gehe 30 er-Schritt  
  spiele Schlaginstrument 1 für 0,25 Schläge  
  gehe -30 er-Schritt  
  spiele Schlaginstrument 2 für 0,25 Schläge
```

Trage diese Nummer ein!

Klicke hier, um das Schlaginstrument auszuwählen!

Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Erstelle eine Karte



1. Nicke in der Mitte



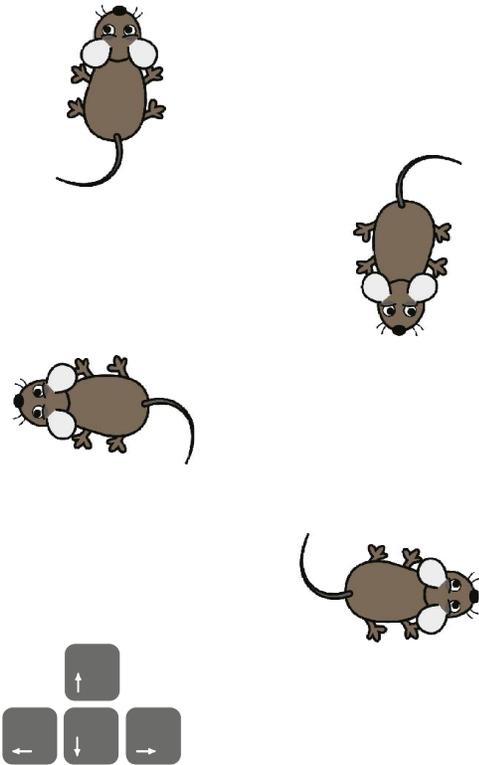
2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# TASTENSTEUERUNG

Benutze die Pfeiltasten, um deine Figur zu bewegen!

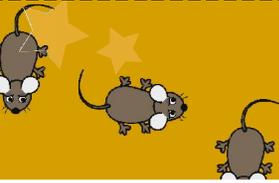


<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

# TASTENSTEUERUNG



Versuche diesen Code!

Wenn Taste Pfeil nach oben gedrückt

setze Richtung auf 0

gehe 10 er-Schritt

Wenn Taste Pfeil nach unten gedrückt

setze Richtung auf 180

gehe 10 er-Schritt

Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt

setze Richtung auf -90

gehe 10 er-Schritt

Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt

setze Richtung auf 90

gehe 10 er-Schritt

Teste es!



Drücke die Pfeiltasten, um die Figur zu bewegen!

Extra Tipp

setze Drehtyp auf links-rechts

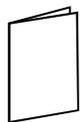
links-rechts

nicht drehen

rundherum

Steht deine Figur auf dem Kopf, kannst du den Drehtyp ändern!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# SAG WAS

Was soll deine Figur sagen?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

# SAG WAS



Starte!

Neue Figur:

Suche dir eine Figur aus!

Versuche diesen Code!

Wenn ich angeklickt werde

sage Hey! Ich wusste nicht, dass du fliegen kannst! für 2 Sek.

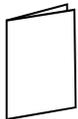
Tippe die Wörter ein!

Teste es!



Klicke zum Start auf die Figur!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



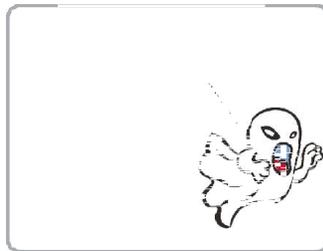
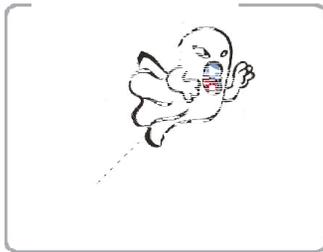
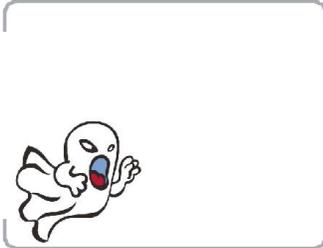
2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# GLEITEN

Bewege dich langsam von einem Punkt zu einem anderen!



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

# GLEITEN



Starte!

Neue Figur:    

Importiere ein Kostüm oder zeichne deine eigene Figur!

Versuche diesen Code!

Wenn  angeklickt

gleite in 1 Sek. zu x: 20 y: 80

gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: -20

gleite in 2 Sek. zu x: -110 y: -100

Versuche unterschiedliche Zahlen!

Dauer horizontale Position vertikale Position



Teste es!

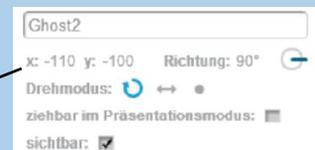
Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Um die Position der Figur sehen zu können:

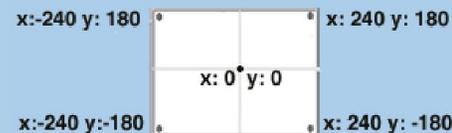
Extra Tipp



Die x- und y-Position wird hier angezeigt!

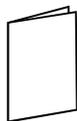


Klicke auf 



Die x- und y-Positionen auf der ganzen Bühne!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



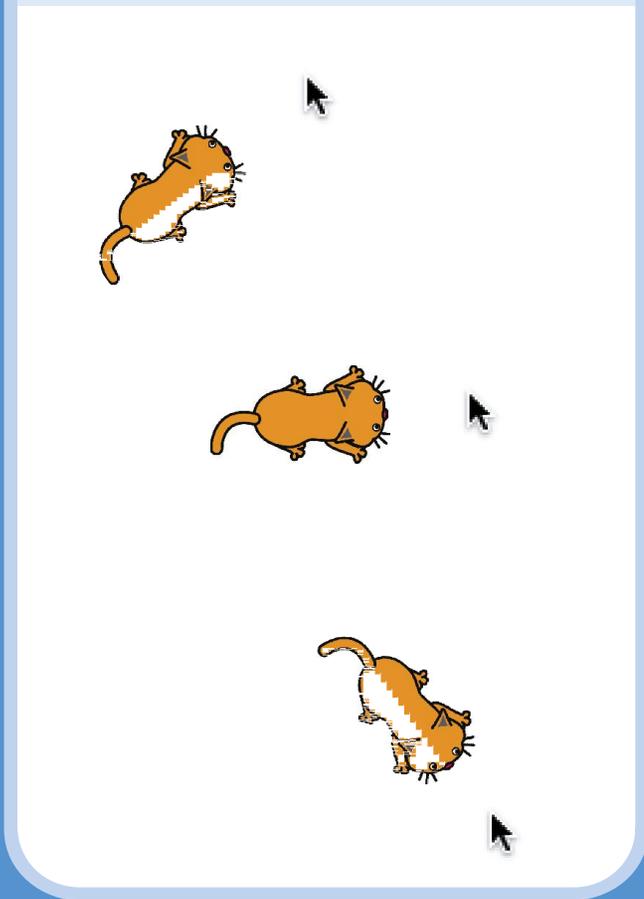
2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# FOLGE DER MAUS

Folge dem Mauszeiger!



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

# FOLGE DER MAUS



Starte!

Neue Figur:



Wähle die Katze  
oder eine andere Figur!

Versuche diesen Code!

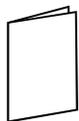


Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# TANZE TWIST

Spiele einen Klang und tanze!



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

# TANZE TWIST



Starte!

Neue Figur:    

Wähle ein Bild von einer Person, die bereit ist zu tanzen!

Neuer Klang:   

Wähle einen Klang oder nimm selbst etwas auf! Halte es kurz!

Versuche diesen Code!

```

Wenn Taste d gedrückt
  spiele Klang human beatbox2 ganz
  setze Wirbel Effekt auf 50
  warte 0.25 Sek.
  setze Wirbel Effekt auf 0
  warte 0.25 Sek.

```

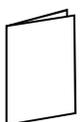
Wähle "Wirbel-Effekt" aus dem Menü!

Teste es!



Drücke die Taste "D" zum Starten!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# INTERAKTIVER WIRBEL

Verwirbele ein Foto durch das Bewegten der Maus!



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

# INTERAKTIVER WIRBEL



**Starte!**

Neue Figur:

Wähle das Eichhörnchen oder eine andere Foto!

**Versuche diesen Code!**

Wenn angeklickt

wiederhole fortlaufend

setze **Wirbel** -Effekt auf **Maus x-Position**

Füge den Block **Maus x-Position** hier ein!

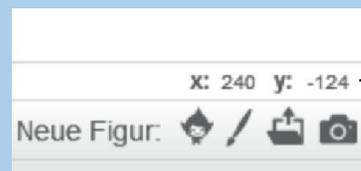
Wähle "Wirbel-Effekt" aus dem Menü!

**Teste es!**



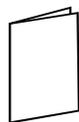
Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

**Extra Tipp**



Beobachte, wie sich Zahlen ändern, wenn du die Maus bewegst!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# ANIMIERE ES

Erstelle eine einfache Animation!



<http://scratch.mit.edu>

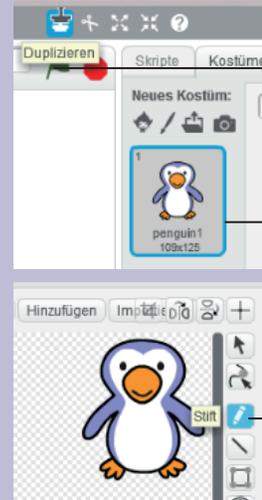
9

SCRATCH

# ANIMIERE ES



Starte!



Klicke auf das "Duplizieren-Werkzeug"!

Klicke auf die Figur um das Kostüm zu duplizieren!

Benutze das "Zeichenwerkzeug" um das neue Kostüm zu verändern!

Versuche diesen Code!

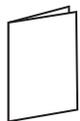


Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



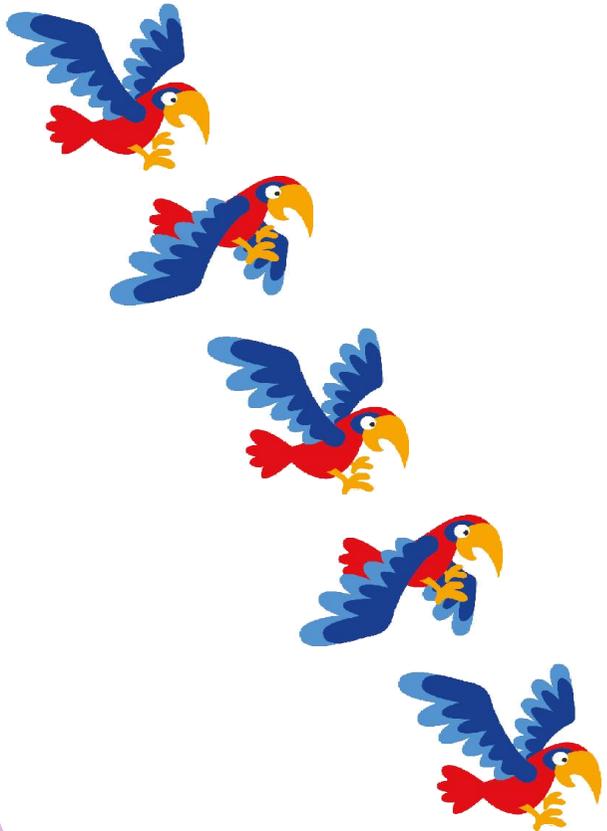
2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# BEWEGTE ANIMATION

Animiere eine Figur so, dass sie sich bewegt!



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

# BEWEGTE ANIMATION



Starte!  
Starte!

Neue Figur:    

Klicke hier, um die Bibliothek der Figuren zu öffnen!



Wähle eine Figur, die zwei oder mehr Kostüme hat!

Versuche diesen Code!



Sollte die Figur auf dem Kopf stehen, kannst du den Drehmodus ändern!

Extra Tipp!



Klicke auf !



rundherum links-rechts keine Rotation!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

# ÜBERRASCHUNGSKNOPF!

Erstelle deinen eigenen Knopf!



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

# ÜBERRASCHUNGSKNOPF

Neue Figur:



Starte!

Wähle eine Trommel (aus der Kategorie "Dinge")!



Klicke auf !

Drum1  
x: 69 y: -40 Richtung: 90°  
Drehmodus:   
ziehbar im Präsentationsmodus:   
sichtbar:

Du kannst den Namen der Figur ändern!

Versuche diesen Code!

Wenn ich angeklickt werde

ändere Farbe -Effekt um 25

spiele Schlaginstrument Zufallszahl von 1 bis 18 für 0,25 Schläge

ändere Farbe -Effekt um -25

Füge den Block "Zufallszahl von 1 bis 18" ein!

Teste es!



Klicke auf die Figur und schaue (und höre) was passiert!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen

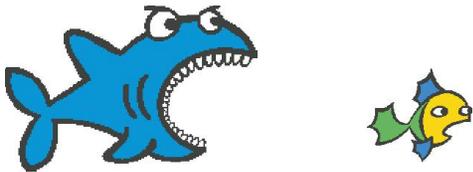


3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus

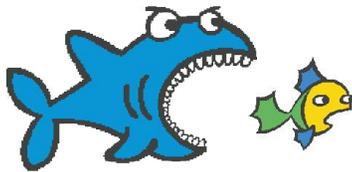
# PUNKTEZAHL

Ergänze einen Zähler!

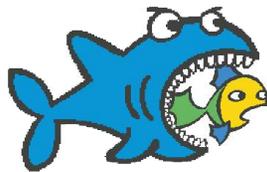
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

# PUNKTEZAHL

score 1



Starte!

Wähle Daten und klicke auf "Neue Variable"!

Gib "Zähler" als Name der Variable ein!

Versuche diesen Code!

```
Wenn angeklickt
setze Zähler auf 0
wiederhole fortlaufend
  drehe dich um Zufallszahl von -30 bis 30 Grad
  gehe 5 er-Schritt
  pralle vom Rand ab
  falls wird Fish2 berührt? dann
    ändere Zähler um 1
    spiele Klang pop ganz
    gehe -100 er-Schritt
```

Benutze das Pull-Down-Menü um die Figur auszuwählen, die gejagt werden soll!

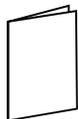
Erhöhe den Zähler um 1!

Teste es!



Klicke auf die grüne Flagge um zu beginnen!

Erstelle eine Karte



1. Knicke in der Mitte



2. Klebe die Rückseite zusammen



3. Schneide entlang der gestrichelten Linie aus