

Erstelle eine Geschichte Karten



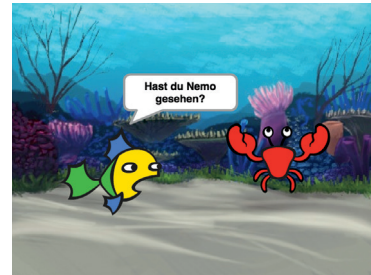
Erfinde und programmiere eine eigene Geschichte, in welcher verschiedene Figuren etwas miteinander machen.

scratch.mit.edu/story

SCRATCH

Figuren sprechen miteinander

Lass deine Figuren miteinander sprechen.



Erstelle eine Geschichte

3

SCRATCH

Neues Bühnenbild, neue Figur

Ändere das Bühnenbild und lass eine neue Figur erscheinen.



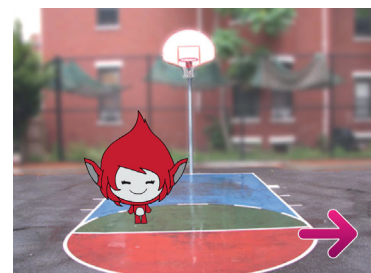
Erstelle eine Geschichte

6

SCRATCH

Szenenwechsel auf Knopfdruck

Lass das Bühnenbild auf Knopfdruck wechseln.



Erstelle eine Geschichte

9

SCRATCH

Figuren sprechen miteinander

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S

Wähle zwei Figuren.

Neue Figur:



PROGRAMMIERE



Wenn angeklickt
sage Hast du Nemo gesehen? für 3 Sek.
sage Ich kann ihn nicht finden für 3 Sek.
sende Nachricht1 an alle — Sende eine Nachricht.



Wenn ich Nachricht1 empfangen
sage Ich weiss wo er ist! 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 Nachricht1 an alle
Nachricht1
neue Nachricht... — Du kannst ins Drop-down-Menü klicken um eine neue Nachricht hinzuzufügen.

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

scratch.mit.edu/story



Szenenwechsel auf Knopfdruck

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S



Wähle zwei Bühnenbilder.

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

Neue Figur:



PROGRAMMIERE



Wenn ich angeklickt werde
wechsle zu Bühnenbild nächstes Bühnenbild
verstecke dich
warte 3 Sek. — Gebe hier ein, wie lange es dauern soll, bis der Pfeil wieder erscheint.
zeige dich

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.

Wenn angeklickt
wechsle zu Bühnenbild atom playground
verstecke dich
warte 3 Sek.
zeige dich

Neues Bühnenbild, neue Figur

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S



Wähle zwei Bühnenbilder.

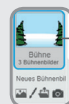


Wähle zwei Figuren.

Neue Figur:



PROGRAMMIERE



Klicke auf die Bühnenbild-Vorschau.

Wenn angeklickt
wechsle zu Bühnenbild bedroom2
warte 6 Sek.
wechsle zu Bühnenbild winter und warte

Wechsle zum zweiten Bühnenbild.



Wenn angeklickt
verstecke dich

Die zweite Figur wird zuerst versteckt.

Wenn das Bühnenbild zu winter wechselt
zeige dich
sage Hallo! für 2 Sek.

Sobald das zweite Bühnenbild erscheint, taucht sie auf.

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



Die Geschichte beginnt

Wähle ein Bühnenbild und eine Figur aus.



Erstelle eine Geschichte

1



Das Bühnenbild wechselt

Ändere das Bühnenbild und lass deine Figur etwas dazu sagen.



Erstelle eine Geschichte

4



Figuren verändern sich

Lass eine Figur sich verändern, wenn du drauf klickst.



Erstelle eine Geschichte

7



Das Bühnenbild wechselt

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S

Neues Bühnenbil

Wähle zwei Bühnenbilder.



winter



desert

Wähle eine Figur.

Neue 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.



Die Geschichte beginnt

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S

Neues Bühnenbil

Wähle ein Bühnenbild.



pathway

Wähle eine Figur.

Neue Figur:



Abby

PROGRAMMIERE



Wenn angeklickt

wechsle zu Bühnenbild pathway

sage Hallo, ich bin Abby! für 2 Sek.

Schreibe hier rein, was deine Figur sagen soll.

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



Figuren verändern sich

scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.

Neue Figur:



Gift

Klicke auf Klänge

Neuer Klang:

Wähle einen Klang, z.B. fairydust.

PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte

Wenn ich angeklickt werde

spiele Klang fairydust

wiederhole 10 mal

ändere Farbe -Effekt um 25

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 rückgängig zu machen.

Neue Figuren tauchen auf

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



Erstelle eine Geschichte

2



Eine Figur bewegt sich

Lass eine Figur über das Bild gleiten.



Erstelle eine Geschichte

5



Eine Aussage aufnehmen

Lass eine Figur mit deiner Stimme sprechen.



Erstelle eine Geschichte

8



Eine Figur bewegt sich

scratch.mit.edu/story

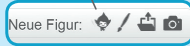
LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild.



Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE



Wenn angeklickt

setze Richtung auf 120

gehe zu x: -190 y: 60

gleite in 1 Sek. zu x: -20 y: -170

setze Richtung auf 90

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.

Neue Figuren tauchen auf

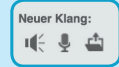
scratch.mit.edu/story

LOS GEHT'S

Wähle eine Figur.



Klicke auf Klänge



Wähle einen Klang, z.B. fairydust.

PROGRAMMIERE

Klicke auf Skripte

Wenn angeklickt

verstecke dich

warte 3 Sek.

spiele Klang fairydust

zeige dich

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.



Eine Aussage aufnehmen

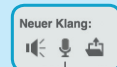
scratch.mit.edu/story

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

Wenn angeklickt

spiele Klang Aufnahme1

sage Herzlich willkommen, liebes Publikum! für 2 Sek.

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne um das Programm zu starten.

