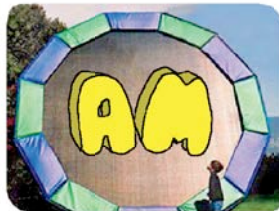


Animiere Deinen Namen



Animiere die Buchstaben Deines
Namens, Deiner Initialen oder
Deines Lieblingswortes.

scratch.mit.edu/name



Animiere Deinen Namen

Probiere diese Karten in
beliebiger Reihenfolge aus:

- Farbklicker
- Drehung
- Spiele einen Klang
- Tanzender Buchstabe
- Größe ändern
- Drücke eine Taste
- Gleite umher

scratch.mit.edu/name



Farbklicker

Lass einen Buchstaben die Farbe wechseln wenn Du ihn anklickst.



Animiere Deinen Namen

1



Farbklicker

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !



FÜGE DIESEN CODE HINZU :

Wenn ich angeklickt werde

ändere Farbe -Effekt um 25

Probiere verschiedene Zahlen aus.

PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.



Drehung

Lass den Buchstaben sich drehen
wenn du darauf klickst.



Animiere Deinen Namen

2



Drehung

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Buchstaben aus
der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:



FÜGE DIESEN CODE HINZU :

Wenn ich angeklickt werde

wiederhole 10 mal

drehe dich um 18 Grad

Probiere
verschiedene
Zahlen aus.

PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.



TIPP

Klicke auf diesen Block, um die Richtung der Figur zurückzusetzen.

setze Richtung auf 90

Spiele einen Klang

Klicke einen Buchstaben
um einen Klang zu spielen.



Animiere Deinen Namen

3

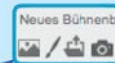
SCRATCH

Spiele einen Klang

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen
Hintergrund.

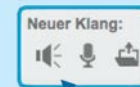


Wähle einen Buchstaben aus
der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:



Klicke den Klänge Tab.



Wähle einen Klang aus.

FÜGE DIESEN CODE HINZU :

Klicke den Skripte Tab.

Wenn ich angeklickt werde

spiele Klang guitar strum

PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.

Tanzender Buchstabe

Lass einen Buchstaben im Takt tanzen.



Animiere Deinen Namen

4

SCRATCH

Tanzender Buchstabe

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Hintergrund.



Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:



FÜGE DIESEN CODE HINZU :

Wenn ich angeklickt werde

gehe 10 er-Schritt

spiele Schlaginstrument 1 für 0.25 Schläge

gehe -10 er-Schritt

spiele Schlaginstrument 1 für 0.25 Schläge

Gib eine positive Zahl ein um Dich vorwärts zu bewegen.

Gib eine negative Zahl ein um Dich rückwärts zu bewegen.

TIPP

Du kannst alle Schlaginstrumente im Menü auswählen.

spiele Schlaginstrument 1 für 0.25 Schläge

- (1) Snare-Drum
- (2) Bassröhrchen
- (3) Side-Stick

Größe ändern

Mache einen Buchstaben größer und dann wieder kleiner.



Animiere Deinen Namen

5



Größe ändern

scratch.mit.edu/name

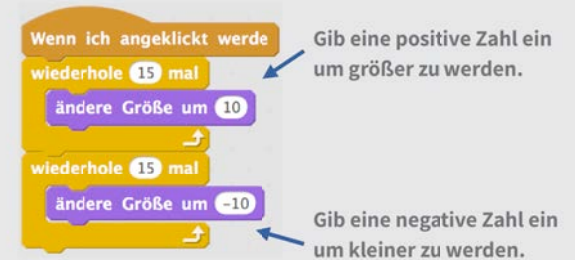
LOS GEHT'S !

Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:



FÜGE DIESEN CODE HINZU :



PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.

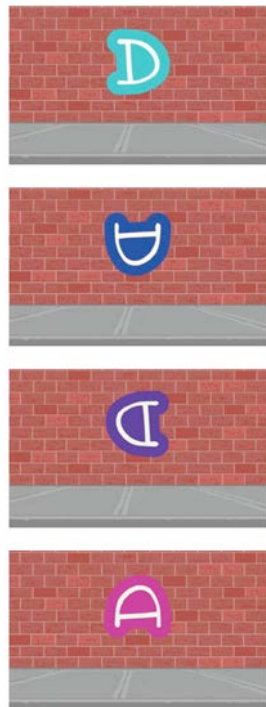
TIPP

Klicke auf diesen Block, um die Größe der Figur zurückzusetzen.

setze Größe auf 100 %

Drücke eine Taste

Drücke eine Taste, um Deinen Buchstaben zu verändern.



Animiere Deinen Namen

6



Drücke eine Taste

scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Hintergrund.

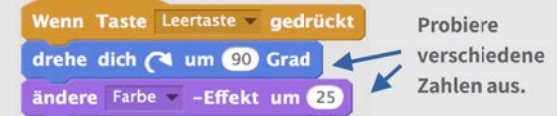


Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.

Neue Figur:



FÜGE DIESEN CODE HINZU :



Probiere verschiedene Zahlen aus.

PROBIER'S AUS !

Drücke die Leertaste.

TIPP

Du kannst auch eine andere Taste aus dem Menü zum Drücken auswählen.



Gleite umher

Lass einen Buchstaben von Ort zu Ort gleiten.



Animiere Deinen Namen

7

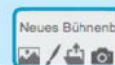
SCRATCH

Gleite umher

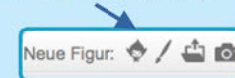
scratch.mit.edu/name

LOS GEHT'S !

Wähle einen Hintergrund.



Wähle einen Buchstaben aus der Kategorie Buchstaben.



FÜGE DIESEN CODE HINZU :

Wenn ich angeklickt werde

gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: 100
gleite in 1 Sek. zu x: -81 y: -56
gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: 100

← Probiere verschiedene Zahlen aus.

PROBIER'S AUS !

Klicke auf Deinen Buchstaben.

TIPP

Ziehe Deine Figur wohin Du willst und füge einen „gleite“ - Block hinzu.



Wenn Du eine Figur ziehst, aktualisiert sich die x- und y-Position in den Bewegungsblöcken.