

Erstelle eine Geschichte



Wähle Figuren, füge eine Unterhaltung hinzu
und erwecke deine Geschichte zum Leben.

Erstelle eine Geschichte

Starte mit der ersten Karte. Probiere danach andere Karten aus, egal in welcher Reihenfolge:

- **Beginne eine Geschichte**
- **Beginne eine Unterhaltung**
- **Tausche den Hintergrund aus**
- **Klicke eine Figur an**
- **Füge deine Stimme hinzu**
- **Gleite an eine Stelle**
- **Betrete die Bühne**
- **Antworte einer Figur**
- **Füge eine weitere Szene hinzu**

Beginne eine Geschichte

Wähle ein Bühnenbild aus
und lasse eine Figur etwas sagen.



Erstelle eine Geschichte

1

SCRATCH

Beginne eine Geschichte

LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild.



Witch House



Wähle eine Figur.



Wizard

PROGRAMMIERE



Wizard

Wenn  angeklickt wird

sage **Willkommen in der Zauberschule!** für **2** Sekunden

Schreibe in dieses Feld, was die Figur sagen soll.

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Flagge,
um das Programm zu starten.



Beginne eine Unterhaltung

Lasse zwei Figuren miteinander sprechen.



Erstelle eine Geschichte

2

SCRATCH

Beginne eine Unterhaltung

scratch.mit.edu

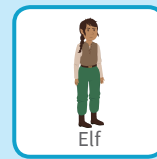
LOS GEHT'S



Wähle zwei Figuren, z.B.
Witch und **Elf**.



Witch



Elf

PROGRAMMIERE

Klicke das Vorschaubild für die beiden Figuren an
und füge ihnen diesen Programmcode hinzu:



Witch

```
Wenn angeklickt wird
  sage Ich habe eine Eule als Haustier. für 2 Sekunden
  warte 2 Sekunden
```

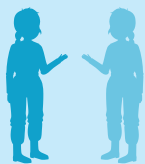


Elf

```
Wenn angeklickt wird
  warte 2 Sekunden
  sage Wie ist ihr Name? für 2 Sekunden
```

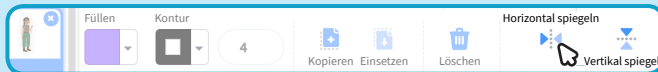
Schreibe in die Felder,
was deine beiden Figuren
sagen sollen.

TIPP



Um die Richtung zu ändern, in die eine Figur
schaut, klicke auf den Reiter **Kostüme** und dann
auf **Horizontal spiegeln**.

Kostüme



Tausche den Hintergrund aus

Wechsle vom einen Bühnenbild zum anderen.



Erstelle eine Geschichte

3

SCRATCH

Tausche den Hintergrund aus

scratch.mit.edu

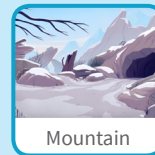
LOS GEHT'S



Wähle eine Figur.



Wähle zwei Bühnenbilder.



PROGRAMMIERE



Wenn  angeklickt wird

wechsele zu Bühnenbild Witch House ▾

warte 4 Sekunden

wechsele zu Bühnenbild Mountain ▾

Wähle das Bühnenbild, mit dem du starten möchtest.

Wähle das zweite Bühnenbild.

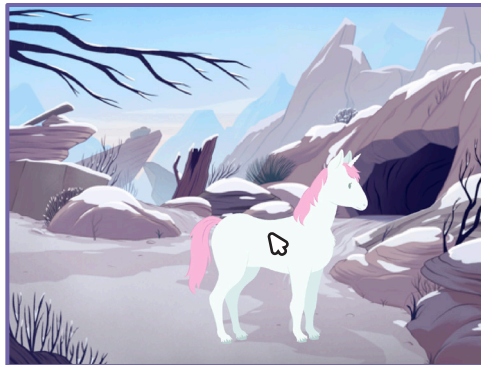
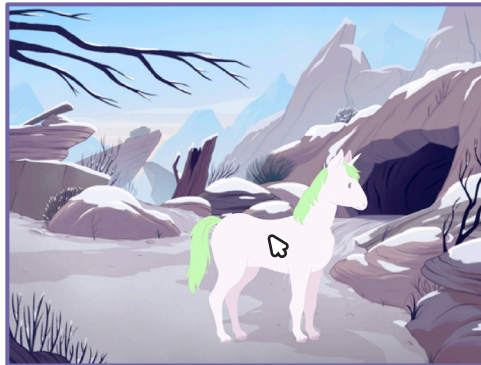
PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Flagge, um das Programm zu starten.



Klicke eine Figur an

Mache deine Geschichte interaktiv.



Klicke eine Figur an

scratch.mit.edu

LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild.



Mountain

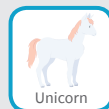


Wähle eine Figur.



Unicorn

PROGRAMMIERE



Unicorn

Wenn diese Figur angeklickt wird

ändere Effekt Wirbel um 25

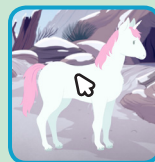
spiele Klang Magic Spell

Du kannst verschiedene Effekte auswählen.

Wähle einen Klang aus dem Ausklappenmenü.

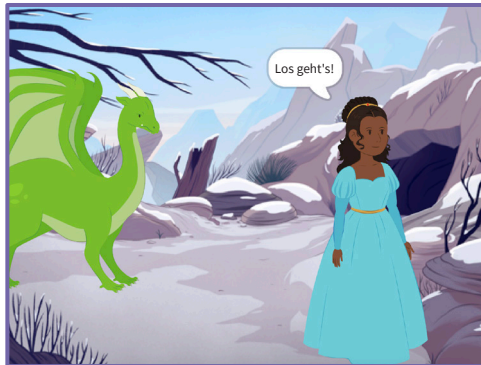
PROBIER'S AUS

Klicke auf deine Figur.



Füge deine Stimme hinzu

Nimm deine Stimme auf,
um eine Figur sprechen zu lassen.



Erstelle eine Geschichte

5

SCRATCH

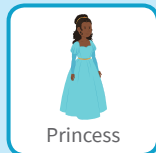
Füge deine Stimme hinzu

scratch.mit.edu

LOS GEHT'S



Wähle eine Figur.



Princess

Klänge

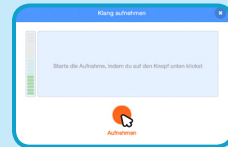


Klicke auf den Reiter **Klänge**.

Aufnehmen

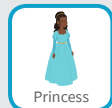
Wähle **Aufnehmen** aus dem Aufklappenü.

Klicke auf **Aufnehmen**.



Wenn du fertig bist, klicke auf **Speichern**.

PROGRAMMIERE



Princess

Wenn angeklickt wird

spiele Klang **recording1**

sage **Los geht's!** für **2** Sekunden

Wähle deine Aufnahme aus dem Aufklappenü.

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Flagge, um das Programm zu starten.



Gleite an eine Stelle

Lasse eine Figur über die Bühne gleiten.



Erstelle eine Geschichte

6

SCRATCH

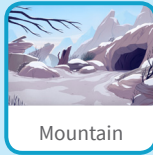
Gleite an eine Stelle

scratch.mit.edu

LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild.



Mountain



Wähle eine Figur.

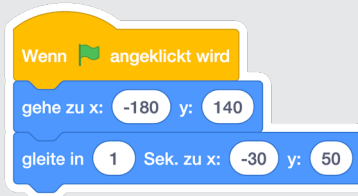


Owl

PROGRAMMIERE



Owl



PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Flagge, um das Programm zu starten.



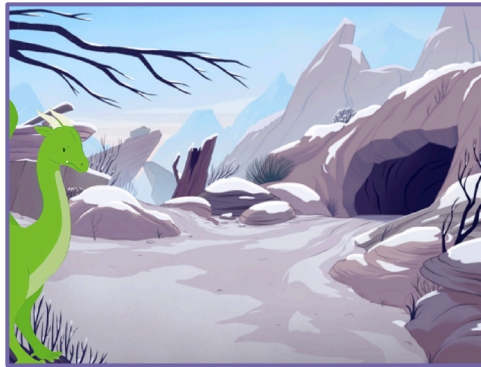
TIPP



Wenn du eine Figur auf der Bühne bewegst, werden die Werte für die **x**- und **y**-Position in der Block-Palette aktualisiert.

Betrete die Bühne

Lasse eine Figur die Bühne betreten.



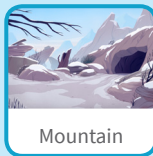
Betrete die Bühne

scratch.mit.edu

LOS GEHT'S



Wähle ein Bühnenbild.



Mountain



Wähle eine Figur.



Dragon

PROGRAMMIERE



Dragon

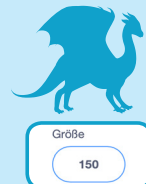
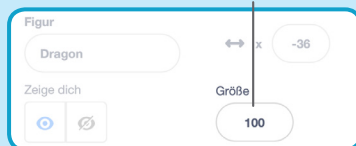
```
Wenn  angeklickt wird
  verstecke dich
  gehe zu x: -240 y: -60
  zeige dich
  gleite in 2 Sek. zu x: 0 y: -60
```

-240 wird deine Figur an den linken Rand der Bühne setzen.

Ändere diese Zahl, um schneller oder langsamer zu gleiten.

TIPP

Ändere die Grösse deiner Figur, indem du eine grössere oder kleinere Zahl eintippst.



Antworten einer Figur

Steuere eine Unterhaltung so, dass die eine Figur nach der anderen spricht.



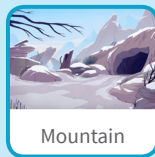
Antworten einer Figur

scratch.mit.edu

LOS GEHT'S



Wähle ein
Bühnenbild.



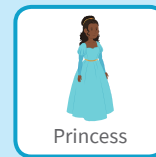
Mountain



Wähle zwei
Figuren.



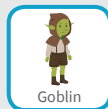
Goblin



Princess

PROGRAMMIERE

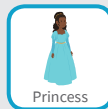
Klicke jeweils die Vorschau der Figur an und füge den Programmiercode hinzu.



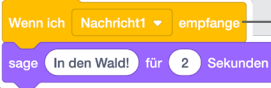
Goblin



Sende eine Nachricht.



Princess



Sage dieser Figur, was sie
tun soll, wenn sie die
Nachricht empfängt.

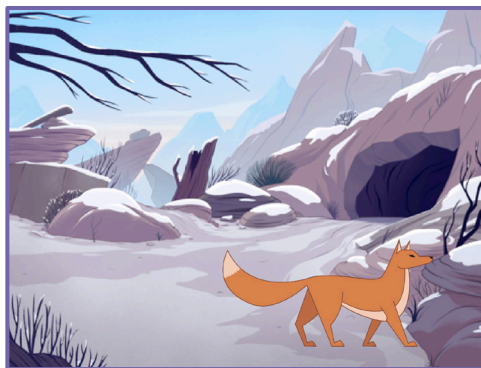
TIPP



Du kannst das Aufklappenmenü
anklicken, um eine neue Nachricht
hinzuzufügen.

Füge eine weitere Szene hinzu

Erstelle mehrere Szenen mit unterschiedlichen Hintergründen und Figuren.



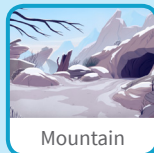
Füge eine weitere Szene hinzu

scratch.mit.edu

LOS GEHT'S



Wähle zwei Bühnenbilder.



Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE



Füge einen Block **gehe zu** hinzu, um deine Figur an die gewünschte Stelle zu setzen.

PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Flagge, um das Programm zu starten.

