

# Erstelle eine Geschichte



**Wähle eine Figur, Füge ein Gespräch hinzu und lasse deine Geschichte zum Leben erwecken.**

# Du lernst...

**... deine Figur etwas sagen zu lassen.**

**... eine Figur mit Soundeffekt erscheinen zu lassen.**

**... Figuren miteinander sprechen zu lassen.**

**... wie man eine Szene wechselt.**

**... wie du deine Figur von einem Punkt, zu einem anderen gleiten lässt.**

**... eine Figur erscheinen zu lassen.**

**... deine Stimme in eine Szene einzufügen.**

**... einen Auslöserknopf einzufügen.**

# Erstelle eine Geschichte

Beginne mit der ersten Karte und  
und fahre dann mit einer beliebigen Karte

- **Beginne eine Geschichte**
- **Zeige eine Figur**
- **Erstelle ein Gespräch**
- **Wechsle die Szene**
- **An einen Punkt gleiten**
- **In einer Szene auftauchen**
- **Mach's interaktiv**
- **Nutze deine Stimme**
- **Drücke einen Knopf**

# Erstelle eine Geschichte

Wähle eine Szene und führe eine Figur ein:



# Erstelle eine Geschichte

scratch.mit.edu/story



## MACH DICH BEREIT



Wähle ein Bühnenbild.

Bühnenbild wählen



Wähle eine Figur.

Figur wählen



## FÜGE DIESEN CODE HINZU

Klicke auf

Code



Wenn angeklickt

wechsle zu Bühnenbild Pathway

sage Was ist in diesem Garten? für 2 Sekunden

Schreibe hier, was deine Figur sagen soll.

Die Eingaben, die du bei den Blöcken machst, nennen wir **Parameter**. Durch Parameter lassen sich die Blöcke an unsere Bedürfnisse anpassen.

## PROBIERE ES AUS

Drücke auf die grüne Fahne um zu starten.



# Füge eine Figur hinzu

Lass eine neue Figur in deiner Szene  
erscheinen:



# Zeige eine Figur

scratch.mit.edu/story



## MACH DICH BEREIT



Wähle eine Figur.

Figur wählen



Klicke auf

Klänge

Wähle einen Klang, wie zum Beispiel fairydust.

Klang wählen



## FÜGE DIESEN CODE HINZU



## PROBIERE AUS

Drücke auf die grüne Fahne um zu starten.



# Erstelle ein Gespräch

Lass deine Figuren miteinander sprechen:





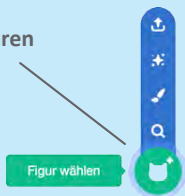
# Erstelle ein Gespräch

scratch.mit.edu/story



## MACH DICH BEREIT

Wähle zwei Figuren



## FÜGE DIESEN CODE HINZU



Wenn angeklickt

sage  für 2 Sekunden

sage  für 2 Sekunden

sende  an alle

— Versende eine Nachricht



Wenn ich  empfangen

sage  für 2 Sekunden

— Sage dieser Figur, was sie machen soll, wenn sie die Nachricht erhält.

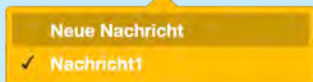
## PROBIERE AUS

Drücke auf die grüne Fahne um zu starten.



## TIPP

sende  an alle



— Drücke auf das Drop-down Menu, um eine neue Nachricht hinzuzufügen.

# Wechsle die Szenen

Wechsle dein Bühnenbild und  
lass etwas geschehen:



# Wechsle die Szene

scratch.mit.edu/story



## MACH DICH BEREIT



winter

Wähle zwei  
Bühnenbilder.



desert

Bühnenbild wählen



Wähle eine Figur



tera

Figur wählen



## FÜGE DIESEN CODE HINZU



Wenn angeklickt

wechsle zu Bühnenbild Winter ▾

sage **Brrr! Es ist so kalt hier!** für 2 Sekunden

sage **Ich vermisse die Sonne!** für 2 Sekunden

warte 1 Sekunden

wechsle zu Bühnenbild Desert

Schreibe, was  
deine Figur  
sagen soll!

Lass etwas geschehen, wenn das Bühnenbild sich ändert.

Wenn das Bühnenbild zu Desert ▾ wechselt

sage **Ahhh, schon besser!** für 2 Sekunden

## PROBIERE AUS

Drücke auf die grüne  
Fahne um zu starten.



# An einen Punkt gleiten

Lasse deine Figur den Bildschirm entlang  
gleiten:



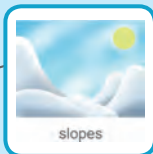
# An einen Punkt gleiten

scratch.mit.edu/story



## MACH DICH BEREIT

Wähle ein Bühnenbild.



Bühnenbild wählen



Wähle eine Figur



Figur wählen



## FÜGE DIESEN CODE HINZU



Wenn angeklickt

setze Richtung auf 120 Grad

gehe zu x: -190 y: 60

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

setze Richtung auf 90 Grad

Setze einen Startpunkt

Gleite zu einem anderen Punkt

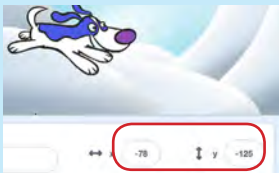
## TIPP

Ziehe deine Figur dort hin wo du sie willst und füge ein **gleite zu** Block zu deinem Code.

gehe zu x: -78 y: -125

gleite 1 Sek. zu Zufallsposition

gleite 1 Sek. zu x: -78 y: -125



Wenn du deine Figur bewegst, passen sich die **x** und **y** Positionen in den Bewegungscodes an.

# In einer Szene auftauchen

Wechsle dein Bühnenbild und lasse eine Figur erscheinen:

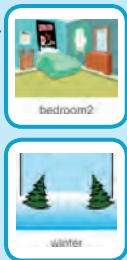


# In einer Szene auftauchen

scratch.mit.edu/story

## MACH DICH BEREIT

Wähle zwei neue Bühnenbilder.



Bühnenbild wählen

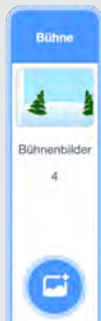
Wähle eine Figur.



Figur wählen

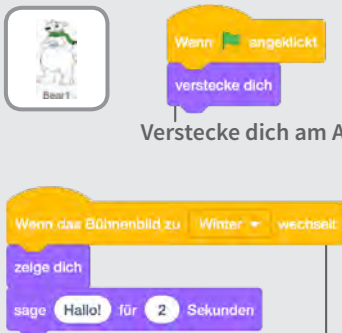
## FÜGE DIESEN CODE HINZU

Drücke auf das Bühnensymbol.



Wechsle zu dieser Szene.

Verstecke dich am Anfang.



Zeige dich in der Szene.

## PROBIERE AUS

Drücke auf die grüne Fahne um zu starten.



# Mach's interaktiv

Drücke auf ein Objekt und lass es etwas tun:





# Machs' interaktiv

scratch.mit.edu/story



## MACH DICH BEREIT



Wähle ein Objekt.



Klicke auf

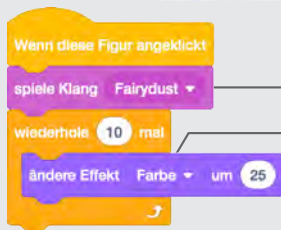


Wähle einen Klang aus der Soundbibliothek.



## FÜGE DIESEN CODE HINZU

Klicke auf



Wähle deinen Klang.

Du kannst verschiedene Effekte aus dem Menü wählen.

## PROBIERE AUS

Drücke auf dein Objekt, um zu starten.

## TIPP



Um den Effekt wieder rückgängig zu machen, drücke auf das rote Symbol.

# Nutze deine Stimme

Lass eine Figur mit einer Aufnahme  
deiner Stimme sprechen:



# Nutze deine Stimme

scratch.mit.edu/story



## MACH DICH BEREIT

Wähle eine Figur.



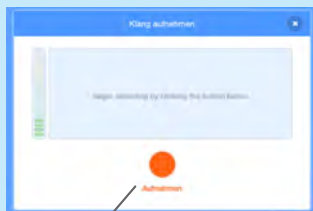
Devin

Figur wählen



Klicke auf

Klänge



Drücke auf **Aufnehmen** um deine Stimme aufzunehmen.

## FÜGE DIESEN CODE HINZU

Klicke auf

Code



## PROBIERE AUS

Drücke auf die grüne Fahne um zu starten.



# Drücke einen Knopf

Drücke eine Knopf, um die Szene zu wechseln:



# Drücke einen Knopf

scratch.mit.edu/story



## MACH DICH BEREIT



Wähle zwei  
Bühnenbilder.

Bühnenbild wählen



Wähle eine Figur, die du  
drücken kannst, wie Arrow1.



Figur wählen



## FÜGE DIESEN CODE HINZU



Wenn diese Figur angeklickt

wechsele zu Bühnenbild nächstes Bühnenbild ▾

verstecke dich

warte 3 Sekunden

zeige dich

Wähle  
nächstes Bühnenbild  
vom Dropdownmenu.

Schreibe in wievielen Sekunden  
sich der Pfeil zeigen soll.

## PROBIERE AUS

Drücke deinen Knopf zum starten

## TIPP

Füge diesen Code hinzu, um die erste Szene festzulegen.  
Drücke die Grüne Fahne, um zu starten.

Wenn  angeklickt

wechsele zu Bühnenbild Basketball 2 ▾

verstecke dich

warte 3 Sekunden

zeige dich

# Jetzt bist du gefordert!

Erstelle nun selbst eine Geschichte mit deinem erarbeiteten Wissen.

