

Anhang 9

Scratch-Aktivitätskarten

Farbe ändern

Drücke eine Taste um die Farbe eines Objektes zu ändern.



<http://scratch.mit.edu> 1 **Scratch**

Farbe ändern



VORBEREITUNG



Zeichne ein neues Objekt...
... oder wähle eines aus einem Ordner.

VERSUCHE DIESEN CODE

Wenn Taste Leertaste gedrückt

ändere Farbe-Effekt um 25

LOS GEHT ES!

Drücke die Leertaste zum Ändern der Farbe.

ZUSATZTIPP



Je mehr Farben das Objekt hat, umso mehr Änderungen wirst du erkennen. (Wenn das Objekt zur Gänze schwarz ist, wird die Farbänderung heikel sein.)

Bewege dich zum Rhythmus

Tanze zu einem Trommelrhythmus!



<http://scratch.mit.edu> 2 **Scratch**

Bewege dich zum Rhythmus



VORBEREITUNG



Wähle einen Tänzer oder ein anderes Bild.

VERSUCHE DIESEN CODE

Wenn grüne Fahne angeklickt

fortlaufend

gehe 30-er Schritt

spiele Schlagzeug 35 für 0.5 Schläge

gehe -30-er Schritt

spiele Schlagzeug 39 für 0.5 Schläge

Klicke hier um einen Trommelklang auszuwählen.

LOS GEHT ES!



Klicke zum Starten auf die grüne Fahne!

Tastenbewegung

Benutze die Pfeiltasten um dein Objekt zu bewegen!



<http://scratch.mit.edu> 3 SCRATCH

Tastenbewegung

Wenn Taste **Pfeil nach rechts** gedrückt

zeige Richtung **90**

gehe **10** -er Schritt

VERSUCHE DIESEN CODE

Wenn Taste **Pfeil nach oben** gedrückt

zeige Richtung **0**

gehe **10** -er Schritt

Wenn Taste **Pfeil nach unten** gedrückt

zeige Richtung **180**

gehe **10** -er Schritt

Wenn Taste **Pfeil nach links** gedrückt

zeige Richtung **270**

gehe **10** -er Schritt

LOS GEHT ES!

Drücke zur Steuerung die Pfeiltasten!

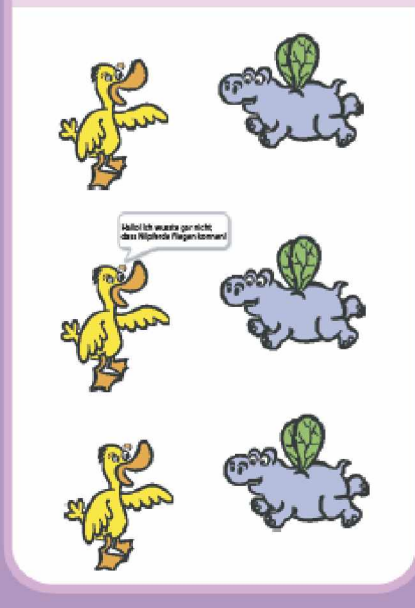
ZUSATZTIPP

Steht dein Objekt am Kopf? Hier kannst du die Drehung ändern.

Drehung rundherum Wechsel links-rechts

Sag etwas!

Was willst du, dass dein Objekt sagt?



<http://scratch.mit.edu> 4 SCRATCH

Sag etwas!

VORBEREITUNG

Wähle ein Objekt aus. Gib dem Objekt einen Namen.

VERSUCHE DIESEN CODE

Finde den Block, der den Namen deines Objektes enthält.

Wenn Ente angeklickt

sage **Halo! Ich wusste gar nicht, dass Nibferde fliegen können!**

Setze einen beliebigen Text ein!

LOS GEHT ES!

Klicke zum Starten auf das Objekt.

Gleiten

Gleite sanft von einem Punkt zum anderen!





<http://scratch.mit.edu> 5 SCRATCH

Gleiten

VORBEREITUNG

Programme
Kostüme
Klänge

Neues Kostüm: Malen Importieren

Importiere ein Kostüm.
Oder male selbst eines.

VERSUCHE DIESEN CODE

Wenn angeklickt

gleite 1 Sek. zu x: 20 y: 80

Versuche
verschiedene Zahlen!

gleite 1 Sek. zu x: 130 y: -20

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

LOS GEHT ES!

Klicke zum Starten auf die grüne Fahne!

Programme
Kostüme
Klänge

Objekt2
 x: 10 y: 10 Ausrichtung: 90

ZUSATZTIPP

Hier findest du immer die aktuelle
x und y Position eines Objektes.

Folge der Maus

Folge dem Mauszeiger!





<http://scratch.mit.edu> 6 SCRATCH

Folge der Maus

VORBEREITUNG

Programme
Kostüme
Klänge

Neues Kostüm: Malen Importieren

Importiere eine Katze oder ein anderes Kostüm.

VERSUCHE DIESEN CODE

Wenn angeklickt

fortlaufend

zeige auf Mauszeiger

gehe 3 -er Schritt

LOS GEHT ES!

Klicke zum Starten auf die grüne Flagge!

Tanze Twist

Spiele einen Sound und mache einen Twist!



<http://scratch.mit.edu> 7 SCRATCH

Tanze Twist

VORBEREITUNG



Suche ein Bild einer Person, die zum Tanz bereit ist.

Programme Kostüme Klänge

Neuer Klang: Aufnehmen Importieren

Nimm eine Sounddatei auf oder importiere eine! Halte den Sound kurz!

VERSUCHE DIESEN CODE

```

Wenn Taste W gedrückt
  spiele Klang Twist
  setze Wirl-Effekt auf 30
  warte 0.25 Sek.
  setze Wirl-Effekt auf 0
  warte 0.25 Sek.
        
```

Wähle "Wirl" aus dem Menü.

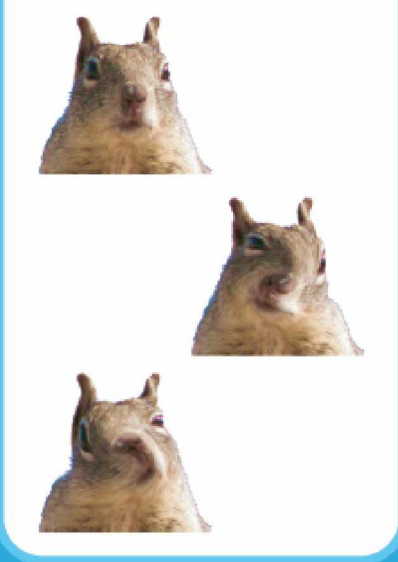
LOS GEHT ES!

W

Drücke diese Taste zum Starten.

Interaktiver Wirlbel


Verwirbele ein Photo indem du die Maus bewegst!



<http://scratch.mit.edu> 8 SCRATCH

Interaktiver Wirlbel

VORBEREITUNG



Wähle das Eichhörnchen oder ein anderes Foto, das du verwirbeln möchtest!


VERSUCHE DIESEN CODE

```

Wenn Flagge angeklickt
  fortlaufend
    andere Wirl-Effekt um Maus x-Position
        
```

Wähle "Wirl" aus dem Menü.

LOS GEHT ES!



Klicke zum Starten auf die grüne Fahne!

ZUSATZTIPP


```

Maus x: 191
Maus y: -153
        
```

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

Animation

Erstelle eine einfache Animation!




<http://scratch.mit.edu> 9 BORATOH


Animation

Programme | **Kostüme** | Klänge | **VORBEREITUNG**

Neues Kostüm: Malen | Importieren


1.  Geist1 180x140 4 KB Kopiere ein Kostüm

Bearbeiten Kopieren

2.  Geist2 180x140 4 KB Bearbeite das neue Kostüm (im Malprogramm) um es zu verändern

Bearbeiten Kopieren

VERSUCHE DIESEN CODE

Wenn  angeklickt

fortlaufend


ziehe Kostüm Geist1 an

Warte 1 Sek.

ziehe Kostüm Geist2 an

Warte 1 Sek.

LOS GEHT ES!

 Klicke zum Starten auf die grüne Fahne!

Animierte Bewegung

Ein Objekt soll sich animiert bewegen.



<http://scratch.mit.edu> 10 BORATOH

Animierte Bewegung

Programme | **Kostüme** | Klänge | **VORBEREITUNG**

Neues Kostüm: Malen | Importieren

1.  parrot-a 100x100 4 KB Importiere ein Kostümpaar zum Animieren!

Bearbeiten Kopieren

2.  parrot-b 100x100 4 KB Importiere ein Kostümpaar zum Animieren!

Bearbeiten Kopieren

VERSUCHE DIESEN CODE

Wenn  angeklickt

fortlaufend

ziehe Kostüm parrot-a an

Warte 0,2 Sek.

gehe 5 er Schritt

ziehe Kostüm parrot-b an

Warte 0,2 Sek.

gehe 5 er Schritt

pralle vom Rand ab

ZUSATZTIPP



Drehung rundherum



Wechsel links-rechts

Steht dein Objekt am Kopf? Hier kannst du die Drehung ändern.

Überraschungsschalter

Mache deinen eigenen Schalter!



<http://scratch.mit.edu> 11 SCRATCH

Überraschungsschalter

VORBEREITUNG

Wähle "drums" aus dem Ordner "Things"

Du kannst den Namen des Objektes ändern.

VERSUCHE DIESEN CODE

Finde den Block, der den Namen deines Objektes enthält.

```

Wenn Trommel angeklickt
  andere [Feier] -Effekt um 25
  spiele Schlagzeug [Zufallszahl von 35 bis 61 für 0.2 Schläge]
  andere [Feier] -Effekt um 25
    
```

Füge den Zufallszahl - Block ein.

LOS GEHT ES!

Klicke auf die Trommel, damit du siehst und hörst, was geschieht.

Zähler

Füge deinem Spiel einen Zähler hinzu!



<http://scratch.mit.edu> 12 SCRATCH

Zähler

score 1

VORBEREITUNG

Gehe zu "Variablen".
Klicke auf "Neue Variable".

Benenne die neue Variable mit "score" und drücke "OK".

VERSUCHE DIESEN CODE

```

setze score auf 0
fortlaufend
  drehe 1 Zufallszahl von -30 bis 30 Grad
  gehe 5 er Schritt
  falls [wird kleine Fisch berührt?]
    andere score um 1
    spiele Klang [Pippen] und warte
    gehe 100 er Schritt
    
```

Wähle aus dem Menü das Objekt, das gejagt wird.

Erhöhe den Zähler um 1.

LOS GEHT ES!

Klicke zum Starten auf die grüne Fahne!

Aktuellste Version unter: <http://scratch.mit.edu/help/cards/>