



Hinweis



- **Link zu Scratch:** scratch.mit.edu → Oben auf “Entwickeln” klicken → Jetzt bist Du in der Entwicklungsumgebung!
- **Wichtig:** Um deine Projekte abzuspeichern, musst Du dich mit Benutzernamen und Passwort anmelden. Wie das funktioniert, erfährst Du von deiner Lehrkraft.

Aufgabe

Benutze die Programmierblöcke unter “Skripte”, um die Katze im linken Bildbereich zu animieren:

1. Wenn man die Katze anklickt, soll sie einen 20er-Schritt gehen.
2. Danach soll die Katze “Hallo [Name]!” und “Alles Gute zum Geburtstag!” sagen.
3. Lasse die Katze verschwinden und nach 2 Sekunden wieder auftauchen.



Tipp

Unter “**Skripte**” findest Du Programmierblöcke mit verschiedenen Anweisungen, die Du kombinieren kannst.



Du brauchst diese Komponenten:

1 Katze (“Cat1”)

Tipp

Teste das Ergebnis, indem Du auf die Katze klickst.

Ändere die Reihenfolge der Programmierblöcke und beobachte was passiert.

Nächste Aufgabe

- Füge ein Hintergrundbild hinzu, indem Du ein “Bühnenbild” aus der Bibliothek auswählst.
- Füge auch einen Schriftzug “Happy Birthday” hinzu, indem Du selber eine neue Figur zeichnest.



Aufgabe

Füge ein Hintergrundbild hinzu, indem Du ein "Bühnenbild" aus der Bibliothek auswählst:

1. Klicke dafür unten links auf die leere weiße Bühne. Klicke dann auf "Bühnenbilder" und wähle ein Bild aus der Bibliothek aus.



2. Füge einen Schriftzug "Happy Birthday" hinzu, indem Du selber eine neue Figur zeichnest. Benutze dafür das Textwerkzeug.



Du brauchst diese Komponenten:

- 1 Bühnenbild ("blue sky")
- 1 Figur Schrift (z.B. "Happy Birthday")

Tipp

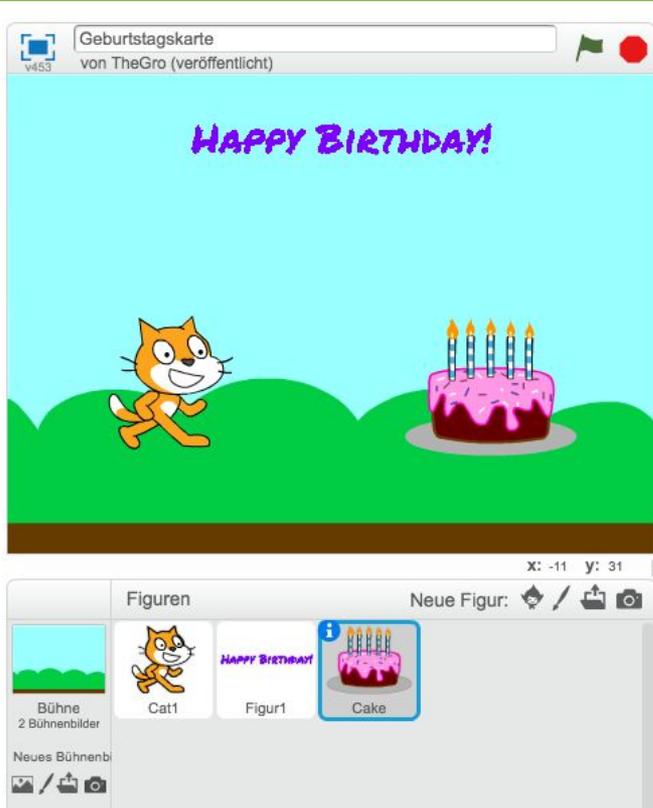
Du kannst die Katze und den Schriftzug anklicken und mit gedrückter Maustaste im Bildbereich an die gewünschte Position verschieben.

Tipp

Unter dem Bildbereich kannst Du **neue Figuren** hinzufügen. Du kannst sie entweder aus der Figurenbibliothek auswählen, als Bild hochladen oder selber zeichnen.

Nächste Aufgabe

- Füge einen **Geburtstagskuchen** hinzu. Bei "Start" sollen die Kerzen noch aus sein. Wenn er angeklickt wird, sollen die Kerzen brennen und es soll ein "Happy Birthday" Lied abgespielt werden.



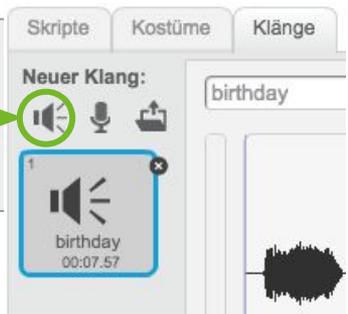
- ### Aufgabe
1. Füge einen **Geburtstagskuchen** aus der Figurenbibliothek hinzu.
 2. Bei "Start" sollen die Kerzen noch aus sein. Wenn der Geburtstagskuchen angeklickt wird, sollen die Kerzen brennen und es soll ein "Happy Birthday" Lied abgespielt werden.



Tipp
Um das Aussehen einer Figur zu ändern, kannst Du das "Kostüm" wechseln. Du kannst auch selber Kostüme erstellen, hinzufügen und bearbeiten.



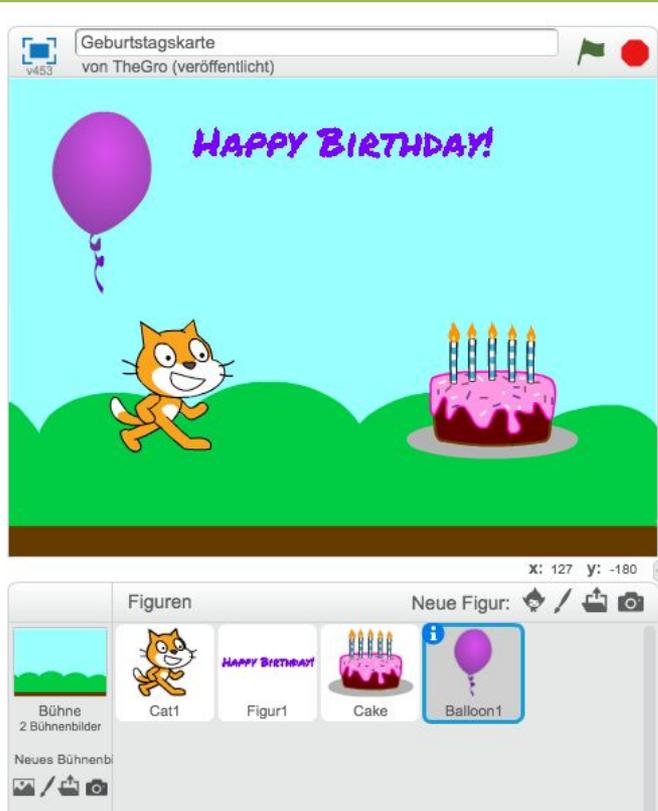
Tipp
Wähle unter "Klänge" einen neuen Klang aus der **Klangbibliothek** aus.



Du brauchst diese Komponenten:
1 Figur Geburtstagskuchen ("Cake")

Tipp
Mit der grüne Flagge und dem roten Stoppschild kannst Du deine Animationen und Spiele **starten** und **stoppen**.

- ### Nächste Aufgabe
- Füge auch einen **Luftballon** hinzu. Wenn der Luftballon angeklickt wird, soll sich die Farbe des Ballons ändern.

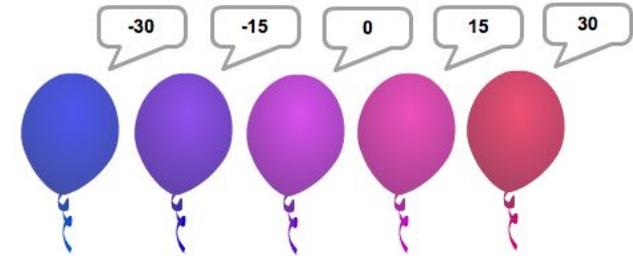


Du brauchst diese Komponenten:

1 Figur Ballon ("Balloon1")

Aufgabe

1. Füge auch einen **Luftballon** aus der Figurenbibliothek hinzu. Wenn der Luftballon angeklickt wird, soll sich die Farbe des Ballons ändern.
2. Teste deine fertige Geburtstagskarte, indem Du auf die grüne Fahne und danach auf die verschiedenen Figuren klickst.



Info

Durch ändern des Farbeffektes um eine bestimmte Zahl, kannst Du die Farbe einer Figur ändern.

Nächste Aufgabe

- Füge weitere Figuren nach Belieben hinzu und animiere sie (Aussehen, Klang, Bewegung).

Tipp

Veröffentlichen Zeige Projektseite

Wenn der nächste Geburtstag ansteht, kannst Du deine animierte Geburtstagskarte an einen Freund oder eine Freundin schicken.

Achtung: Dafür musst Du dich mit Benutzername und Passwort anmelden. Wie das funktioniert, erfährst Du von deiner Lehrkraft.

1. Klicke oben rechts auf "Veröffentlichen". Nun siehst Du die fertige Animation.
2. Klicke auf das Vollbild-Symbol:
3. Kopiere den Link in der Adresszeile und schicke den Link an einen Freund.