

Du brauchst diese Komponenten:

1 Katze ("Cat1", "Figur1" oder andere Namen)



Tipp

Im Reiter "**Skripte**" findest du Programmierblöcke mit verschiedenen Anweisungen, die du kombinieren kannst.



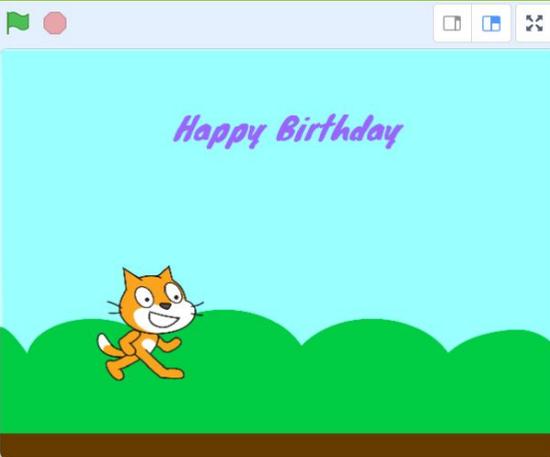
Aufgabe

1. Gib scratch.mit.edu in deinen Browser ein und klicke auf "Entwickeln"  Entwickeln
→ Dort kannst du programmieren.
Hinweis: Um deine Projekte abzuspeichern, musst du dich mit Benutzernamen und Passwort anmelden. Wie das funktioniert, erfährst du von deiner Lehrkraft.
2. Ändere die **Sprache** bei Bedarf links oben in der Ecke auf **Deutsch**. 
3. Benutze die **Programmierblöcke** unter "Skripte", um die Katze zu animieren:
 - a. **Wenn** man die Katze **anklickt**, soll sie einen **20er-Schritt gehen**.
 - b. Dann soll die Katze "**Hallo [Name]!**" und "**Alles Gute zum Geburtstag!**" **sagen**.
 - c. Lasse die Katze **verschwinden** und **nach 2 Sekunden** wieder **auftauchen**.
4. **Teste** das Ergebnis, indem du auf die Katze klickst.



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.



Du brauchst diese Komponenten:

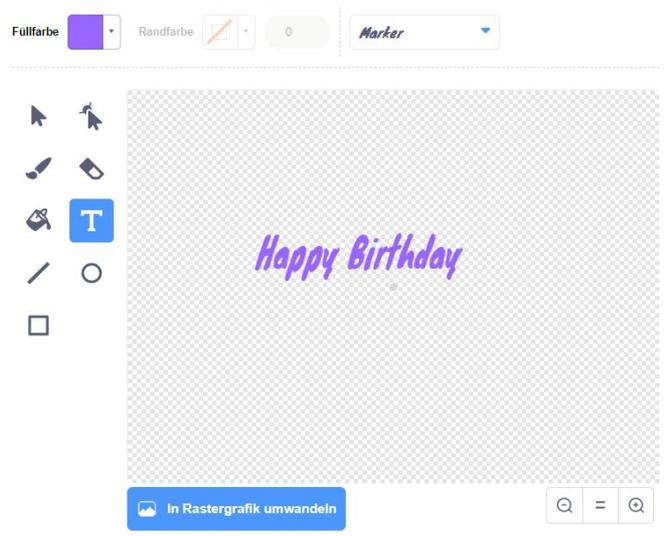
- 1 Bühnenbild ("Blue Sky")
- 1 Figur Schrift (z. B. "Happy Birthday")

Tipps

Du kannst jede Figur, z. B. die Katze und den Schriftzug, auf der Bühne anklicken und mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position verschieben.

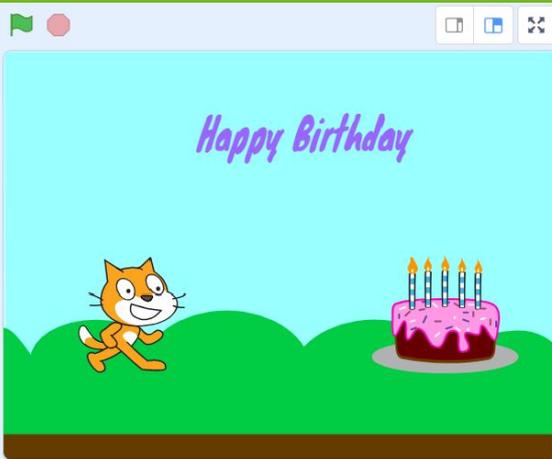
Aufgabe

1. Füge ein **Hintergrundbild** hinzu, indem du ein "Bühnenbild" aus der Bibliothek auswählst: Klicke dafür unten rechts auf den Button "Bühnenbild wählen"  und suche ein Bild aus der Bibliothek aus.
2. Füge einen **Schriftzug** "Happy Birthday" hinzu, indem du selber eine **neue Figur** zeichnest:
 - a. Positioniere deine Maus dafür auf dem "Figur wählen" Button und klicke anschließend auf "**Malen**". *Hinweis: Mit dem Button "Figur wählen" kannst du neue Figuren hinzufügen. Du kannst sie entweder aus der Figurenbibliothek auswählen, als Bild hochladen oder selber zeichnen.* 
 - b. Benutze das **Textwerkzeug** und schreibe "Happy Birthday".



Nächste Aufgabe

Füge einen **Geburtstagskuchen** als neue Figur 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.



Du brauchst diese Komponenten:

1 Figur Kuchen ("Cake")



Tipps

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

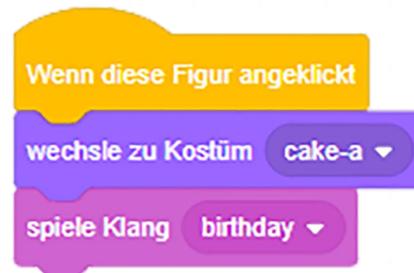


Im Reiter "Klänge" kannst du Klänge aus der **Klangbibliothek** auswählen, eigene aufnehmen, hochladen und bearbeiten.



Aufgabe

1. Füge einen **Geburtstagskuchen** aus der Figurenbibliothek hinzu.
2. Schau dir an, welche **Kostüme** der Kuchen hat. Klicke dafür auf den Kuchen und anschließend auf den Reiter "Kostüme". 
Hinweis: Du kannst auch selber Kostüme erstellen, hinzufügen und bearbeiten. 
3. Gehe zurück auf den Reiter "Skripte". **Programmiere den Kuchen:**
 - a. Bei "Start" sollen die **Kerzen** noch **aus** sein.
 - b. **Wenn** der Geburtstagskuchen **angeklickt** wird, sollen die **Kerzen brennen** und es soll ein **"Happy Birthday" Lied abgespielt werden**.
4. Teste deine fertige Geburtstagskarte, indem Du auf die grüne Fahne und danach auf die verschiedenen Figuren klickst.



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")



Tipp

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



Aufgabe

1. Füge einen **Luftballon** aus der Figurenbibliothek hinzu.
2. **Animiere** deinen Luftballon: **Wenn** der Luftballon **angeklickt** wird, soll sich die Farbe des Ballons ändern. Zum Ändern der Farbe benötigst du einen **"ändere Effekt [Farbe] um"-Block** aus dem Bereich **Aussehen**.
3. **Teste** deine fertige Geburtstagskarte, indem Du auf die grüne Fahne und danach auf die verschiedenen Figuren klickst.



Nächste Aufgabe

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

Anmerkung

Wenn der nächste Geburtstag ansteht, kannst Du deine animierte Geburtstagskarte an das Geburtstagskind schicken.

Hinweis: 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.

Veröffentlichen

2. Klicke auf das Vollbild-Symbol:



3. Kopiere den Link in der Adresszeile und schicke den Link an das "Geburtstagskind".