

## 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.



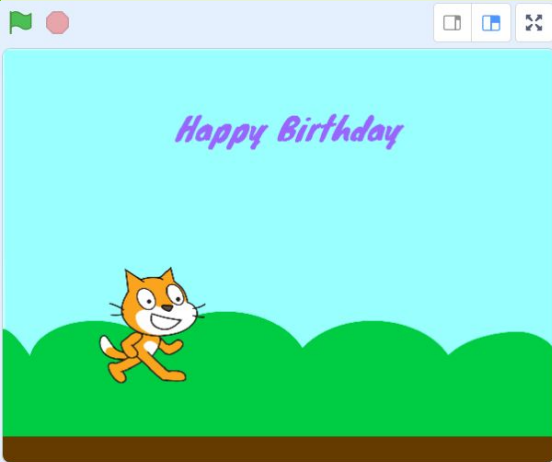
## Aufgabe

1. Gib [scratch.mit.edu](https://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.




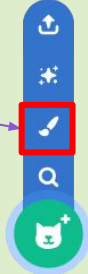
### Du brauchst diese Komponenten:

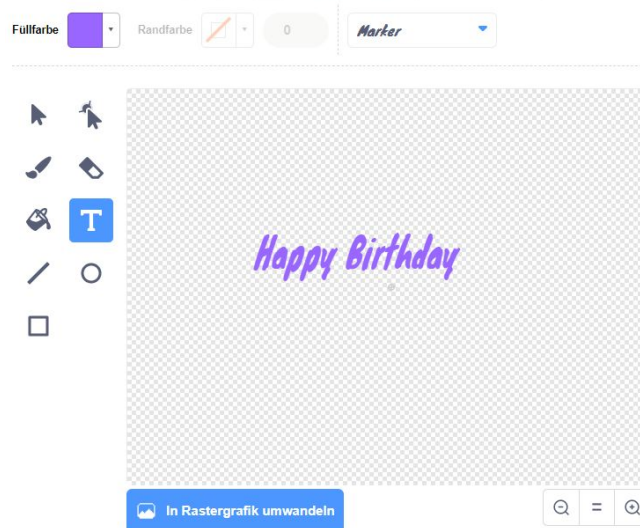
- 1 Bühnenbild ("Blue Sky")
- 1 Figur Schrift (z. B. "Happy Birthday")

### 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.

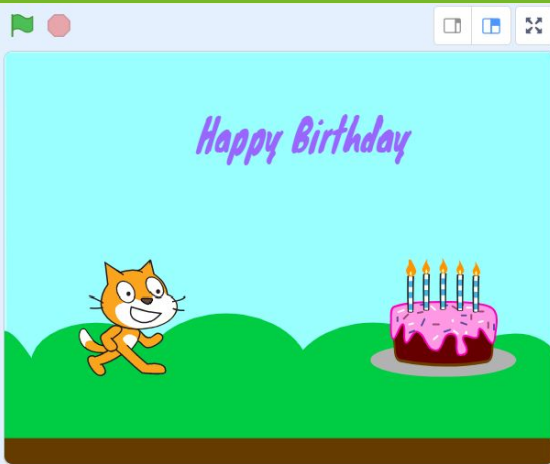
### Aufgabe

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 grüne 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.



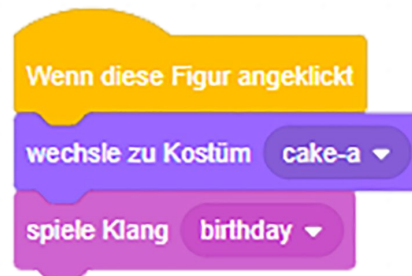
Skripte

Kostüme

Klänge

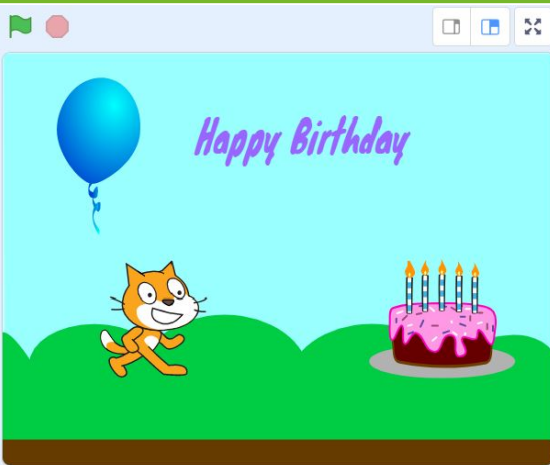
### Aufgabe

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".