

# SCRATCH

## Wilde Tiergeschichten mit Scratch



Lernkarten



ca. 30 min.



8 Jahre+



Vorwissen:  
Keines



Mit Hilfe der Lernkarten kannst du dir das Programm Scratch eigenständig erschließen. Du lernst die Programmoberfläche sowie die wichtigsten Befehlsblöcke kennen. Am Ende hast du eine eigene animierte Geschichte erstellt.



### Lernkompetenzen

- > Verständnis algorithmischer Muster und Strukturen
- > Grundverständnis über den Aufbau einer visuellen Programmiersprache

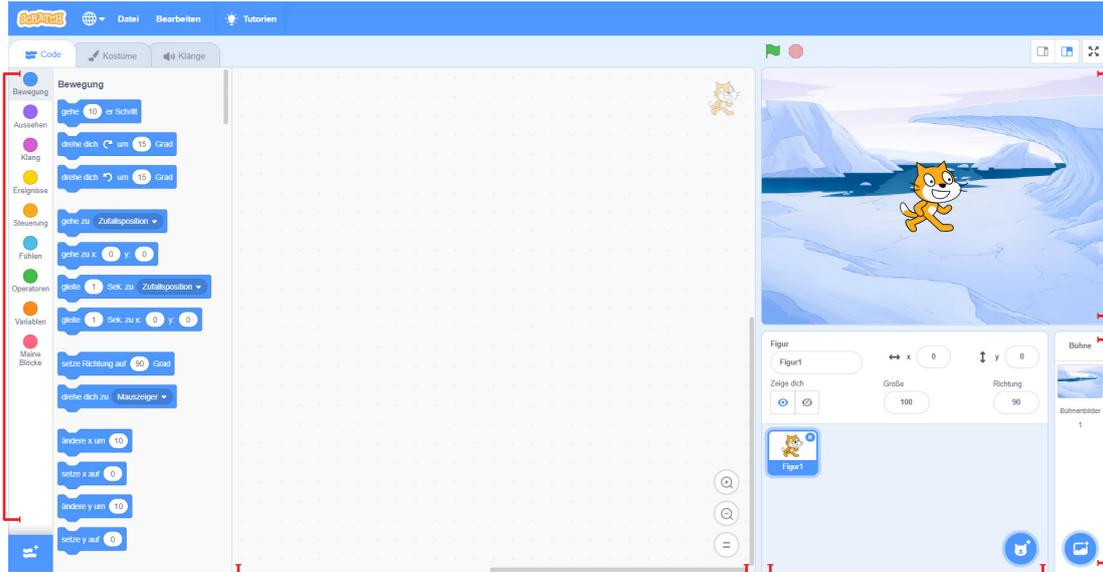
Wir freuen uns über Dein Feedback zu unserem Material: [info@coding-for-tomorrow.de](mailto:info@coding-for-tomorrow.de)

Coding For Tomorrow ist eine Initiative der Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH in Kooperation mit JUNGE TÜFTLER gGmbH  
[www.coding-for-tomorrow.de](http://www.coding-for-tomorrow.de)





Übersicht  
Befehls-  
blöcke



Die Bühne

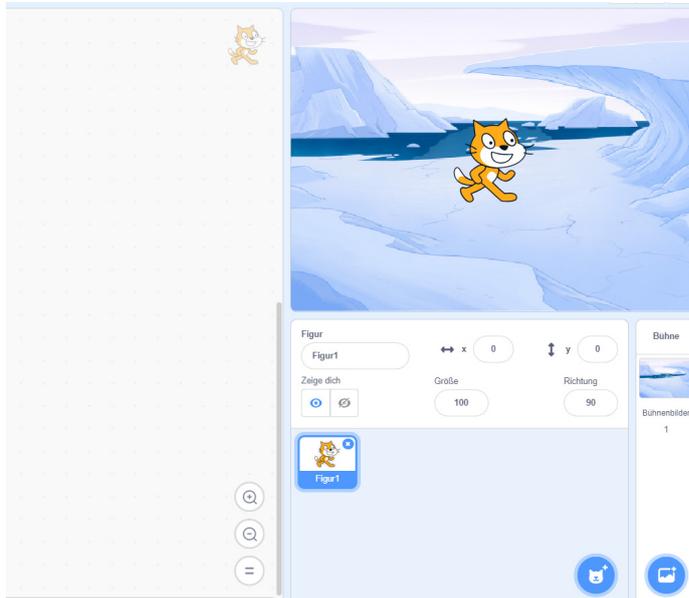
Übersicht  
Bühnen-  
bilder

Programmieroberfläche  
Hier erweckst du deine Figuren  
zum Leben.

Übersicht Figuren



**Aufgabe:** Füge ein Bühnenbild als neuen Hintergrund hinzu.



## Schritt 01



Suche diese Schaltfläche. Klicke darauf und öffne somit die Bühnenbildbibliothek von Scratch.

## Schritt 02



Wähle einen Hintergrund aus.

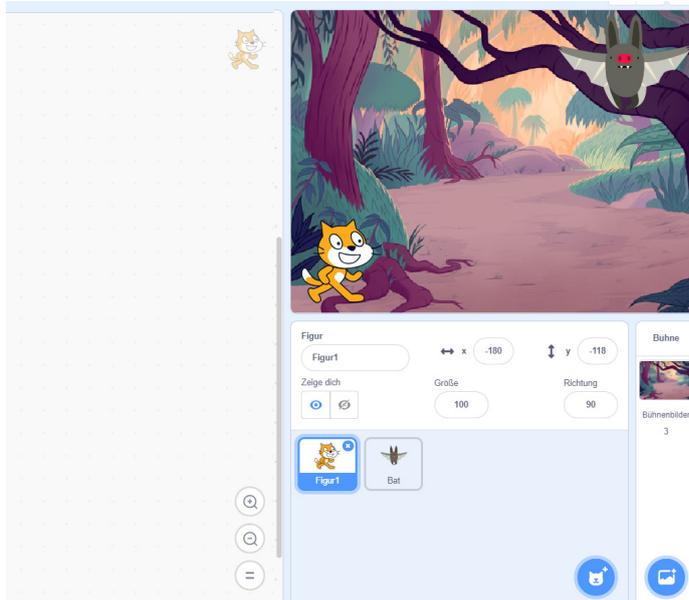
Klicke mit der linken Maustaste darauf.





# FIGUREN HINZUFÜGEN

**Aufgabe:** Lade zwei Figuren in dein Projekt.



Suche diese Schaltfläche. Klicke darauf und öffne somit die Figurenbibliothek.



Wähle eine Figur aus. Klicke mit der linken Maustaste darauf.

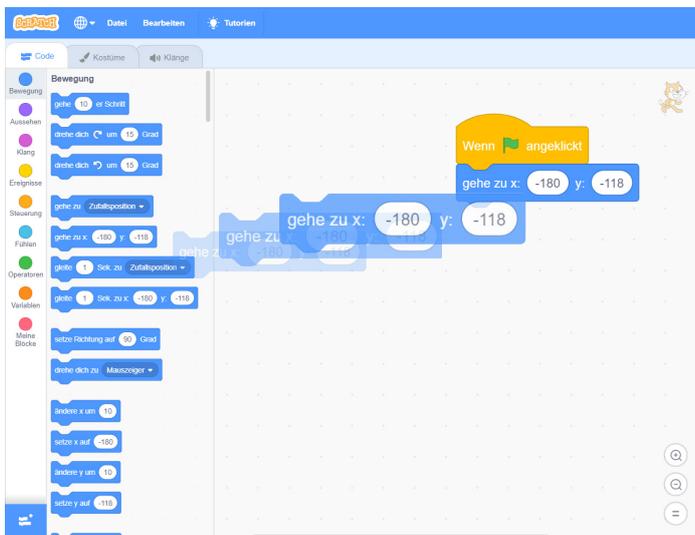


Wenn du Figuren löschen möchtest, dann klicke einfach auf:

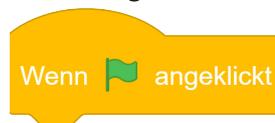




**Aufgabe:** Bringe deine Figuren auf ihre jeweilige Startposition.



Nutze folgende Befehle:



Drücke auf diese Schaltfläche, um dein Programm zu starten.



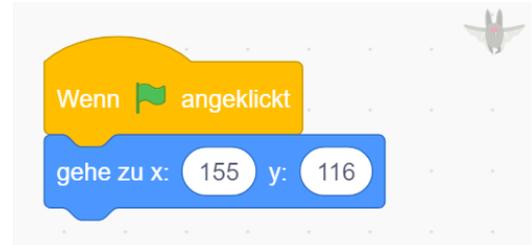
Diese Schaltfläche stoppt es wieder.



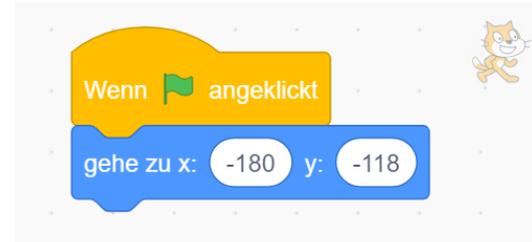
**Lösungsvorschlag:** Achte darauf, dass du jeder Figur Befehle geben musst.



Für die Fledermaus (bat):

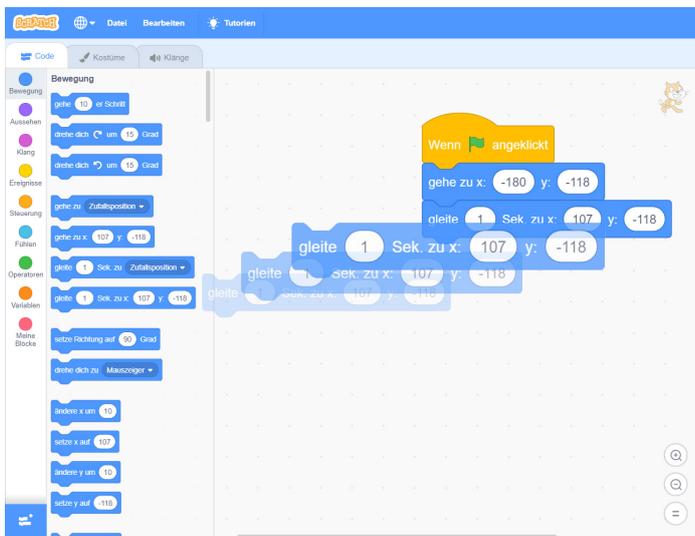


Für die Katze (cat):





**Aufgabe:** Bewege die beiden Figuren über die Bühne.



Nutze folgende Befehle:

gleite 1 Sek. zu x: 107 y: -118

gleite 1 Sek. zu x: 155 y: -16

Welche jeweilige Zahl musst du verändern, damit sich Katze und Fledermaus treffen?



**Lösungsvorschlag:** Achte wieder darauf, ob du beide Figuren programmiert hast.



Für die Fledermaus (bat)

```
Wenn  angeklickt  
gehe zu x: 155 y: 116  
gleite 1 Sek. zu x: 155 y: -16
```

Für die Katze (cat)

```
Wenn  angeklickt  
gehe zu x: -180 y: -118  
gleite 1 Sek. zu x: 107 y: -118
```



**Aufgabe:** Animiere deine Fledermaus so, dass sie zu fliegen scheint.



Verwende dafür die folgenden Befehle.  
Du kannst sie auch mehrmals nutzen.

Wenn  angeklickt

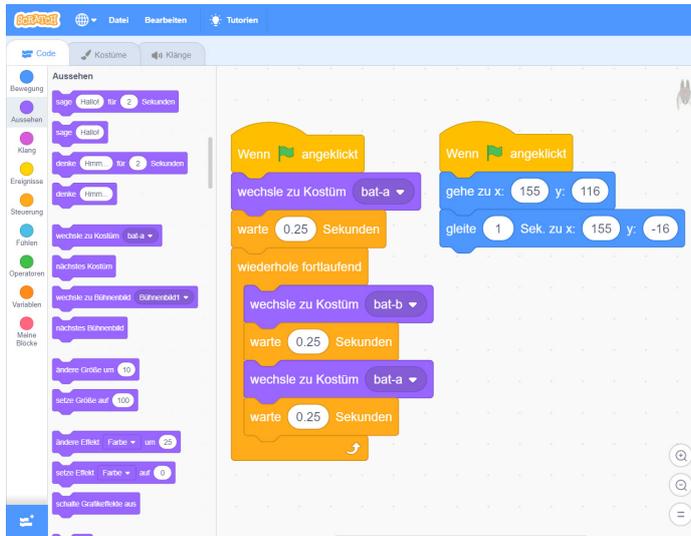
wechsele zu Kostüm  bat-a

warte  Sekunden

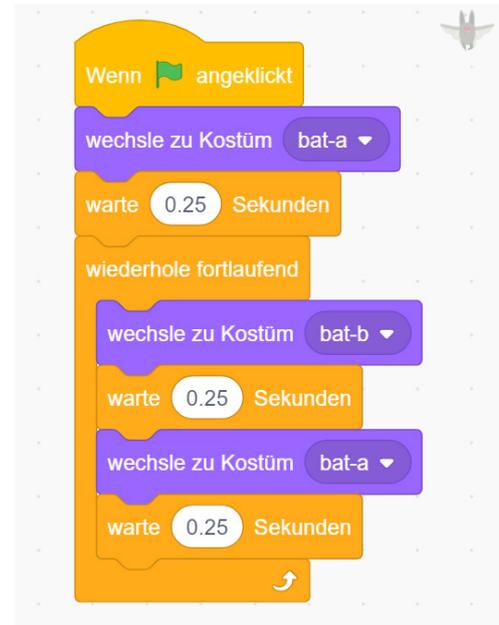
wiederhole fortlaufend 



 **Lösungsvorschlag:** Achte darauf, welche Figur du gerade programmiert hast.



Für die Fledermaus (bat)





**Aufgabe:** Lass Katze und Fledermaus "Hallo" sagen.



Verwende dafür die folgenden Befehle.  
Du kannst sie auch mehrmals nutzen.

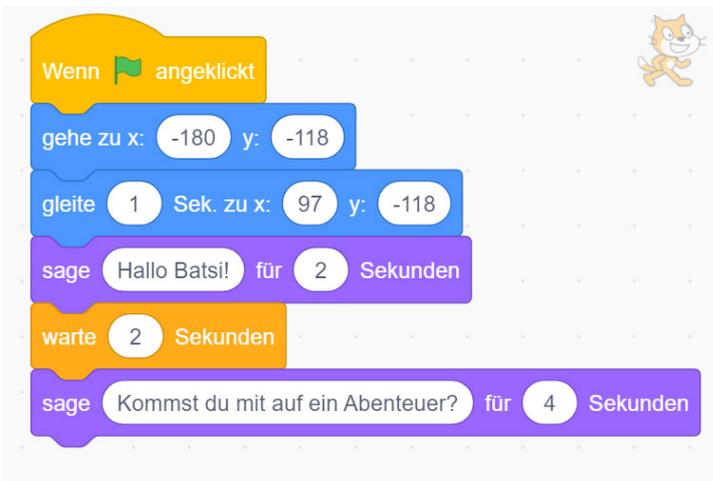
sage **Hallo!** für **2** Sekunden

warte **0.75** Sekunden



 **Lösungsvorschlag:** Achte wieder darauf, ob du beide Figuren programmiert hast.

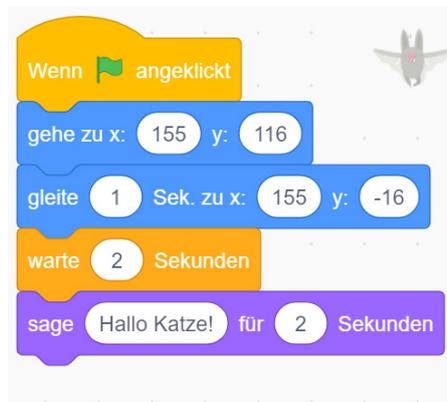
Für die Katze (cat)



Scratch script for the cat character:

- Wenn  angeklickt
- gehe zu x: -180 y: -118
- gleite 1 Sek. zu x: 97 y: -118
- sage Hallo Batsi! für 2 Sekunden
- warte 2 Sekunden
- sage Kommst du mit auf ein Abenteuer? für 4 Sekunden

Für die Fledermaus (bat)



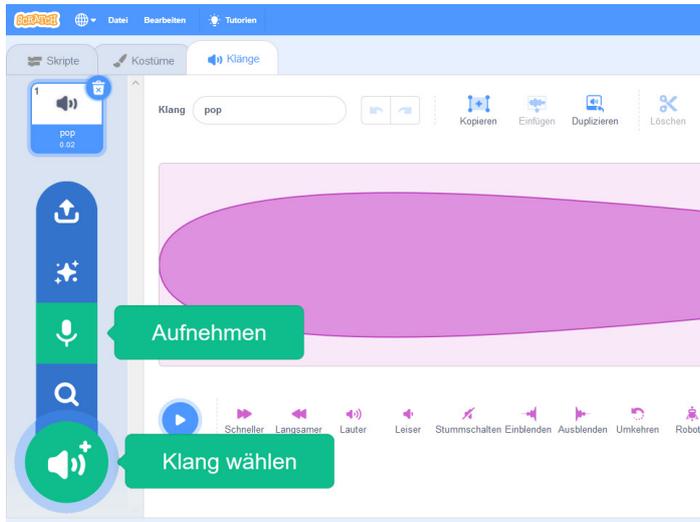
Scratch script for the bat character:

- Wenn  angeklickt
- gehe zu x: 155 y: 116
- gleite 1 Sek. zu x: 155 y: -16
- warte 2 Sekunden
- sage Hallo Katze! für 2 Sekunden



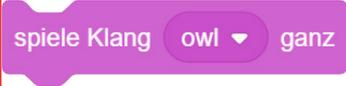
# KLÄNGE HINZUFÜGEN

**Aufgabe:** Gib deinen Figuren eine Stimme.



Öffne die Klangbibliothek und wähle einen Klang aus.

Nutze diesen Befehl um Klänge abzuspielen.

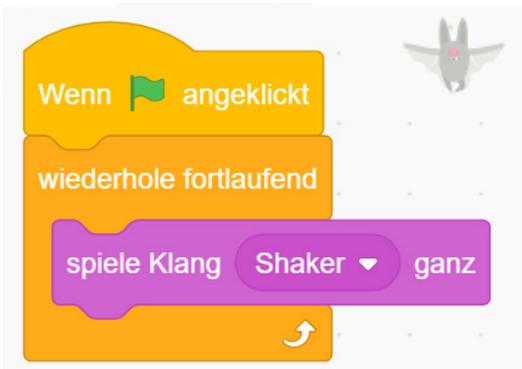


Um eigene Töne zu erzeugen, musst du den Menüunterpunkt „Aufnehmen“ wählen.



 **Lösungsvorschlag:** Achte darauf, welche Figur du gerade programmiert hast.

Für die Fledermaus (bat)



 Jedes Programm sollte auch immer ein Ende / einen Schlussbefehl haben. Nutze hierfür einfach den folgenden Befehlsblock.

