

Animiere eine Geschichte in Scratch

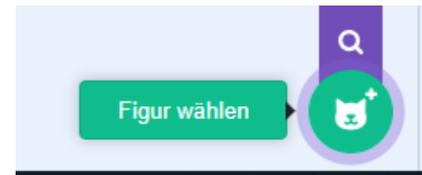
Heute wirst du in Scratch eine Geschichte erzählen. Dazu wirst du einen Hintergrund sowie Figuren einfügen und diese mit Anweisungen dazu bringen, eine Geschichte zu erzählen.

- ① Offne Scratch unter *scratch.mit.edu*

- ② Nun brauchst du einen Hintergrund. Wähle mit dem Button rechts unten einen Hintergrund, den du magst.



- ③ Füge nun zwei Figuren ein, mit denen du die Geschichte beginnen möchtest



- ④ Hier nun ein Vorschlag, wie die Geschichte beginnen könnte:

Figur 1



Figur 2



- ⑤ Führe die Geschichte nun weiter. Tipp: man kann auch den Hintergrund während der Geschichte ändern: Füge dazu ein zweites Hintergrundbild ein und verwende die Blockanweisungen der „Bühnenbilder“