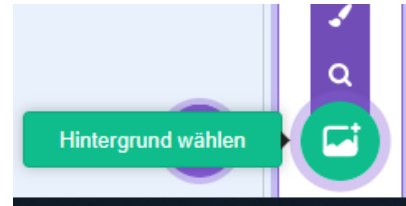


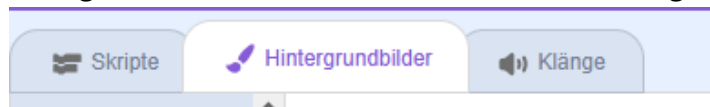
Eine Interaktive Geschichte

Heute lernst du, in einer Scratch-Geschichte die Bühnenbilder zu wechseln sowie Fragen zu stellen und auf Fragen zu antworten.

- ① Starte mit einem neuen Projekt. Wähle zunächst mehrere Hintergrundbilder aus, die du recht unten mit dem Button einfügst.

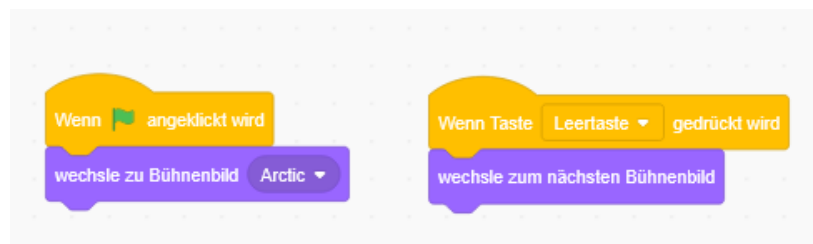
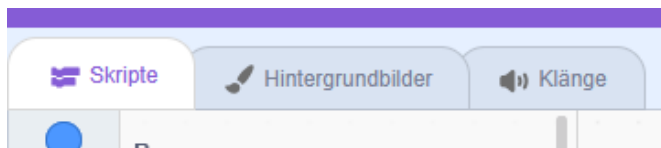


- ② Unter dem Reiter „Hintergrundbilder“ kannst du sehen, welche Hintergründe du schon eingefügt hast. Du kannst ihre Reihenfolge verändern. (Bitte bearbeite sie nicht, solange dein Projekt nicht fertig ist.)



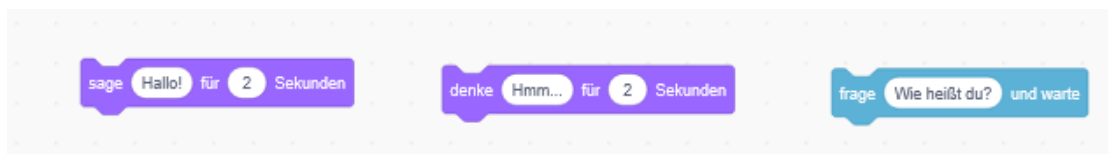
- ③ Wechsele zurück zum Reiter **Skripte**.

- Klicke in der Auswahl rechts das Hintergrundbild an
- Füge Blöcke ein, mit denen du bei der Grünen Fahne ein Startbild festlegst und mit der Leertaste durch die Hintergrundbilder wechselst



- ④ Füge nun eine Figur ein.

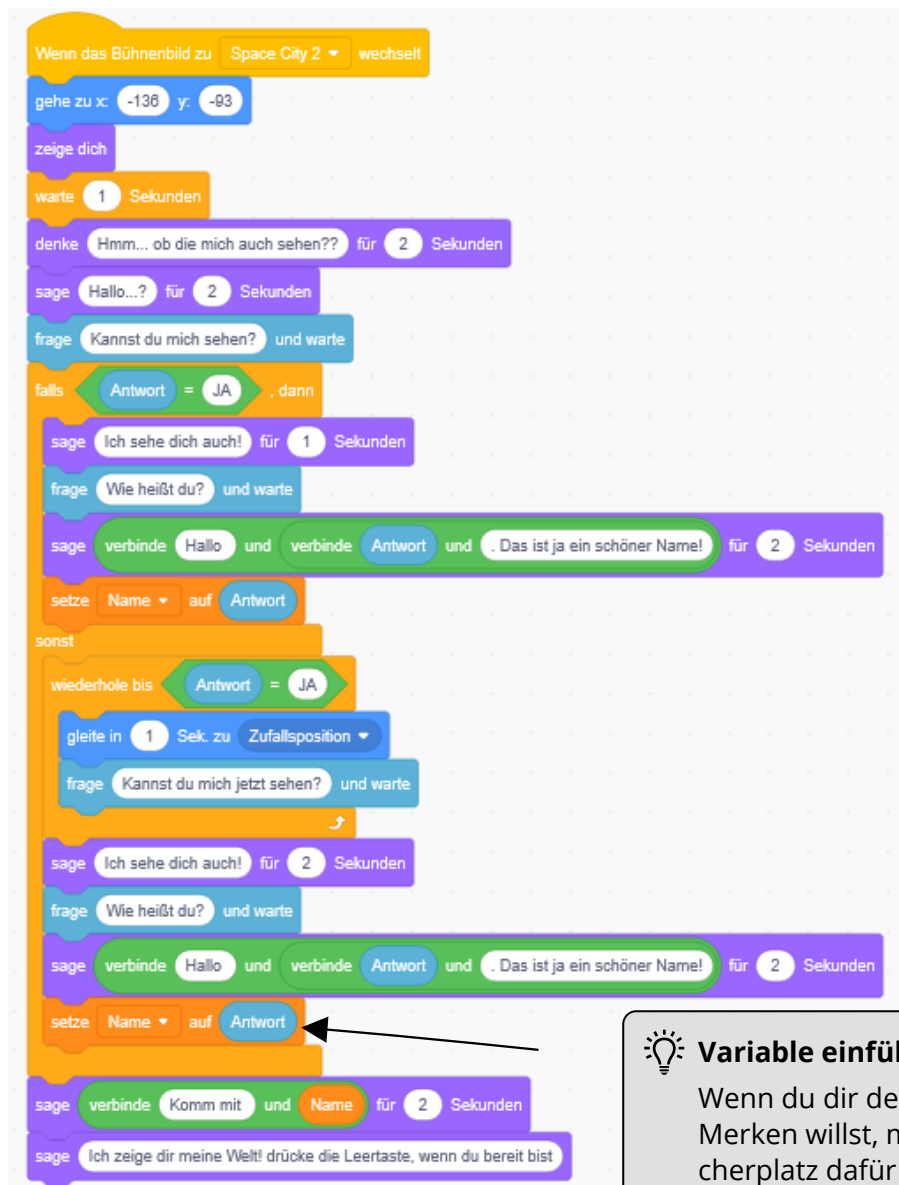
- Probiere den Unterschied zwischen den Blöcken „Denke“, „Sage“ und „Frage“ aus. (Tipp: „Frage“ findest du bei den Hellblauen Blöcken)



- ⑤ Baue einen Block, mit dem deine Figur auf die Antwort zu seiner Frage reagiert



- ⑥ Nun baue eine ganze Geschichte mit verschiedenen Fragen. Hier ein Beispiel:



Variable einführen

Wenn du dir den Namen für später Merken willst, musst du einen Speicherplatz dafür anlegen - eine sogenannte Variable, die findest du in der Leiste links



