

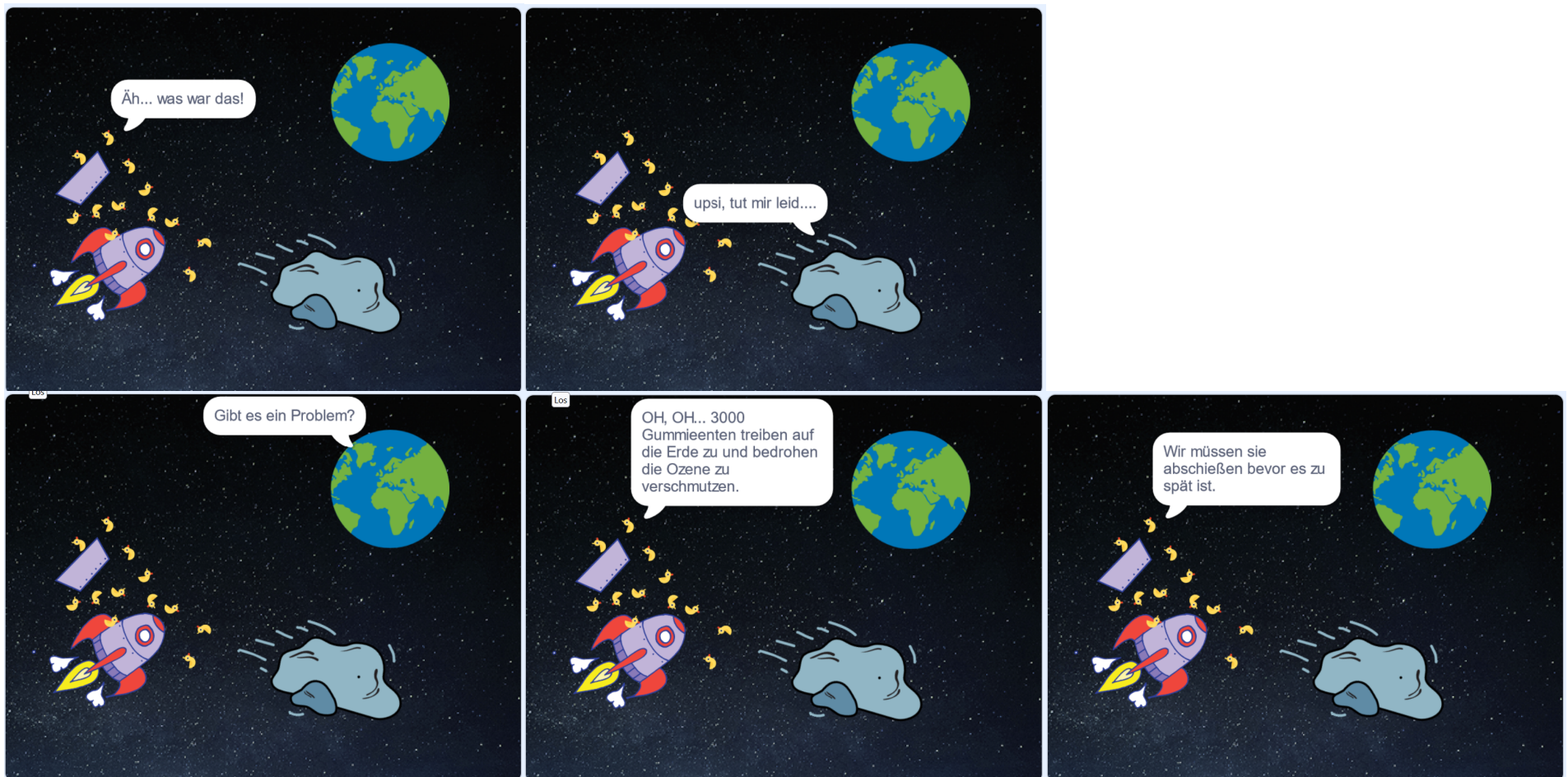
Lektion 13

Eine Geschichte erzählen

Wir wollen uns jetzt anschauen, wie wir in Scratch Geschichten erzählen können. Wir wollen folgende Geschichte erzählen:

Ein Raumschiff bringt 3000 Gummienten zur Erde und wird von einem Asteroiden getroffen. Alle Gummienten fliegen davon und treiben auf die Erde zu. Dies könnte die Ozeane der Erde verschmutzen....

Wichtig: Du musst die Geschichte nicht genau so erzählen, aber versuche dich daran zu orientieren. Hier siehst du ein mögliches Ergebnis:



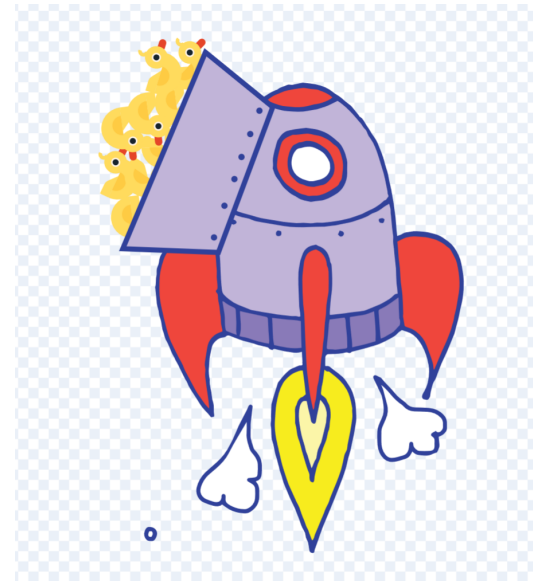
Das Raumschiff umgestalten

Als Erstes müssen wir das Raumschiff als Figur hinzufügen und umgestalten.

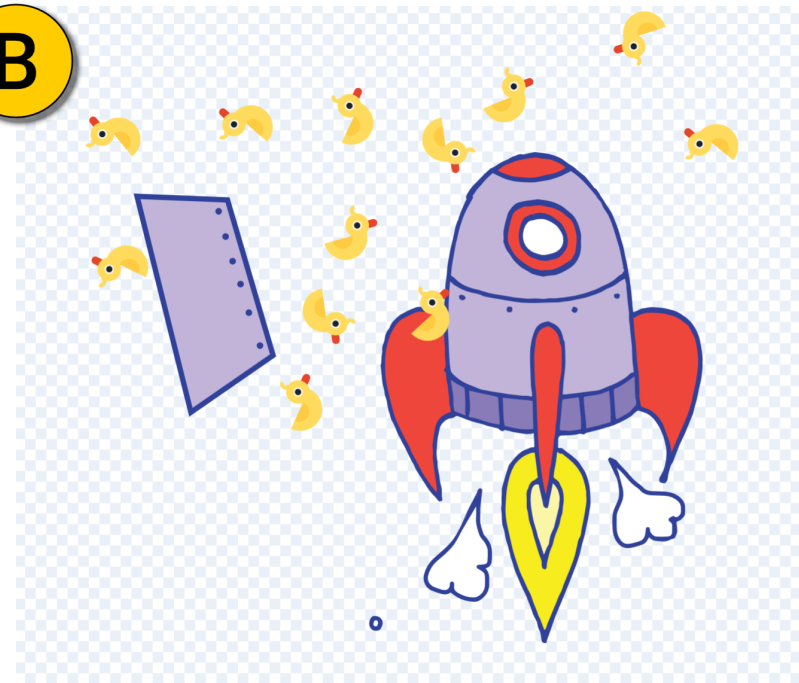
Bei **(A)** und **(B)** siehst du die beiden Kostüme, die wir gestalten wollen.

Auf den nächsten Seiten erfährst du, wie das geht...

A



B

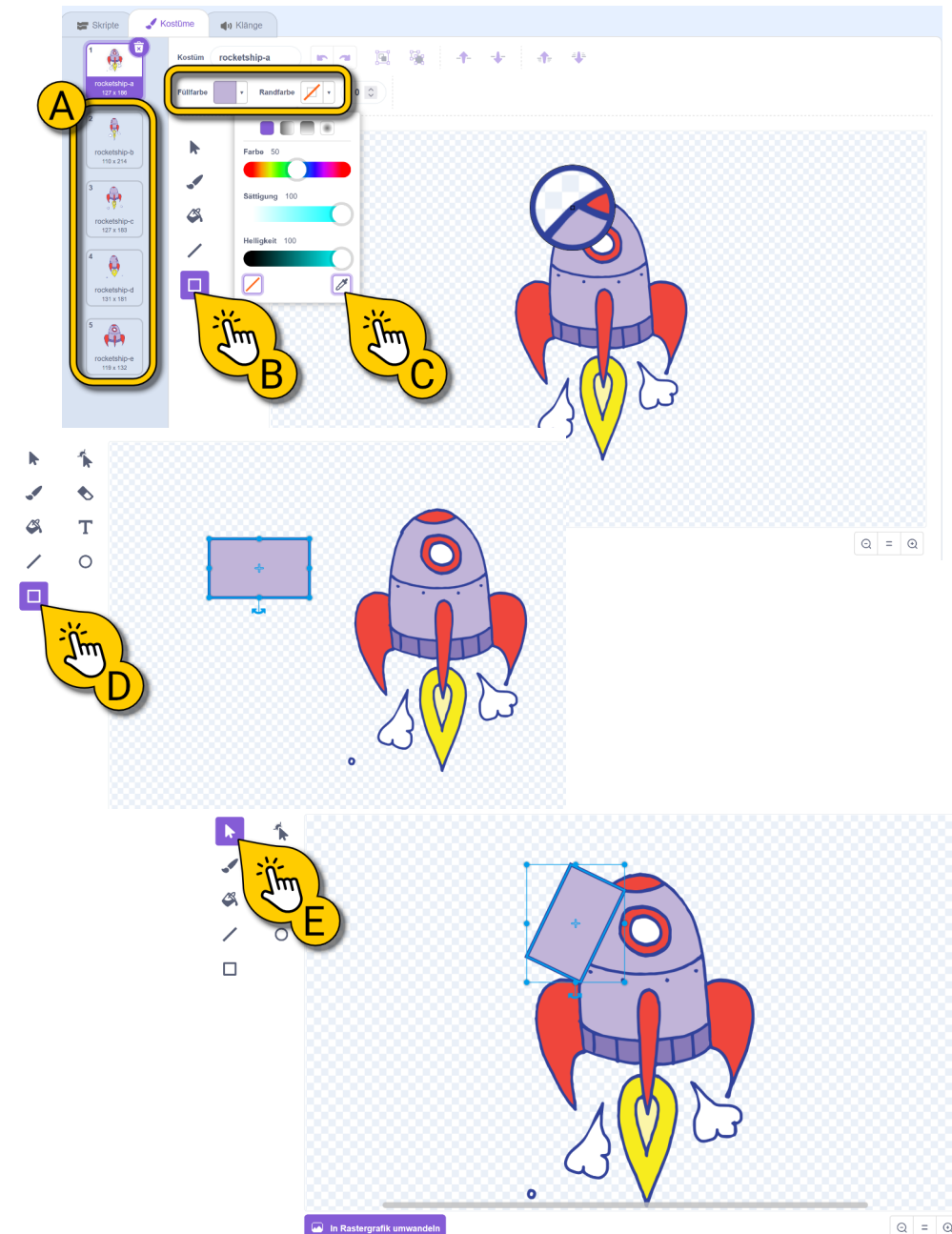


Das Raumschiff umgestalten

(A) Lösche alle Kostüme bis auf das erste.

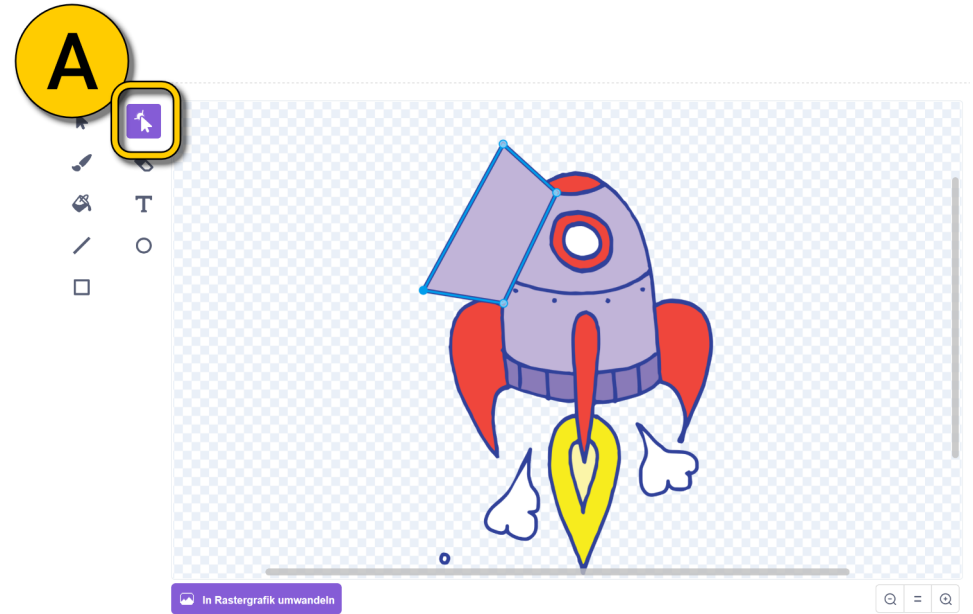
(B) Wähle das Rechteckwerkzeug und nutze anschließend das Pipettentool (C), um die Füllfarbe und Randfarbe vom Raumschiff zu kopieren.

(D) Erstelle nun ein Rechteck und bewege/drehe/skaliere es mit dem Auswahlwerkzeug (E), bis es an die Seite des Raumschiffes passt.

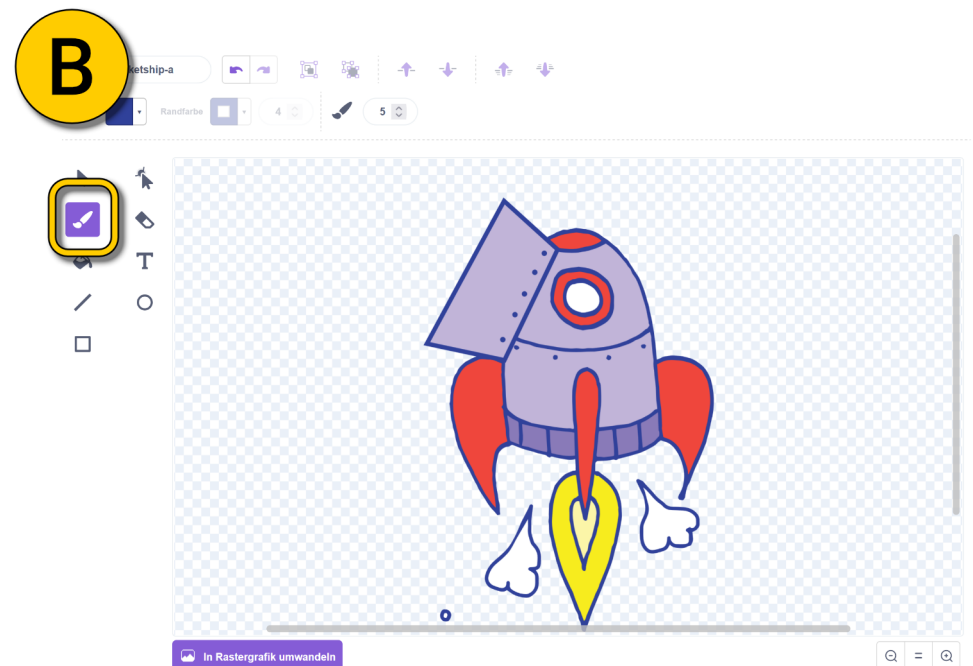


Details hinzufügen

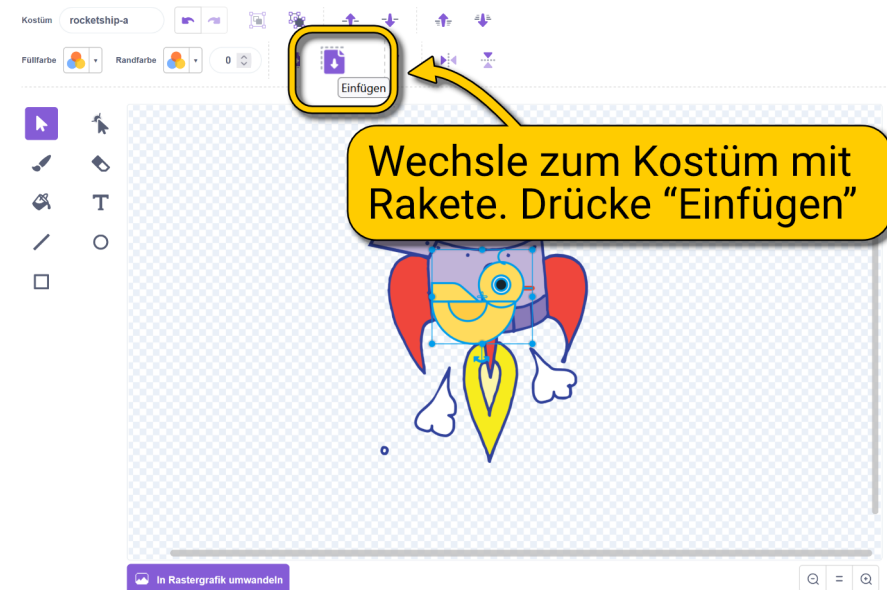
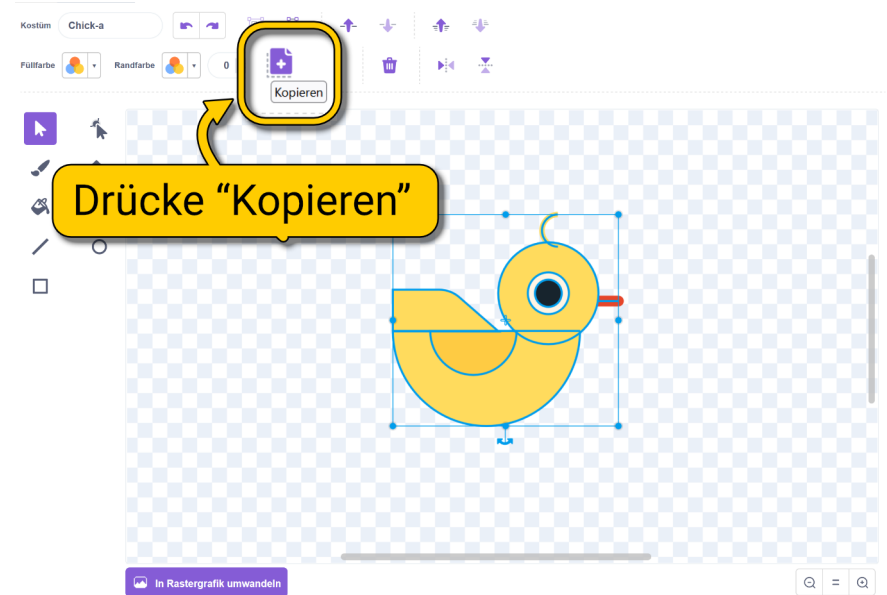
(A) Nutze nun das Verformenwerkzeug, um das Rechteck zu verformen.



(B) Mit dem Pinselwerkzeug kannst du noch kleine Punkte malen, damit es aussieht, als wäre unser Frachtcontainer festgeschraubt.

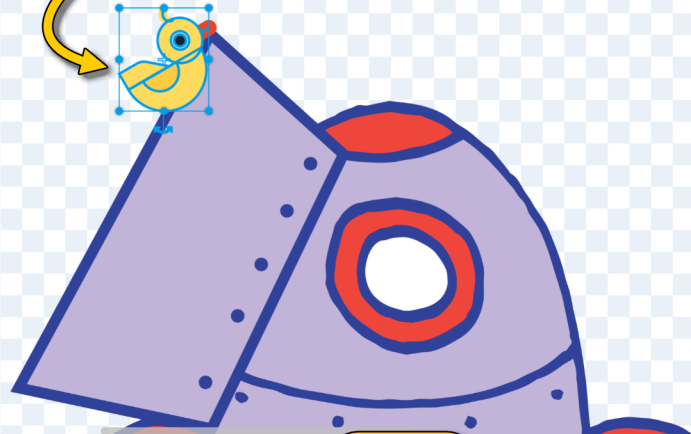


Die Enten hinzufügen

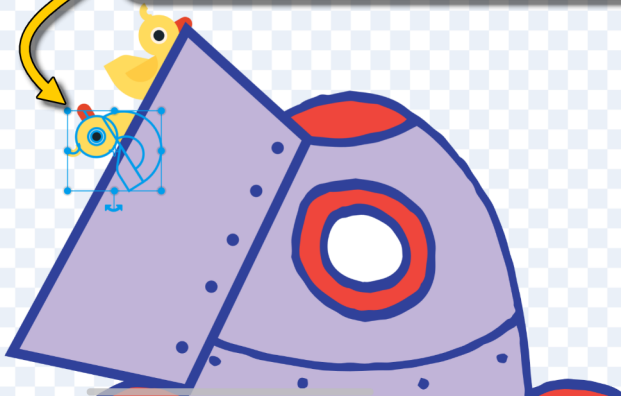


Vieeeeeeeeeeeeele Gummieenten erstellen

Drehe, bewege und skaliere die Ente.



Drücke "**Ganz nach hinten**" um die Enten hinter den Container zu schieben.

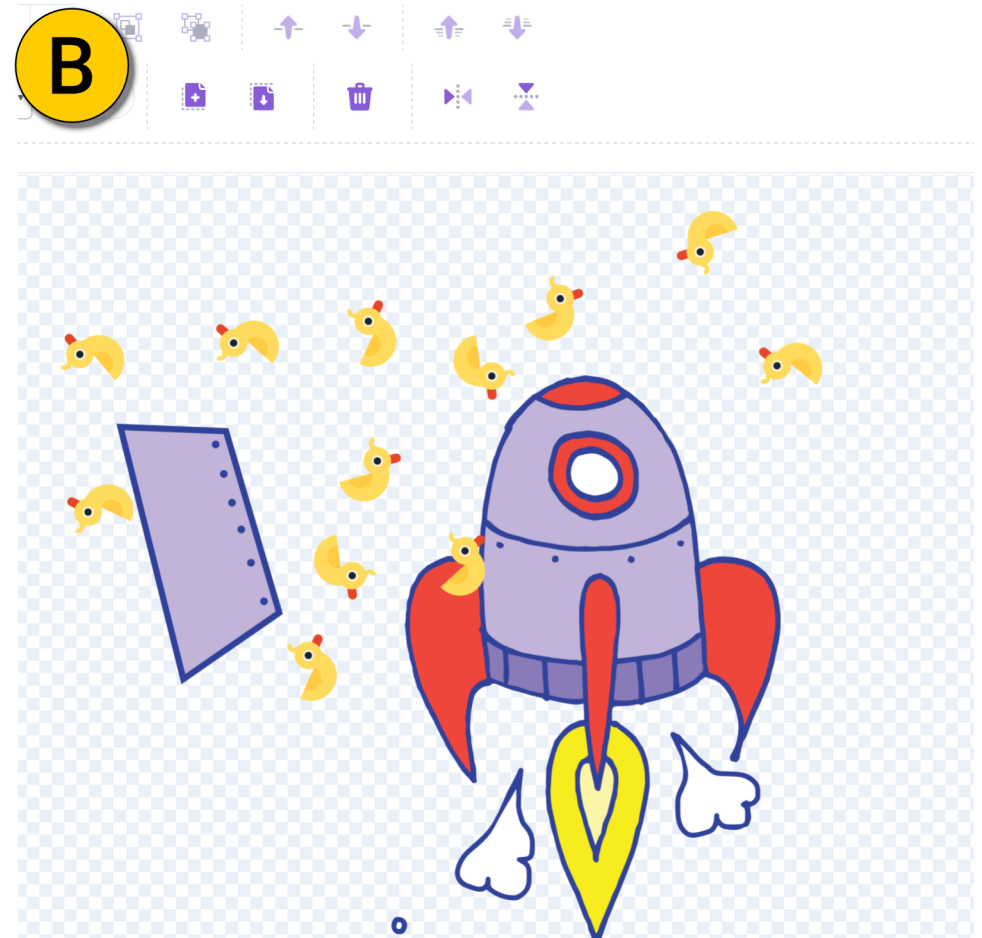
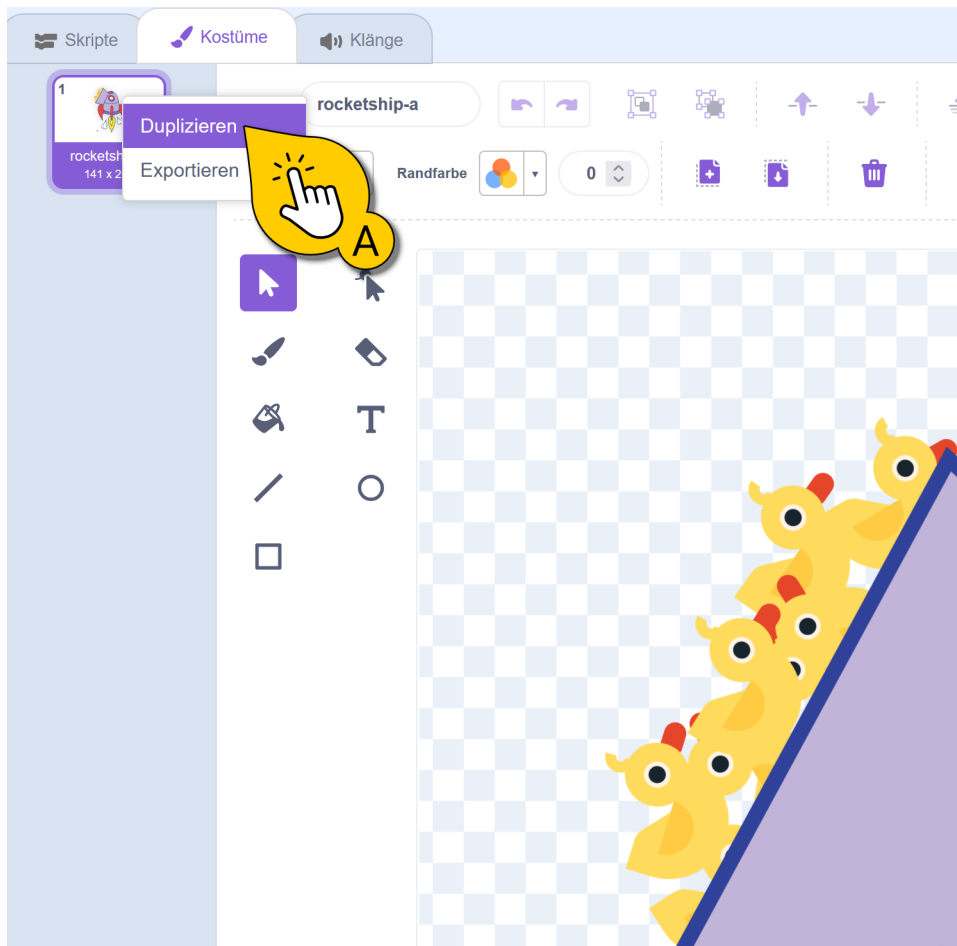


Wiederhole den Prozess bis es etwa so aussieht.



Chaos stiften

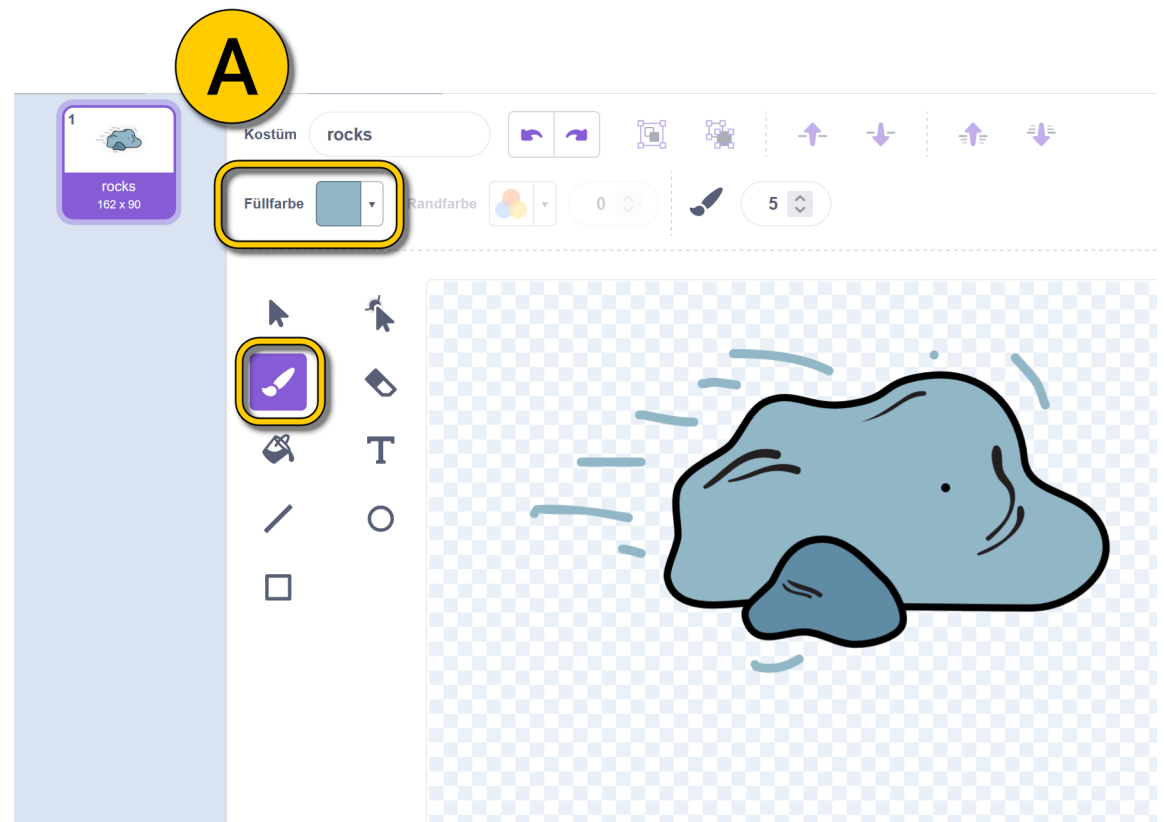
Dupliziere nun das erste Kostüm (A) und gestalte das zweite Kostüm so, wie bei (B) gezeigt. Dazu musst du nur alle Elemente auswählen und etwas bewegen und drehen.



Den Asteorid umgestalten

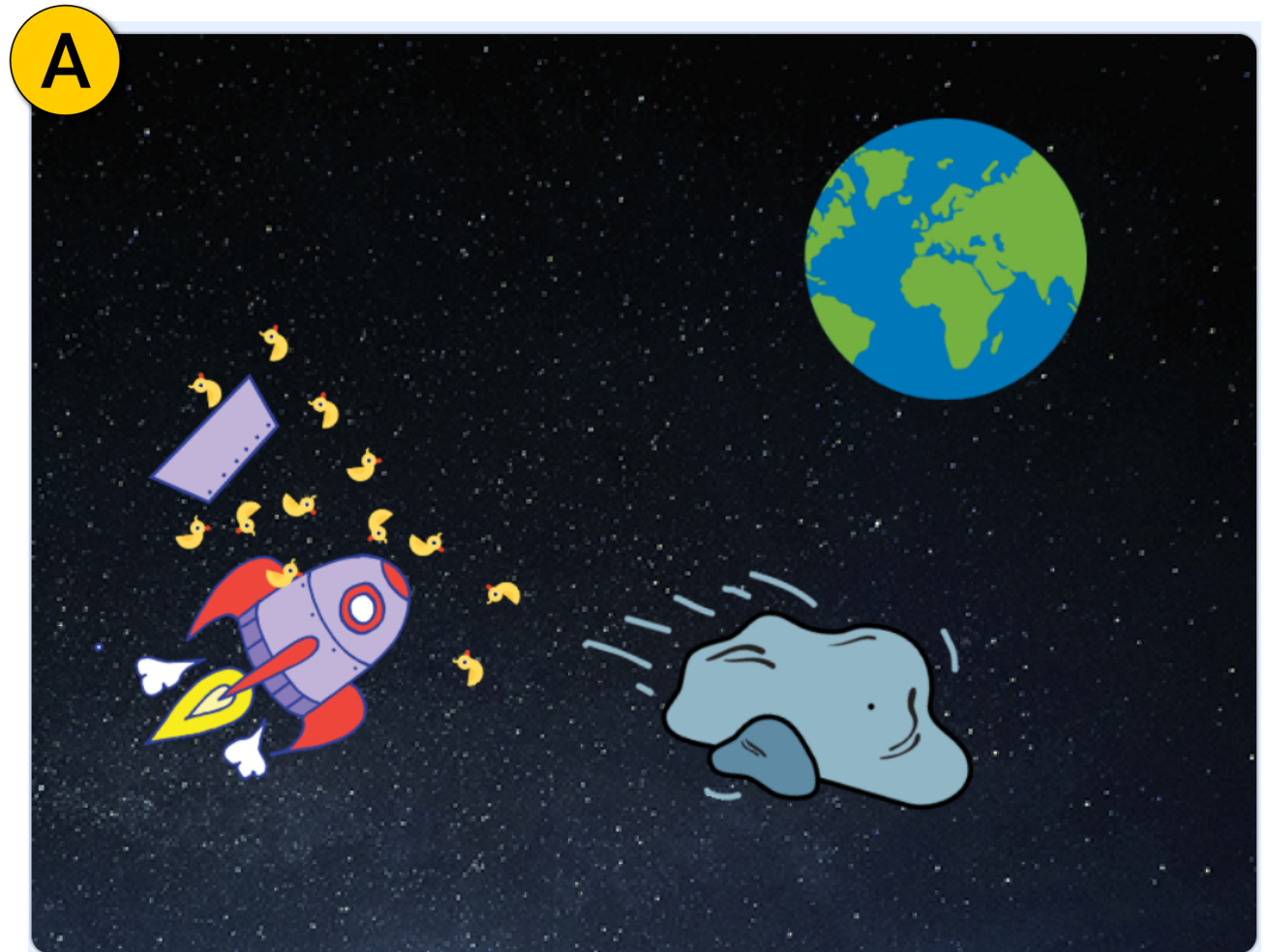
Nun wollen wir der Figur „Rock“ ein paar Speedlines geben. Das sind Linien, die andeuten, dass sich etwas in eine bestimmte Richtung bewegt.

Nutze dafür das Pinselwerkzeug und male, wie bei **(A)** gezeigt, ein paar Speedlines.



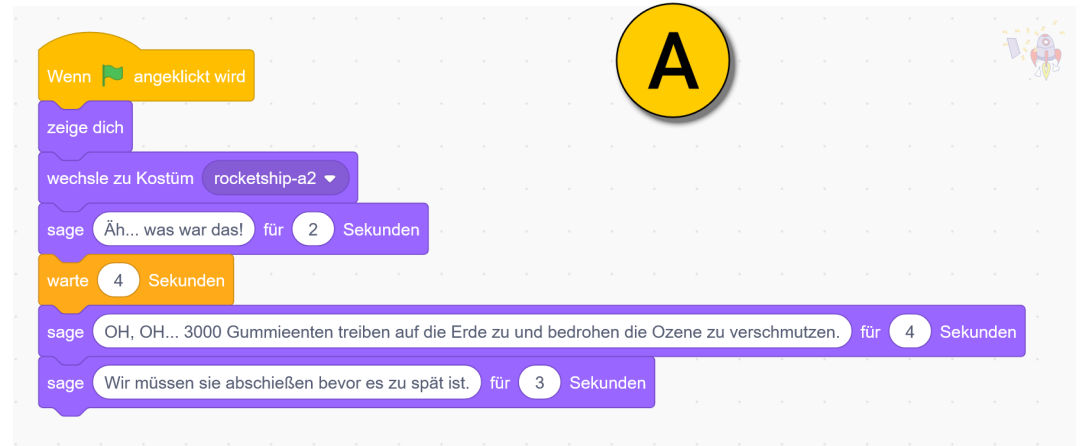
Die Szene gestalten

Nun können wir die Szene gestalten. Bei **(A)** siehst du wie das aussehen kann.

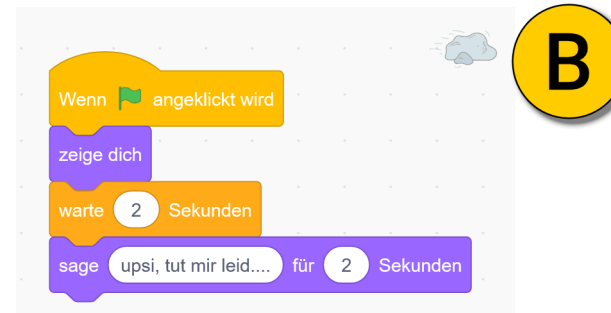


Den Dialog programmieren

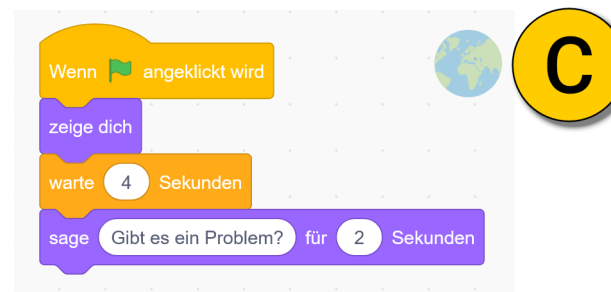
(A) Hier siehst du das Skript für die Rakete. Zuerst stellen wir sicher, dass die Rakete sichtbar ist und das richtige Kostüm zeigt. Anschließend beginnt der Dialog. Achte darauf, auch die Dauer der „sage...“-Blöcke zu verändern.



(B) Dieses Skript ist für den Fels, also unseren Asteroiden.



(C) Dieses Skript ist für die Erde.



Wichtig: Du kannst natürlich deine eigenen Texte schreiben. Die vielen „warte...“-Blöcke sind wichtig, damit nicht alle Figuren zur gleichen Zeit losplappern. So kannst du bequem steuern, wer wann spricht.

Die Geschichte testen

Teste deine Geschichte und passe die Sätze und Wartezeiten so an, wie du es möchtest.

