

## 1: Bühne und Figuren



Während des gesamten Projekts führen euch die Arbeitsblätter durch die Programmierung und geben euch Hinweise.

Achtet dabei einfach auf folgende Symbole, die...

✘ euer Arbeiten strukturieren und Teilziele aufzeigen,



✘ euch Hilfen geben, Wichtiges, Schwieriges, etc. kennzeichnen und



✘ Arbeitsaufträge und Aktionen beinhalten!



Aufgaben, die mit einem  markiert sind, könnten etwas knifflig sein. Wenn ihr hier nicht weiterkommt, fragt einfach nach dem Lösungsblatt und lest dort nach, wie es geht. **Probiert aber immer zuerst, ob ihr die Aufgabe allein lösen könnt!**



Mit **Scratch** kann man ganz einfach eigene Projekte wie Szenen oder **Spiele** erschaffen!

Diese Arbeitsblätter werden euch helfen, **in drei Schritten euer eigenes Spiel zu programmieren**. Dabei lernt ihr die Grundlagen von Scratch, damit ihr anschließend **euer eigenes Projekt** erstellen könnt.

In dem Spiel, welches ihr mit Hilfe dieser Arbeitsblätter erstellt, geht es darum, mit einer **Spielfigur Kristalle einzusammeln**. Die gesammelten Kristalle werden dann als Punkte gezählt.

In dieser Station werdet ihr lernen, wie ihr euer Spielfeld festlegt und Figuren hinzufügt.

### Einen Hintergrund anlegen

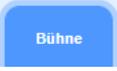
Zuerst werdet ihr das Spielfeld für euer Spiel anpassen. Da eine weiße Fläche ein langweiliges Spielfeld wäre, fügt ihr dazu ein neues **Bühnenbild** hinzu.

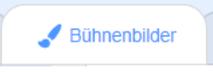
*Wie das geht, erfahrt ihr auf der nächsten Seite.*

## 1: Bühne und Figuren



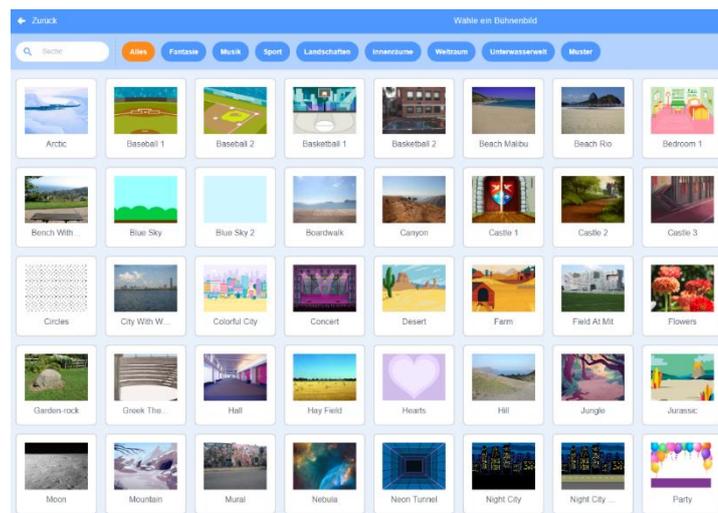
Um ein **Bühnenbild** hinzuzufügen, müsst ihr zuerst die **Bühnenbild-Bibliothek** öffnen. Klickt dazu auf:

1.  [1]

2.  [2]

3.  [3]

In der **Bühnenbild-Bibliothek** seht ihr alle **Bühnenbilder**, die euch Scratch zur Verfügung stellt.



[4]



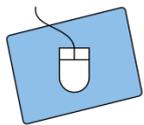
Sucht euch ein Bühnenbild aus, indem ihr es mit der linken Maustaste anklickt.

## 1: Bühne und Figuren

### Figuren hinzufügen

Ein **Bühnenbild** habt ihr nun schon gewählt. Fehlt noch eine dazu passende **Figur**. Das Erstellen einer **Figur** funktioniert ähnlich wie bei einem **Bühnenbild**:

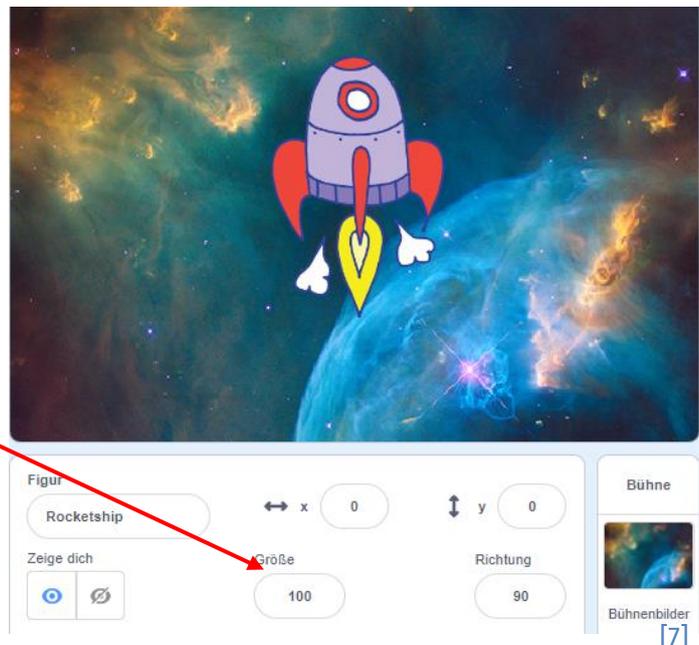
1. Klickt unten rechts auf  [5], um die **Figuren-Bibliothek** zu öffnen.
2. Ihr könnt euch eine der **Figuren** aussuchen, indem ihr sie mit der linken Maustaste anklickt.
3. Die **Figur** erscheint dann auf eurer **Bühne**.



1. Löscht eure **alte Figur**. Klickt hierzu erst das Bild der Figur **unter der Bühne** an und danach  [6].
2. Fügt nun eine neue **Figur** zu eurem Projekt hinzu.

Wenn euch die Figur **zu groß** ist, könnt ihr sie einfach **verkleinern**.

Klickt dazu auf das **Bild** der Figur **unter der Bühne**, und verringert dann die Zahl bei **Größe**.



*Super! Jetzt habt ihr ein **Spielfeld** und eine passende **Figur** für euer Spiel. Jedoch passiert im Moment noch gar nichts. Damit sich das ändert, müsst ihr die **Figur** im nächsten Schritt **programmieren**.*

#### Quellenverzeichnis:

**Abb. 1 bis 7** – Quelle: Screenshot des MIT-Scratch-Editors (<https://scratch.mit.edu/>), Creative Commons Attribution ShareAlike (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), erstellt am: 06.04.2022.

 – Quelle: InfoSphere, CC BY-SA 4.0 Attribution-ShareAlike 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)