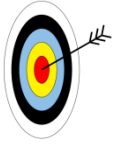
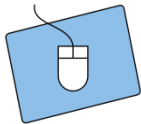


## Bonus 1: Comic



In diesem Arbeitsblatt kombiniert ihr euer Programmierwissen aus den letzten fünf Herausforderungen. Ihr ...

- × überlegt euch eine spannende oder lustige Geschichte für ein Comic.
- × programmiert eure Comic-Idee in ScratchJr.



1. Entwickelt zunächst **Ideen** für euer Comic. Sammelt sie in der **Tabelle** oder den **Szenenkästen** auf dem Zusatzblatt.

Die folgenden Fragen können euch helfen, Ideen zu finden:

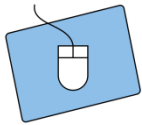
- × Was passiert? Worum geht es? (**Handlung**)
- × Welche **Hintergründe** und **Figuren** möchtet ihr nutzen?
- × Wie sollen die Figuren sich **bewegen**?
- × Was sollen die Figuren **sagen**? Sollen sie sich **Nachrichten** senden?
- × Wollt ihr **Töne** in eurer Geschichte verwenden? Welche?
- × Wann und wie soll ein Programm **starten**?



[1]

Nutzt das **Zusatzblatt** zur  
Ideensammlung.

## Bonus 1: Comic




2. **Programmiert** eure Ideen jetzt in ScratchJr. Geht dafür **Szene für Szene** vor. In ScratchJr. könnt ihr bis zu **vier** Szenen gestalten.

- a) Wählt zuerst den **Hintergrund**. (Was passiert?)
- b) Wählt dann die **Figuren** der Szene.
- c) Programmiert die **Handlung**. Nutzt dazu

- die **Bewegungs-**  [2],
- die **Sage-**  [3],
- die **Ton-**  [4] und
- die **Nachrichten-Blöcke**  [5].

Denkt auch daran, dass ihr unterschiedliche

**Startbedingungen**  [6] und


**Schleifen**  [7] nutzen könnt.



Auf der nächsten Seite gibt es  
noch ein paar **Tipps**.


## Tipps



Wenn ihr automatisch zwischen den Szenen wechseln wollt, solltet ihr euch die Blöcke unter  [8] anschauen.

Wenn ihr zum Beispiel das Programm einer Figur aus Szene 1 mit



 [9] beendet, dann wird nach der Durchführung dieses Programms zu Szene 2 gewechselt.



Mit  [10] könnt ihr **Pausen** in ein Programm einbauen.

So viele **Sekunden** pausiert das Programm.

*Funktioniert dein Comic so, wie es soll? Fantastisch! Solltest du noch Probleme oder Fragen haben, bitte einen Betreuer oder eine Betreuerin um Hilfe.*



Quellenverzeichnis:

**Abb. 1 bis 10** – Quelle: Screenshots aus der ScratchJr-App (<https://www.scratchjr.org/>), CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en>), abgerufen am 05.04.2022



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