

eis.ph-noe.ac.at

Karte Scratch #1

Schmetterling, flieg!

Lösung:

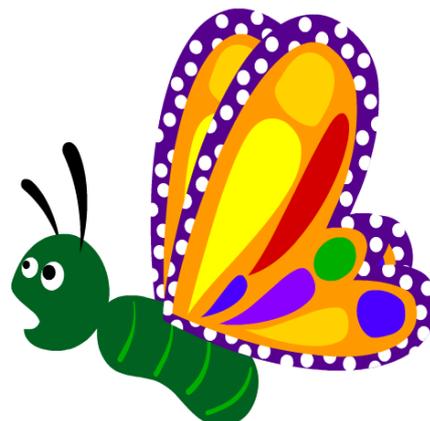


eis.ph-noe.ac.at/scratch1

Aufgabe:

Lass einen Schmetterling über die Bühne fliegen! Wenn er den Rand berührt, soll er beim Weiterfliegen nicht auf dem Kopf stehen. Füge im Hintergrund eine Blumenwiese ein.

Erweitere das Programm mit eigenen Ideen!



eis.ph-noe.ac.at

Karte Scratch #2

Fritz zeichnet

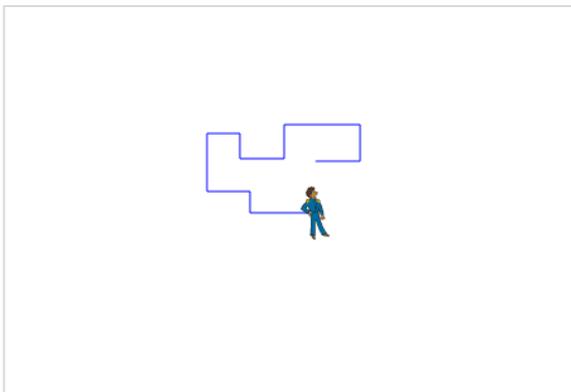
Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/scratch2

Aufgabe:

Ein kleines Männchen soll mit den Pfeiltasten über die Bühne gesteuert werden und dabei eine Spur hinterlassen!



Erweitere das Programm mit eigenen Ideen!

Karte Scratch #3

Mein Aquarium

Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/scratch3

Aufgabe:

Baue dir dein virtuelles Aquarium! Wähle einen passenden Hintergrund. Füge dann einen Fisch als Objekt ein. Dieser soll im Aquarium hin und her schwimmen und dabei sein Maul öffnen und schließen.

Füge weitere Fische ein, den Code kannst du vom ersten Fisch kopieren und dann anpassen.



Erweiterungen:

- Die Fische sollen ihre Größe oder ihre Farbe ändern.
- Ein Hai zieht seine Runden und frisst die kleineren Fische.
- Ergänze eigene Ideen!

Karte Scratch #4

Musizieren mit Scratch

Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/scratch4

Aufgabe:

In der Registerkarte Klang findest du alle Befehle, um ein Lied zusammen zu stellen. Versuche mit diesen Befehlen ein einfaches Lied zu schreiben! Lege Geschwindigkeit und Instrument gleich am Beginn des Skripts fest.

Zusätzliche Aufgaben:

- Die Geschwindigkeit soll sich während des Liedes erhöhen.
- Verwende Schleifen für Wiederholungen!
- Erfinde einen Tanz, der gleichzeitig zum Lied aufgeführt wird.
- Ergänze eigene Ideen!



eis.ph-noe.ac.at

Karte Scratch #5

Der wandelnde Geist

Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/scratch5

Aufgabe:

Füge aus der Bibliothek eine Geistfigur ein (oder zeichne selbst eine mit dem Maleditor).
Programmiere die Figur so, dass sie jedes Mal wenn sie angeklickt wird verschwindet
und nach kurzer Zeit an anderer Stelle wieder erscheint.



Erweiterungen: der Geist soll allmählich verschwinden und schrittweise an anderer
Stelle wieder auftauchen. Er soll seine Größe und Form verändern.
Gestalte den Hintergrund!



Karte Scratch #6

Mein Schlagzeug

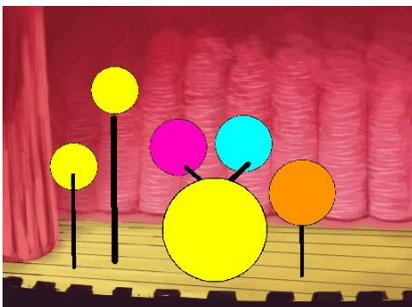
Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/scratch6

Aufgabe:

Mit Scratch kannst du wunderbar musizieren! Baue dir dein eigenes Schlagzeug in Scratch: zeichne zuerst mit dem Maleditor einige Formen. Jede dieser Formen soll einen bestimmten Klang abspielen, wenn du sie anklickst. Du kannst dafür auch selbst Geräusche aufnehmen, die dann abgespielt werden.



Erweiterungen: damit du nicht immer mit der Maus die einzelnen Formen anklicken musst, ändere das Programm so, dass du das Schlagzeug mit deiner Tastatur spielen kannst.

