**Wie im Theater – Erste Schritte mit Scratch“**

Schritt 1: Starte Scratch und hole zwei Figuren deiner Wahl auf die Bühne. Du kannst sie verschieben, indem du sie mit dem Mauszeiger anklickst und verschiebst. Mit dem Mülleimersymbol kannst du Objekte deiner Welt auch wieder löschen.

Schritt 2: Gib deinen Figuren sinnvolle Namen. Dazu musst du die gewünschte Figur anklicken und in dem entsprechenden Feld unterhalb der Bühne den Namen eingeben, den du dir für sie wünschst.

Schritt 3: Unterhalb der Bühne kann man auch die Größe der Figuren ändern. Verändere dazu die Zahl und bringe die Figur auf die gewünschte Größe.

Schritt 4: Die Bühne ist wie ein Koordinatensystem eingeteilt. Verschiebe eine Figur und beobachte, wie sich unterhalb der Bühne x- und y-Werte verändern. Verändere auch die x- und y-Werte und beobachte, wo die Figur anschließend steht. Halte deine Beobachtungen schriftlich fest. *(Reflexionsfragen können sein: „Wird der x-Wert größer/kleiner rutscht die Figur nach …“; „Wird der y-Wert größer/kleiner rutscht die Figur nach …“).* Falls ein Koordinatensystem den Schüler\*innen noch nicht bekannt ist, sollte ein Hilfsbild an der Tafel gezeigt werden, um die Achsen zu verdeutlichen.

Schritt 5: Hintergründe können in Scratch verändert werden – wir nennen das Bühnenbilder. Verändere das Bühnenbild und verschiebe deine Figuren sinnvoll auf der Bühne.

Schritt 6: Zur Sicherheit solltest du dein Projekt hin und wieder abspeichern, damit es nicht verloren gehen kann. (Hier sollte der Speichervorgang kurz besprochen werden.)

Schritt 7: Figuren haben bestimmte Eigenschaften, z.B. Kostüme. Man kann sie sich genau anschauen, wenn man oben links auf Kostüme klickt. Kostüme bestimmen das Aussehen des Objekts. Wähle *Kostüm2* aus und verändere dieses Kostüm im Editor. Beobachte, was passiert.

Schritt 8: Mit einem Skript/Programm kannst du die Aktionen festlegen, die eine Scratch-Figur ausführen soll *(wie sie sich bewegen soll, was sie sagen soll etc.).* Ein Programm erstellt man, indem man mit der Maus passende Programmierkacheln aus dem Anweisungsfenster in das Skript-Fenster zieht. Dort muss es geeignet angepasst werden und mit anderen Blöcken zusammengesetzt werden. Manche Blöcke können mithilfe von Zahlen/Parametern verändert werden. Die Figur oben rechts zeigt, für wen das Programm bestimmt ist.

**Aufgabe:**

1. Erstelle für die größere deiner Figuren das oben in der Abbildung gezeigte Programm.
2. Teste das Verhalten, indem du auf die rechte Pfeiltaste klickst.
3. Erstelle selbstständig ein entsprechendes Programm für die linke Pfeiltaste. Deine Figur soll sich dann nach links bewegen.
4. Speicher dein Projekt.