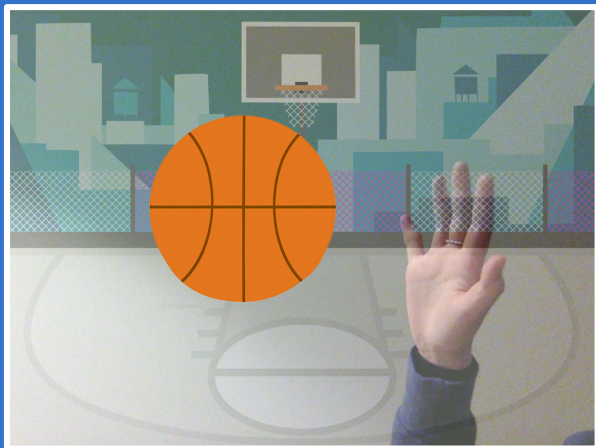
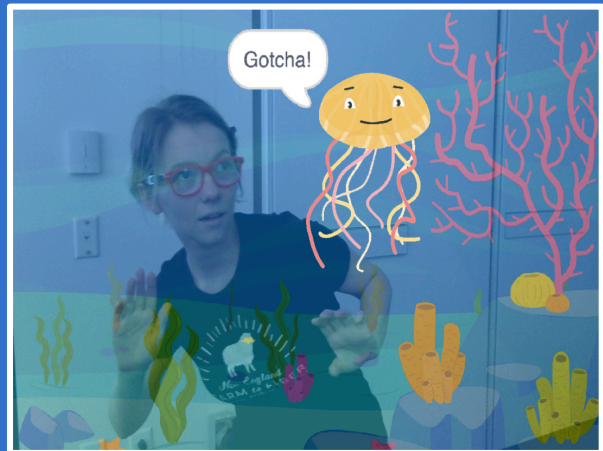


Video-Erfassung Karten



**Interagiere mit Figuren indem du die Video
Sensorik benutzt.**

Video-Erfassung Karten

Probiere diese Karten in
beliebiger Reihenfolge aus:

- **Streichele die Katze**
- **Animiere**
- **Platze einen Luftballon**
- **Spiele Trommeln**
- **Ausweich Spiel**
- **Spiele Ball**
- **Beginne ein Abenteuer**

Streichle die Katze



Lass die Katze miauen, wenn du sie streichelst.



Streichle die Katze

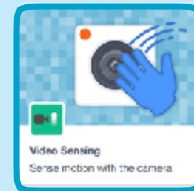
scratch.mit.edu



BEREITE VOR

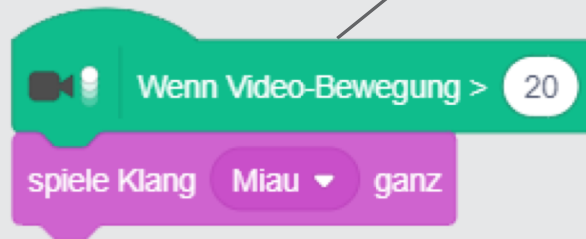


Klicke den **Erweiterungs** Knopf
(links unten am Bildschirmrand).



Wähle **Video Erfassung**
um die Video Blöcke
hinzuzufügen.

PROGRAMMIERE ES



Dies wird starten, wenn
die Figur eine Bewegung
wahrnimmt.

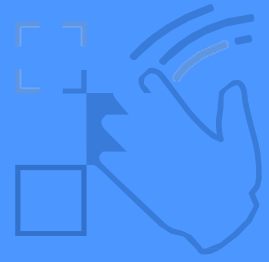
Tippe eine Nummer
zwischen 1 und 100 um die
Sensitivität einzustellen. (Bei
1 reicht wenig Bewegung,
100 braucht viel Bewegung)

PROBIERE ES AUS

Bewege deine Hand um die Katze zu streicheln.



Animiere



Bewege dich, um eine Figur zum Leben zu erwecken.



Animiere

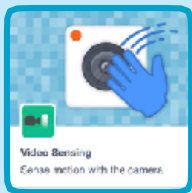
scratch.mit.edu



BEREITE VOR



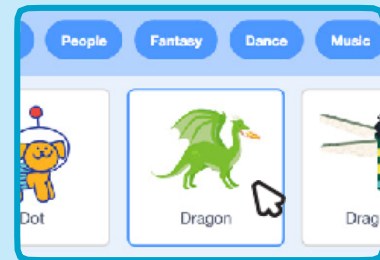
Klicke den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



Wähle eine Figur.

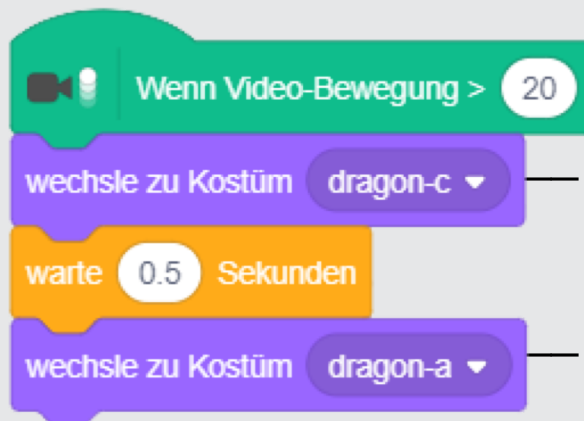


Wähle eine Figur mit mehr als einem Kostüm..



Bewege die Maus über die verschiedenen Figuren, um zu sehen welche Kostüme diese haben.

PROGRAMMIERE ES



Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm

PROBIERE ES AUS

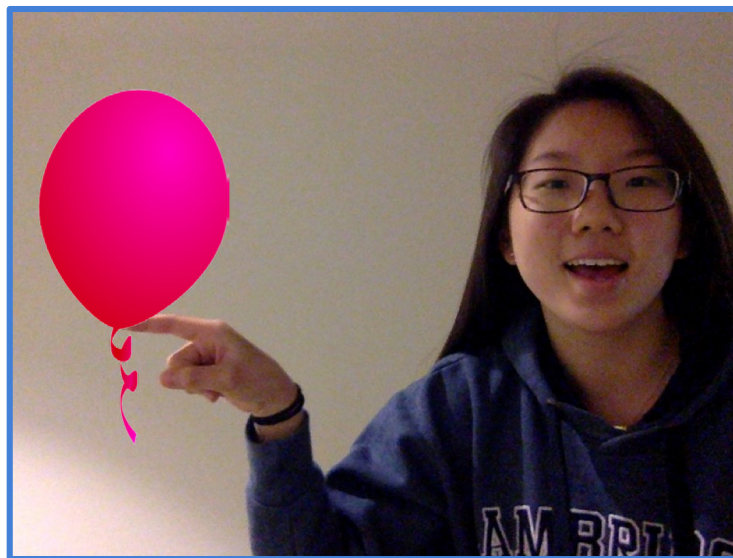
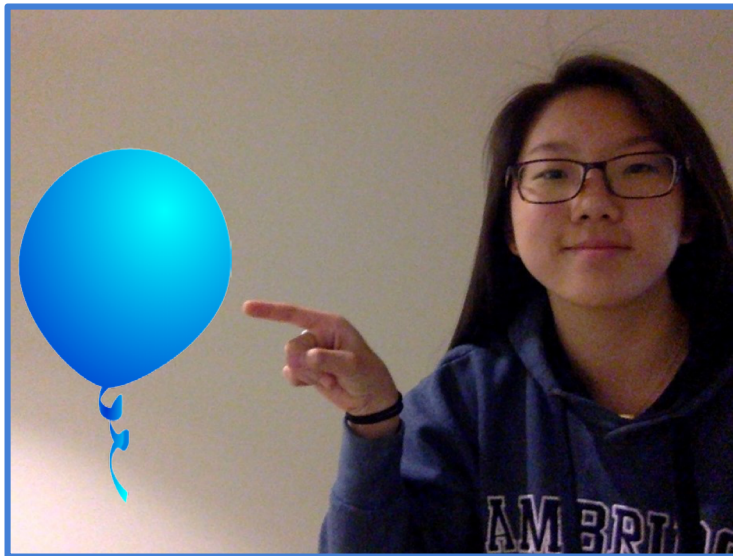
Bewege dich um die Figur zu animieren.



Platze einen Luftballon



Benutze einen Finger, um einen Luftballon platzen zu lassen.



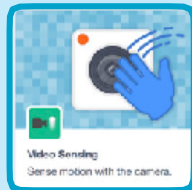
Platze einen Luftballon

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



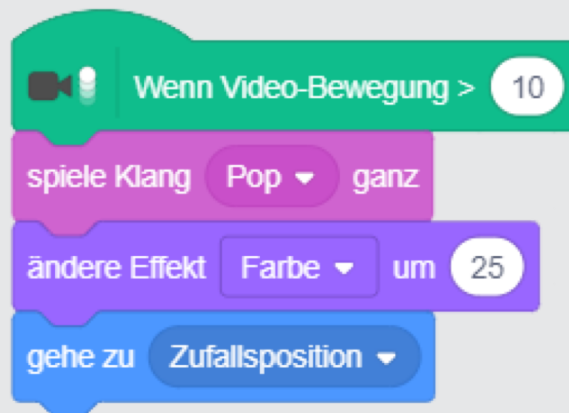
Klicke den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



Wähle ein Kostüm, wie z.B. **Balloon1**.



PROGRAMMIERE ES



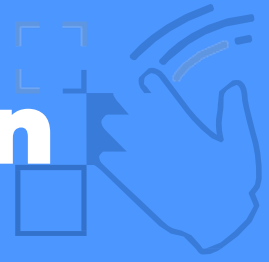
Tippe eine höhere Zahl ein, dann ist es schwerer den Ballon platzen zu lassen.

PROBIERE ES AUS

Benutze den Finger um den Ballon zu platzen.



Spiele Trommeln



Interagiere mit Figuren, die Töne erzeugen.

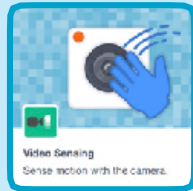


Spiele Trommeln

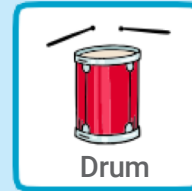
scratch.mit.edu



BEREITE VOR



Klicke auf den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



Drum



Drum-cymbal

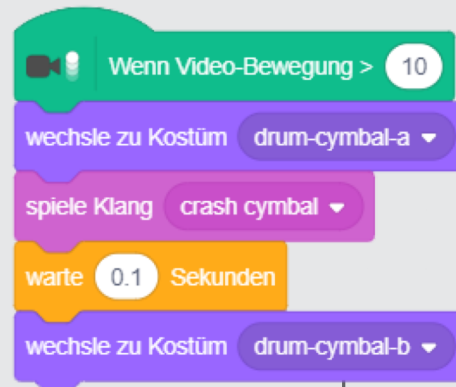
Wähle zwei Figuren, Wie z.B Drum and Drum-cymbal.

PROGRAMMIERE ES

Klicke auf eine Trommel und füge den jeweiligen Code hinzu.



Tippe ein Minuszeichen um kleiner zu werden .



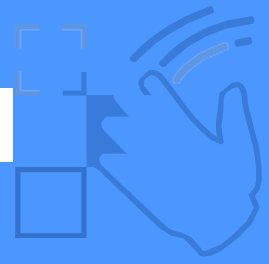
Wähle ein anderes Kostüm.

PROBIERE ES AUS

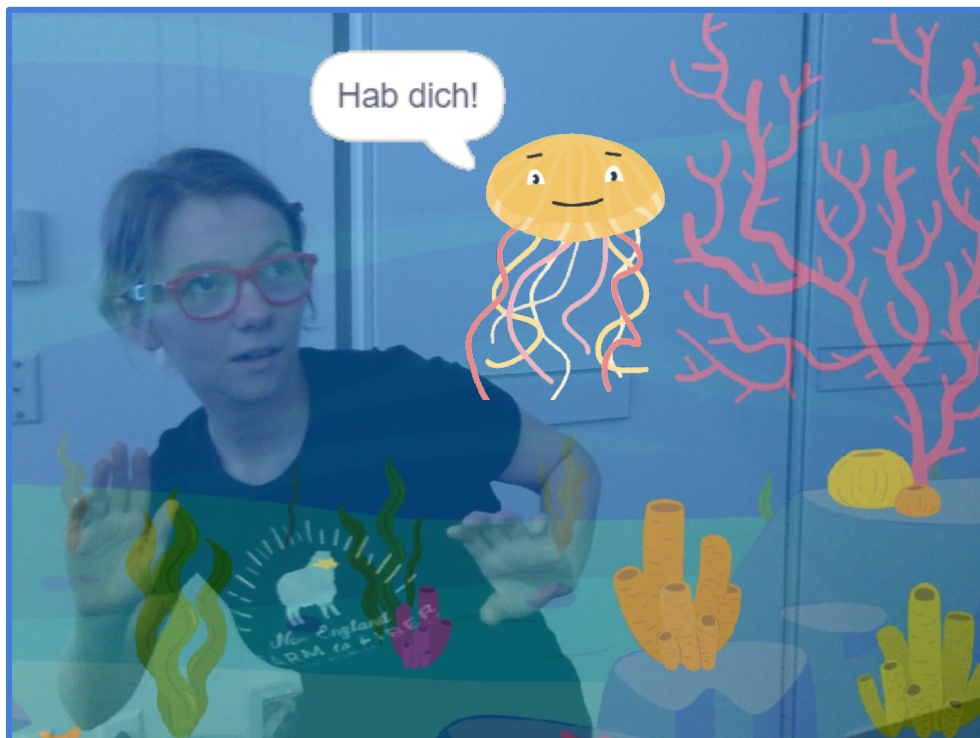
Nutze deine Hände um die Trommeln zu spielen!



Ausweich Spiel



Ducke dich vor einer Figur.

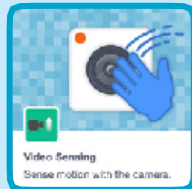


Ausweich Spiel

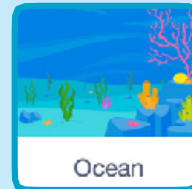
scratch.mit.edu



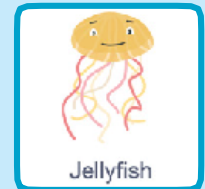
BEREITE VOR



Klicke auf den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



Wähle ein Bühnenbild, wie z.B. **Ocean**.

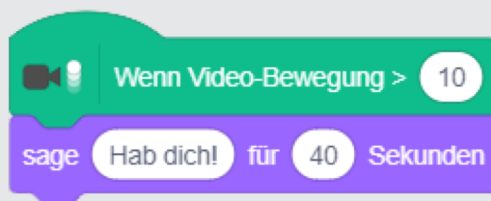


Wähle eine Figur, wie z.B. **Jellyfish**.

PROGRAMMIERE ES



Type a number between 0 and 100.
(0 to show the video, 100 to make the video transparent.)

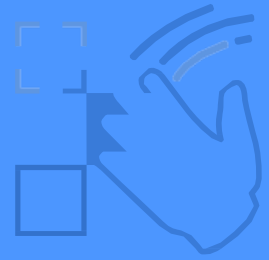


PROBIERE ES AUS

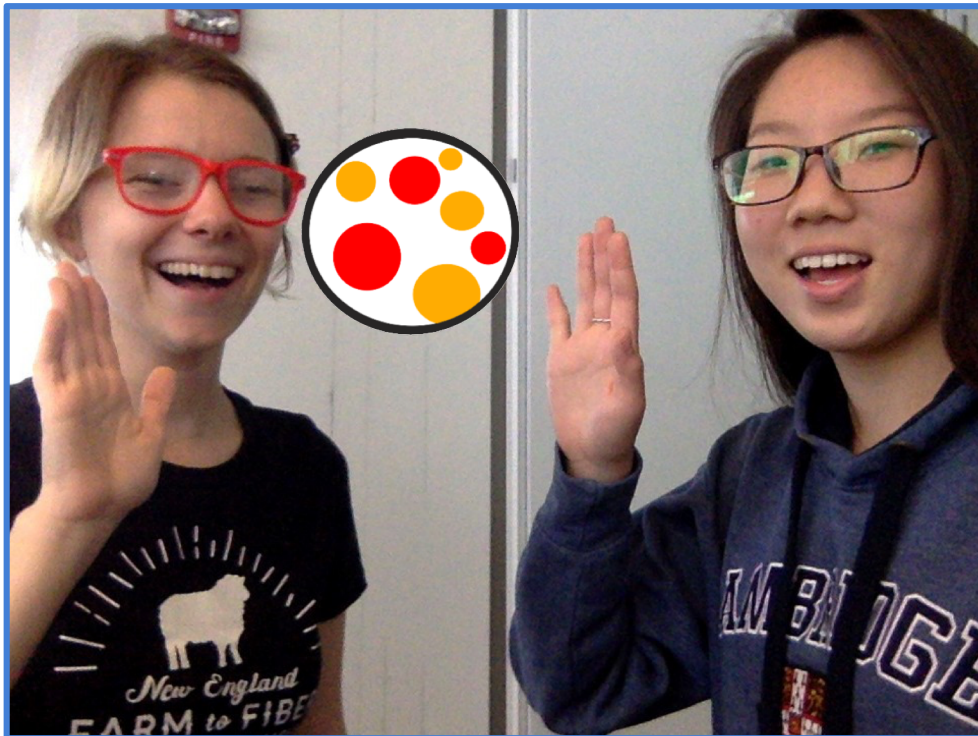
Bewege dich um der Qualle auszuweichen.



Spiele Ball



Benutze deinen Körper um eine Figur zu bewegen.

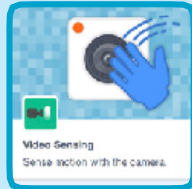


Spiele Ball

scratch.mit.edu



BEREITE VOR

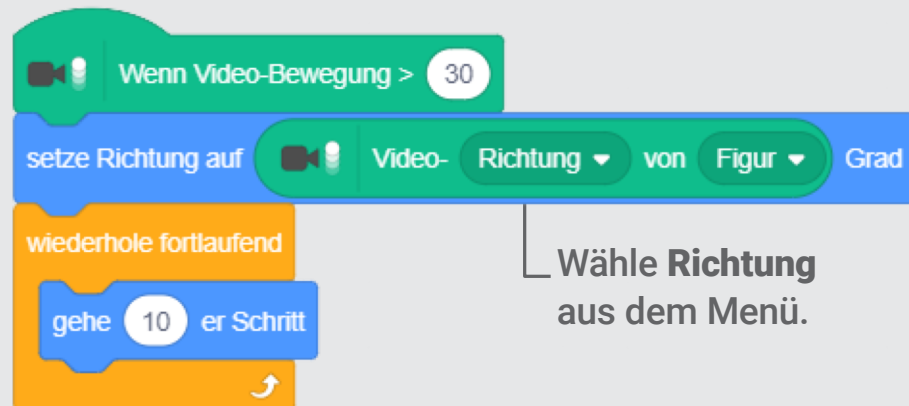
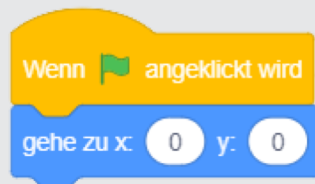


Klicke auf den **Erweiterungs** Knopf, wähle dann **Video Erfassung**.



Wähle eine Figur, wie z.B. **Beachball**.

PROGRAMMIERE ES



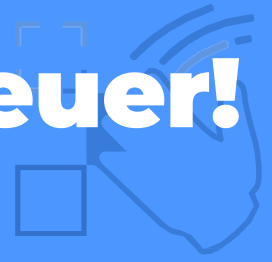
Wähle **Richtung** aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS



Benutze deine Hände um den Ball in eine Richtung zu drücken. Probiere es mit einem Freund aus!

Beginne ein Abenteuer!



Interagiere mit einer Geschichte,
indem du deine Hände bewegst.



Beginne ein Abenteuer!

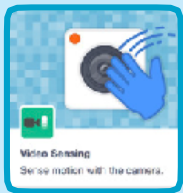


scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf den **Erweiterungs** Knopf.



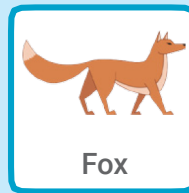
Wähle **Video Erfassung**.



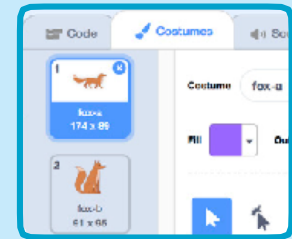
Wähle ein **Bühnenbild**.



Wähle eine **Figur**.



Klicke auf den **Kostüme** Tab um die anderen Kostüme deiner Figur zu sehen.



PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.

Füge den **Video Bewegung von Figur** Block in den **größer als** Block aus der Operatoren Kategorie ein. .

Wenn angeklickt wird

gehe zu x: -160 y: -100

Wähle eine Startposition.

wechsle zu Kostüm fox-c

Wähle ein Kostüm.

warte bis > 20

wechsle zu Kostüm fox-a

Wähle ein anderes Kostüm.

gleite in 1 Sek. zu x: 0 y: -50

Setze die Position zu der deine Figur gleiten soll.

sage **Gehen wir auf Erkundungstour!** für 30 Sekunden

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge.



Dann winke um den Fuchs auszuwecken.

