Vorlage

Gleiten

Bastle die Karte:

1. Schneide die Karte entlang der gestrichelten Linie aus.
2. Falte die Karte zur Hälfte.
3. Klebe die Innenseiten zusammen.

Gleiten

Lass deine Figur von einem Punkt zum anderen gleiten.

Animiere eine Figur 4

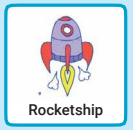
Gleiten

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild.

Wähle eine Figur.



PROGRAMMIERE ES

Setze einen Startpunkt.

Setze einen Punkt zu dem du gleiten willst.

Setze den Endpunkt.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge, um zu starten.

TIPP

Wenn du deine Figur mit der Maus bewegst, werden dir in der Block Palette die **x** und **y** Positionen angezeigt.

© Lehrmittelverlag St.Gallen