Vorlage

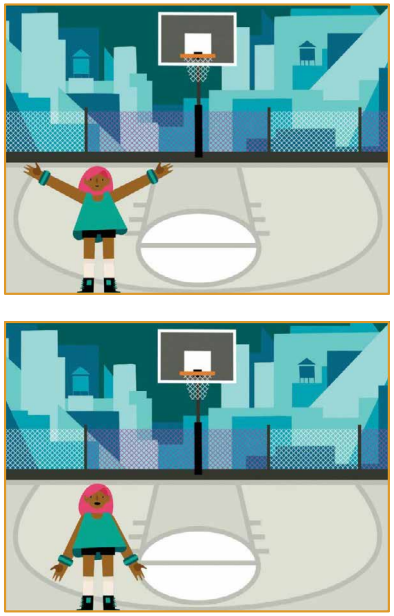
Animiere es

Bastle die Karte:

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

Posen ändern

Animiere eine Figur, wenn du eine Taste drückst.



Animiere eine Figur 3

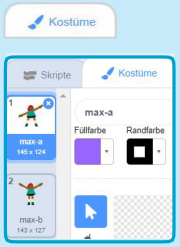
Pose ändern

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle eine Figur mit verschiedenen Kostümen, wie z.B. Max.

Bewege die Maus über verschiedene Figuren in der Figuren Datenbank, um zu sehen, ob sie verschiedene Kostüme haben.



Klicke auf den **Kostüm** Tab, um alle Kostüme der Figur zu sehen.

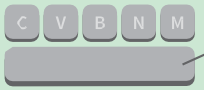
PROGRAMMIERE ES

Klicke auf den **Skripte** Tab.

Wähle ein Kostüm.

Wähle ein anderes Kostüm.

PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur.

© Lehrmittelverlag St.Gallen