Vorlage

Sprechblasen

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

Beginne eine Geschichte

Wähle die Szene und lass deine Figur etwas sagen.

Erzähle eine Geschichte

1

Beginne eine Geschichte

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle ein Bühnenbild

Wähle eine Figur.

PROGRAMMIERE ES

Wenn angeklickt wird

sage Willkommen zur Zauberschule für 2 Sekunden

.Tippe hier ein, was deine Figur sagen soll

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

© Lehrmittelverlag St.Gallen

Vorlage

Sprechblasen

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

Führe ein Gespräch

Lass zwei Figuren miteinander reden.

Erzähle eine Geschichte

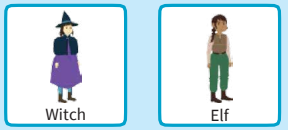
2

Führe ein Gespräch

scratch.mit.edu

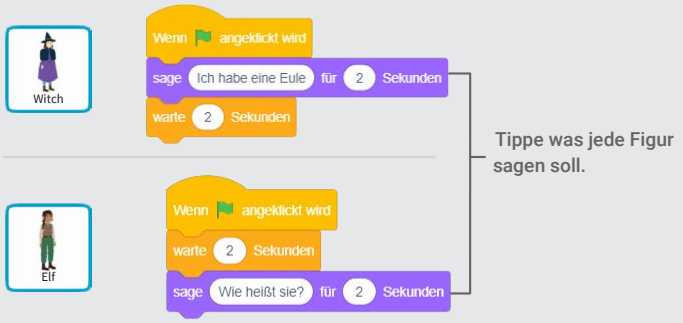
BEREITE VOR

Wähle zwei Figuren, wie z.B. **Witch** und **Elf**.



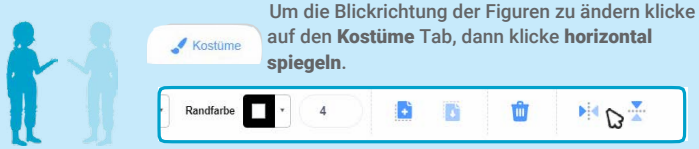
PROGRAMMIERE ES

Klicke auf das Miniaturbild jeder Figur und füge jeweils den Code hinzu.



TIPP

Um die Blickrichtung der Figuren zu ändern klicke auf den **Kostüme** Tab, dann klicke **horizontal spiegeln**.



© Lehrmittelverlag St.Gallen