



Öffne die Scratch JR App.

1.



2.



Starte ein neues Projekt.



Wähle einen Hintergrund.

1.



Neuer Hintergrund

2.



3.



OK

Tipp

Tippe auf die Figuren, um zu ihnen zu wechseln.





Tipp

Passe die Größe deiner Figur an. So bleibt genug Platz für andere Figuren.

Ziehe den **Block** aus dem Menü nach unten. Tippe den Block an. So veränderst du die Größe.

Schiebe den **Block** nach oben zurück ins Menü, wenn du fertig bist.



Wähle eine neue Figur aus.

1.	2.	3.	4.
Neue Figur		OK	Katze löschen (lange drücken)

Bewege deine Figur in die Ecke unten links. **Verkleinere** deine Figur, damit genug Platz für andere Figuren bleibt.

Ziehe die Figur auf deinen Startpunkt	kleiner



Wähle noch eine neue Figur aus. Ziehe sie oben in die Mitte.

1.



Neue Figur

2.



3.



OK

Tip

Mit dem **Antippen-Block** startest deine Kommando-Kette, wenn du deine Figur antippst.

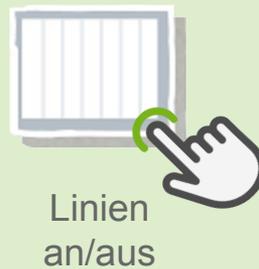


Tip

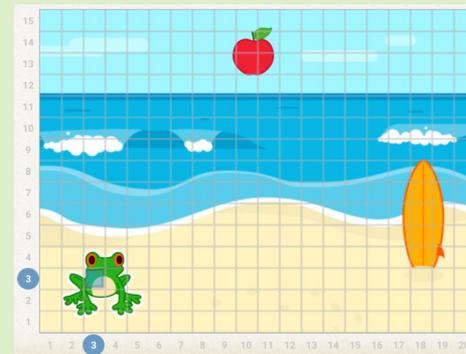
Tippe auf die Zahl unter dem **Block**. Ändere dann die Zahl der Schritte.



Starte mit dem Antippen-Block. Lasse die Figur zum Apfel **gehen**.



Linien an/aus



Die Linien helfen dir beim Schritte zählen.



Starte mit dem Berühren-Block. Lasse den Apfel "lecker" sagen.



Tipp

Tippe auf **hallo** unter dem **Block**, um zu schreiben.



Tipp

Lass deine Figuren über den ganzen Bildschirm laufen.



Starte mit der grünen Flagge. Lasse deine Figur zum **Startpunkt** gehen.



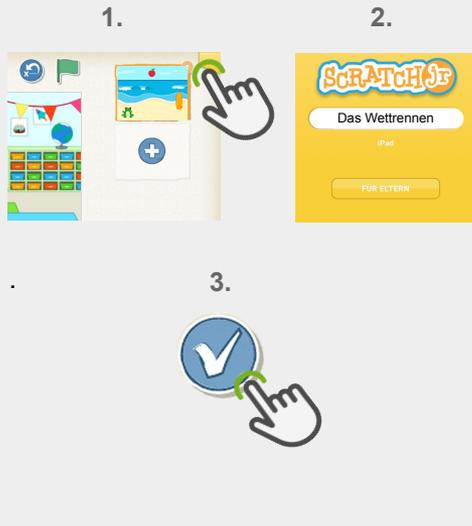
Füge noch 4 Figuren ein. 2 Tiere und 2 Gegenstände. (Pilz, Blume...)
So entsteht ein richtiges Wettrennen.





Tipp

Gib deinem Projekt einen Namen.
Zum Beispiel: **Das Wettrennen**



Schon fertig?

- **Verändere die Farben deiner Figuren**



- **Benutze Töne & Geräusche**



- **Mache ein zweites Level**

