

Öffne die Scratch JR App.

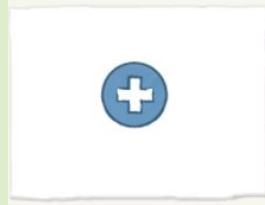
1.



2.



Starte ein neues Projekt.



Wähle einen Hintergrund.

1.



Neuer Hintergrund



2.



3.



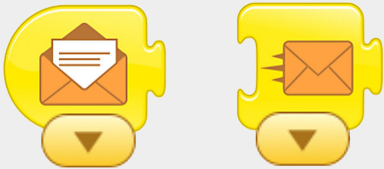
OK





Tipp

Brief-Blöcke kannst du benutzen, um Kommando-Ketten von anderen Figuren zu starten.



Tipp

Mit dem **Schnelligkeits-Block** kannst du einstellen, wie schnell sich deine Figur bewegt.



Wähle eine neue Figur aus.

1.



Neue Figur

2.

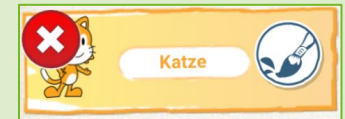


3.



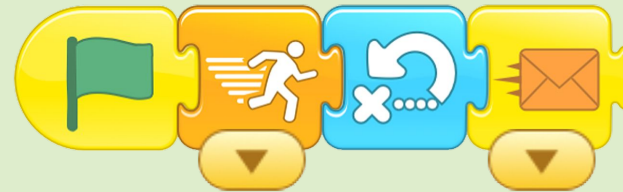
OK

4.



Katze löschen
(lange drücken)

Starte mit der grünen Flagge. Stelle die **Schnelligkeit** deiner Figur auf schnell. Lasse sie zum **Startpunkt** gehen. Verschicke einen **Brief**.



Starte mit einem offenen Brief. Verwende einen **Unendlich-Block**. Damit schwimmt deine Figur **hin** und **her**.



Mit diesem **Block** wiederholen sich deine Kommandos unendlich oft.



Wähle eine zweite Figur aus.

1.



Neue Figur

2.



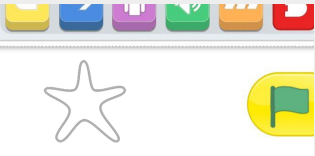
3.



OK

Tip

Die farblose Figur zeigt dir, für welche deiner Figuren du gerade Kommando Blöcke verwendest.



Tip

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



Starte mit der grünen Flagge. Stelle die **Schnelligkeit** deiner zweiten Figur auf langsam. Lasse sie zum **Startpunkt** gehen.



Starte mit einem offenen Brief. Verwende einen **Unendlich-Block**, damit deine Figur **hoch** und **runter** schwimmt.


















Tipp




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



Starte mit dem Antippen-Block. Gib deinen 2 Figuren ein **Bewegungs-Kommando** deiner Wahl.

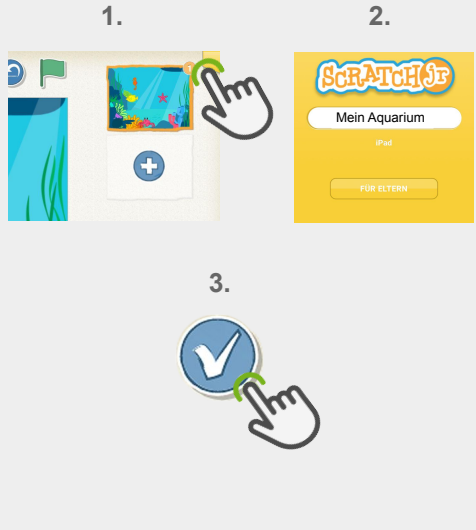
Füge 2 neue Figuren ein. Damit dein Aquarium richtig lebendig wird.

		
Neue Figur		



Tipp

Gib deinem Projekt einen Namen.
Zum Beispiel: **Mein Aquarium**



Schon fertig?

- **Verändere die Farben deiner Figuren**



- **Benutze Töne & Geräusche**



- **Mache ein zweites Level**

