

# Die Katze malt

**AB 3**

## Projekte speichern und neue Projekte beginnen

Oben in der Scratch-Entwicklungsumgebung kannst du deinem Projekt einen **sinnvollen Namen** geben. Nutze das, damit du deine Projekte später wiederfindest, wenn du rechts oben neben deinem Nutzernamen auf den Pfeil und dann auf *meine Sachen* gehst.

Beginne bei einer neuen Aufgabe ein **neues Projekt**, wenn du die Ergebnisse aus der vorgehenden Aufgabe für die neue Aufgabe nicht benötigst. Gehe hierzu links oben auf *Datei* und wähle *Neu*.

Wenn du bei Aufgaben, die aufeinander aufbauen, das **Zwischenergebnis** aus einer Aufgabe speichern möchtest, wähle *eine Kopie speichern*.

## 1. Figuren und Bühnenbilder einfügen

Schaue das Video Scratch3.03 an und füge eine bereitgestellte Figur und einen bereitgestellten Hintergrund ein. Bitte noch nicht mehr gestalten oder selbst malen. Dazu kommen wir schon bald, wenn es um die Gestaltung eines eigenen Spiels geht.

Du kannst dieses Projekt in den nachfolgenden Aufgaben weiterverwenden. Wie du trotzdem die Ergebnisse der einzelnen Aufgaben speichern und sinnvoll benennen kannst, findest du oben im Kasten.

## 2. Bewegungen besser verfolgbar machen

Schaue das Video Scratch3.04 und bearbeite die Aufgabe, die darin enthalten ist. Pausiere das Video, solange du die Aufgabe bearbeitest und schaue dir die Lösung erst danach an.

## 3. Figuren malen

Schaue das Video Scratch3.05 und bearbeite die Aufgaben, die darin enthalten sind. Tipp: halte Stift und Papier bereit, um dir besser Gedanken zu Formen und ihren Winkeln machen zu können.

## 4. Noch mehr Figuren

Falls die Lösungsvideos Scratch3.05a und Scratch3.05b freigeschaltet sind, schaue dir diese an und probiere die Tipps für weitere Formen aus.

Falls die Videos nicht freigeschaltet sind, probiere – ähnlich wie bei Quadrat und Sechseck – weitere Winkel aus, z.B. 117°. Wenn du sehr viele Wiederholungen einstellst und Farbwechsel integrierst, kannst du so schöne Kunstwerke schaffen.

**Halte dich nicht zu lange mit Aufgabe 4 auf, da Aufgabe 5 noch einen weiteren Trick für die Kunstwerke enthält.**

## 5. Endlos (fortlaufend) wiederholen

Schaue das Video Scratch3.06 und probiere verschiedene Winkel aus.

