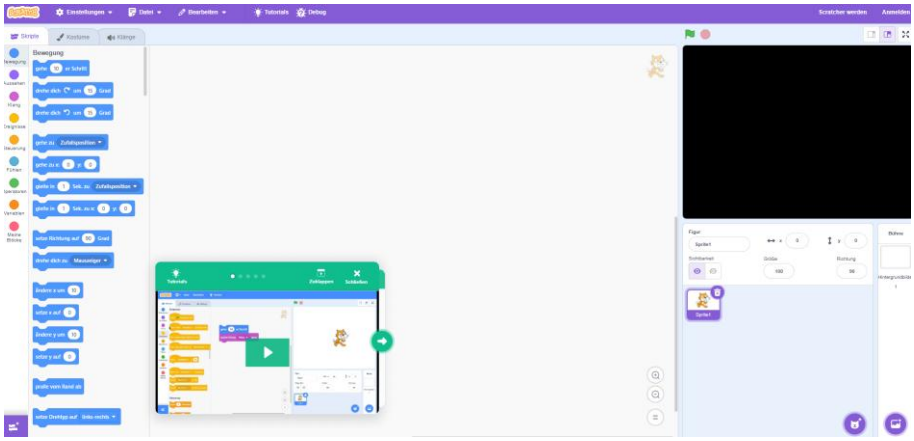
Geschichten erzählen mit Scratch

Scratch bietet eine vielfältige Programmierumgebung für ältere Kinder und Jugendliche. Die Anwendung läuft sowohl mit als auch ohne Anmeldung im Web-Browser. Mit der Blockly-Programmierung können hier Geschichten animiert, Spiele entwickelt und viele andere spannende Projekte erstellt werden.



Für jüngere Kinder eignet sich die schlichtere Tablet-App Scratch Jr., in welcher mit Symbol- anstelle von Textblöcken programmiert wird.

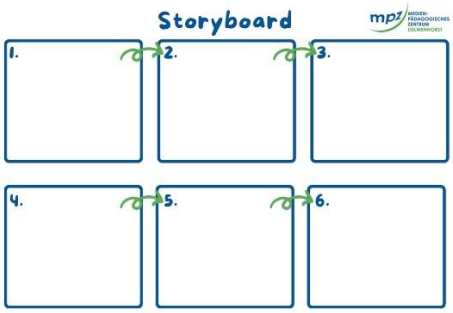
Unsere Idee:
Stellt doch mal eure Lieblingsgeschichte mit Scratch nach!

Laptops oder Tablets dafür gibt es bei uns im MPZ, kontaktieren Sie uns dafür gerne!

Anleitung für Scratch

Überlegt euch im ersten Schritt, was in eurer Geschichte passieren soll – Welche Handlungsorte gibt es? Wie viele Charaktere werden benötigt? Wie ist der Ablauf?

Nutzt für Notizen oder Skizzen einfach unsere Storyboard-Vorlage!



https://mpz-delmenhorst.de/wp-content/uploads/2026/08/MPZ-Storyboard-Vorlage.pdf

1. Neues Projekt erstellen

Besucht die Webseite scratch.mit.edu und klickt auf „Beginne mit dem Erstellen". Ihr könnt euch auch kostenlos anmelden, um eure Projekte zu speichern. Nachdem ihr auf „Beginne mit dem Erstellen" klickt, öffnet sich eine neue Arbeitsfläche. In dieser könnt ihr die Geschichte gestalten.

2. Figuren hinzufügen

Um die Geschichte lebendig werden zu lassen, benötigt ihr Figuren. Im Reiter „Figuren" könnt ihr ganz unten auf dem Katzenkopf-Symbol Figuren aus der Bibliothek auswählen oder eigene Figuren zeichnen. Überlegt also als erstes, welche Charaktere in der Geschichte vorkommen sollen.

3. Hintergründe wählen

Jetzt braucht die Geschichte noch einen passenden Hintergrund. Klickt unten rechts auf das Hintergrund-Symbol und wählt einen Hintergrund aus, der zu eurer Geschichte passt. Ihr könnt auch eigene Hintergründe hochladen oder zeichnen!

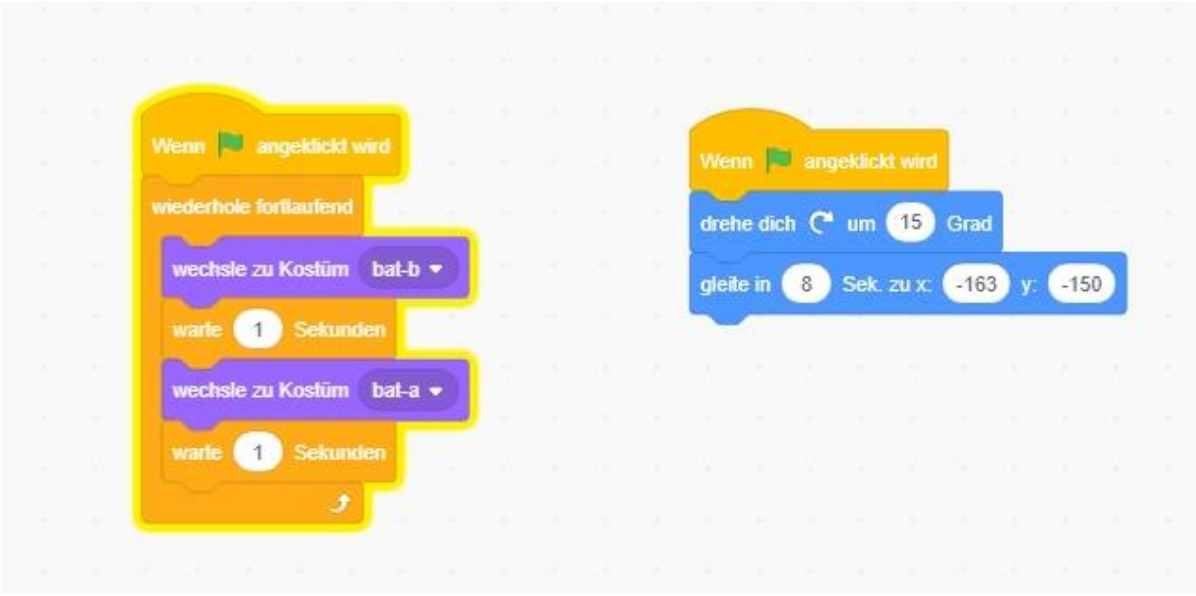
4. Die Geschichte zum Leben erwecken

Hier wird's spannend! Um die Figuren zum Sprechen zu bringen, braucht ihr folgende Blöcke:

Aussehen: „sage [Text] für [Zeit] Sekunden"

Ersetzte [Text] dann durch die Worte der Figur.

Bewegung: Benutze die Blöcke „gleite in [x] Sek. zu x: [x] y: [x]" oder „drehe dich um [Grad]", um zu zeigen, was die Figuren tun.



5. Die Geschichte steuern

Ihr könnt die Geschichte auch interaktiv gestalten! Fügt das Ereignis „Wenn [Taste] gedrückt" hinzu. So können die Zuschauer durch Klicken oder das Drücken ausgewählter Tasten Entscheidungen treffen, die den Verlauf der Geschichte ändern!

6. Testen und speichern

Probiert euer Programm aus, indem ihr auf die grüne Flagge klickt. Testet alle Funktionen und schaut, ob alles so funktioniert, wie ihr es euch vorgestellt habt. Wenn ihr zufrieden seid, speichert euer Projekt, damit ihr später weiter daran arbeiten könnt.

Tipps

- Durch einen sich wiederholenden Kostümwechsel der Figur, sieht es so aus, als würde sie ihre Gliedmaßen bewegen.

- Nutzt auch die zahlreichen Erweiterungen zur Programmierung, z. B. für den Makey Makey (erhältlich im MPZ), zur Videoerfassung, Musik, Text zu Sprache, Gesichtserkennung uvm.

- Viele weitere Anleitungen und Projektideen findet ihr direkt bei scratch.mit.edu/ideas oder bei einer Online-Suche!

Jetzt seid ihr dran! Lasst eurer Fantasie freien Lauf und denkt euch eigene spannende Geschichten aus, um diese mit Scratch zu erzählen.

Viel Spaß beim Fantasieren und Programmieren!