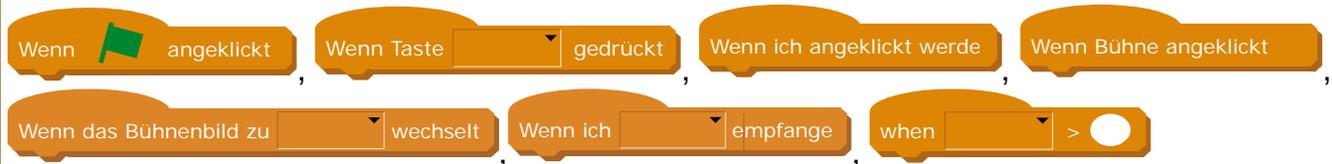


Die Bausteine für die Ereignisse sind braun.  
Damit startest du Skripte für **Figuren** und die **Bühne**.

**Kopfblöcke** sind:



**Stapelblöcke** sind:



Dieser Block **startet alle Skripte**, die du in einem Projekt zusammengestellt hast.  
Ohne diesen Block kannst du nur mit einem Mausklick auf eine Figur oder dem Drücken einer Taste deine Programme starten.

Die meisten Scratch-Programme **beginnen mit diesem Block**.

**Auftrag:** Schau in den Code.

- Klicke **Cody** an. Schau dir das Projekt „Wenn Fahne angeklickt“ an ([56988536](#)). Hier fehlt ein Baustein. Ergänze den Code richtig. Der Kommentar hilft dir dabei.
- Klicke die **Bühne** an. Schau dir das Projekt „Wenn Fahne angeklickt1“ an ([57148510](#)). Hier fehlt ein Baustein. Ergänze den Code richtig. Der Kommentar hilft dir dabei.





Ereignisse Events

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1132576](https://scratch.mit.edu/studios/1132576)

Wenn Taste  gedrückt , when  key pressed

Dieser Block **startet dein Skript** durch das **Drücken einer Taste**. Auswählen kannst du eine Buchstaben-, eine Ziffern-, eine Pfeiltaste oder die Leertaste. Du kannst auch **Figuren und den Hintergrund** damit **bewegen**.

**Auftrag:** Schau in den Code.

- Klicke **Cody** an. Schau dir das Projekt „Wenn Taste gedrückt“ an ([57136038](#)). Hier fehlt ein Baustein. Ergänze den Code richtig. Der Kommentar hilft dir dabei.
- Klicke die **Bühne** an. Schau dir das Projekt „Wenn Taste gedrückt1“ an ([57151058](#)). Hier fehlt ein Baustein. Ergänze den Code richtig. Der Kommentar hilft dir dabei.



Ereignisse Events

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1132576](https://scratch.mit.edu/studios/1132576)

Wenn ich angeklickt werde , Wenn ich angeklickt werde

Dieser Block **startet dein Skript** durch das **Anklicken einer Figur**.

**Auftrag:** Schau in den Code. Klicke Cody an.

- Schau dir das Projekt „Wenn ich angeklickt werde“ an ([57136618](#)). Hier fehlt ein Baustein. Ergänze den Code richtig. Der Kommentar hilft dir dabei.





Ereignisse | Events

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1132576

Wenn Bühne angeklickt | when Stage clicked

Dieser Block **startet** dein **Skript** durch das **Anklicken der Bühne**.

**Auftrag:** Schau in den Code. Klicke die Bühne an.

- Schau dir das Projekt „Wenn Bühne angeklickt“ an ([57142982](#)). Hier fehlt ein Baustein. Ergänze den Code richtig. Der Kommentar hilft dir dabei.



Ereignisse | Events

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1132576

Wenn das Bühnenbild zu  wechselt | when backdrop switches to

Dieser Block führt das angehängte Skript aus, wenn **ein anderes Bühnenbild** aufgerufen wird.

**Auftrag:** Schau in den Code. Klicke jede Figur außer Cody an.

- Schau dir das Projekt „Wenn das Bühnenbild zu wechselt“ an ([57159516](#)). Die Schlafmütze, der Helm und der Ball sollen sich zum richtigen Bühnenbild zeigen. Lege bei jeder Figur die Bühnenbilder fest. Die Kommentare helfen dir dabei.





Ereignisse Events

Bausteine 

[scratch.mit.edu/studios/1132576](https://scratch.mit.edu/studios/1132576)



Mit diesem Block kannst du angehängte Skripte **über den eingegebenen Wert starten**.

- Lautstärke
- Stoppuhr
- Videobewegung

Diese Skripte können über die Lautstärke, die Stoppuhr oder die Videobewegung gesteuert werden. So kannst du beispielsweise die Bewegung einer Figur erst einige Zeit nach dem Programmstart beginnen lassen.

**Auftrag:** Schau in den Code. Klicke Cody an.

- Schau dir das Projekt „Wenn ... größer ...“ an ([57882022](#)). Ändere die Einträge für Start und Stopp des Skriptes. Die Kommentare helfen dir dabei.



Ereignisse Events

Bausteine 

[scratch.mit.edu/studios/1132576](https://scratch.mit.edu/studios/1132576)



Dieser Block sendet eine Nachricht an alle Figuren und die Bühne. Das angehängte Skript an diesen Block **Wenn ich empfangen** lässt Figur(en) oder die Bühne auf die Nachricht reagieren.

message1  
neue Nachricht ...

Mit „neue Nachricht“ kannst du selbst weitere Nachrichten erstellen.

**Auftrag:** Schau in den Code. Klicke Cody an.

- Schau dir das Projekt „Sende ... an alle“ an ([57888154](#)). Ändere die Nachrichten, die gesendet und empfangen werden. Die Kommentare helfen dir dabei.





Ereignisse Events

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1132576](https://scratch.mit.edu/studios/1132576)

sende  an alle und warte , broadcast  and wait

Dieser Block sendet eine Nachricht an alle Figuren und die Bühne. Der Unterschied zum  sende  an alle -Block ist, dass er das Skript der empfangenden Figuren abwartet und danach erst sein eigenes Skript abarbeitet.

**Auftrag:** Schau in den Code. Klicke Cody an.

- Schau dir das Projekt „Sende ... an alle und warte“ an ([57906726](#)). Auf welche Skripts wird gewartet? Die Kommentare helfen dir dabei.



Ereignisse Events

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1132576](https://scratch.mit.edu/studios/1132576)

Wenn ich  empfangen , when I receive

Dieser Block arbeitet seine angehängten Skripte ab, wenn er von  sende  an alle oder  sende  an alle und warte eine bestimmte Nachricht empfängt.

**Auftrag:** Schau in den Code. Klicke Cody an.

- Schau dir das Projekt „Sende ... an alle“ an ([57888154](#)). Ändere die Nachrichten, die gesendet und empfangen werden. Die Kommentare helfen dir dabei.





Ereignisse Events

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1132576](https://scratch.mit.edu/studios/1132576)

### Spielprojekt mit den Schwerpunkten

Wenn  angeklickt, Wenn ich angeklickt werde, Wenn ich  empfangen, sende  an alle

Das Spiel heißt „**Wo bin ich?**“

Du sollst Codys kleinen Zwillingbruder finden und anklicken ([58296432](#)).

**Auftrag:** Schau in den Code. Klicke die einzelnen Figuren an und lies die Kommentare bei Cody1 und Cody2. Sie erklären dir die wichtigsten Programmabschnitte.

- Vielleicht kannst du sogar ein ähnliches Spiel programmieren.



Ereignisse Events

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1132576](https://scratch.mit.edu/studios/1132576)

### Spielprojekt mit den Schwerpunkten

Wenn  angeklickt, Wenn ich angeklickt werde, Wenn ich  empfangen, sende  an alle

Das Spiel heißt „**Wo ist Cody?**“

Du sollst Cody unter einem der Hüte entdecken ([60463498](#)).

**Auftrag:** Schau in den Code. Klicke die Bühne und die einzelnen Figuren an. Lies die Kommentare. Sie erklären dir die wichtigsten Programmabschnitte.

- Vielleicht kannst du sogar ein ähnliches Spiel programmieren.

