

## ARBEITSBLATT 2 – BÜHNE UND FIGUREN

<b>Vorbedingung:</b>	Tutorial abgeschlossen
<b>Zeit:</b>	15 Minuten
<b>Arbeitsform:</b>	Einzelarbeit
<b>Zielprodukt:</b>	Bühnenbild mit Figuren zum Thema Ferien

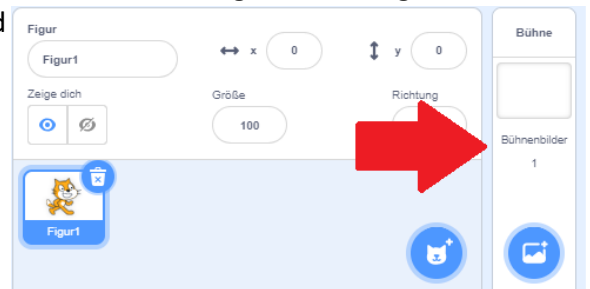
### Ziel:

Gestalten der Bühne mit Hilfe vorgegebener, aber auch selbst hergestellter Hintergründe.  
Auswählen und kreieren passender Objekte und hinzufügen auf das neu erstellte Bühnenbild.

### Aufgabe:

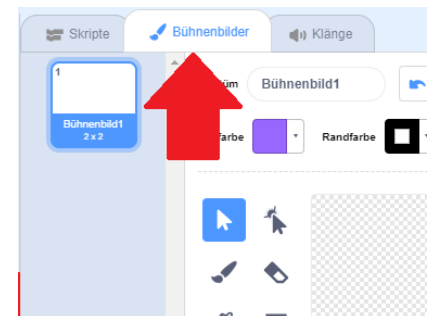
Das Bühnenbild dient als Hintergrund für alle Objekte, die sich in deinem Programm bewegen.  
Gestalte ein zum Thema Ferien passendes Bühnenbild und setze ausgewählte Objekt auf das Bild.

- a) Dazu musst du ein neues Projekt öffnen und auf das Symbol Bühne neben den Figuren klicken.



- b) Nun können unter dem Karteireiter Hintergründe neue Hintergründe gezeichnet oder importiert werden.

- c) Gestalte mindestens einen neuen Hintergrund. Der erste, leere Hintergrund kann gelöscht werden.



- d) Lösche Figur1 (Katze) und füge eigene Figuren durch Auswahl bestehender Figuren hinzu oder kreiere eine neue Figur, die auf deine Bühne passt.

- e) Am Ende sollte eine Ferienlandschaft mit ausgewählten Objekten entstehen.



### Zusatz:

Es können auch beliebige Bilder importiert werden (Braucht jedoch viel Zeit für die Suche).