

Programmieren lernen mit der Maus	7
Was bedeutet programmieren?	8
Was brauche ich zum Programmieren?	10
Scratch ohne Internet verwenden	12

Deine ersten Programmierschritte mit Scratch	17
Die Programmierseite aufrufen	18
Finde dich auf der Programmierseite zurecht	20
Mach, dass die Katze läuft	22
Bestimme die Anzahl der Schritte	24
Einen Befehl verdoppeln	26
Hallo Welt!	28
Einen Block wieder löschen	30
Deine Programme speichern	32
Deine gespeicherten Programme öffnen	34

Geklickt, gedrückt – und die Katze wird verrückt	37
Bring der Katze das Fliegen bei!	38
Programme mit der grünen Flagge starten	40
Miau, miau!	44
Mal lauter, mal leiser	46
Du gibst die Richtung vor	49
Die Katze mit den Pfeiltasten steuern	52

Großes Kino: Bühnenbilder und „Kostüme“ verändern	55
Jetzt kann sich die Katze richtig bewegen	56
Mach, dass die Katze ihren Kopf verliert	58
Wähle ein passendes Bühnenbild aus	60
Selbst ein Bühnenbild malen	63
Ein Bühnenbild vom Computer hochladen	66

Hier kommt die Maus: Bring eine zweite Figur ins Spiel!	69
Eine Figur im Internet auswählen	70
Eine Figur vom Computer hochladen	72
Eine Figur selber malen	74
Zwei Figuren in Aktion	76
Lass zwei Figuren miteinander sprechen	78
Eine Figur verschwinden lassen	80

Ein Programm mit Sang und Klang	83
Wähle einen Klang aus	84
Lade einen Klang vom Computer hoch	86
Aufnahme läuft: Tiergeräusche nachäffen	88
Der Tiergeräusche-Automat	90
So lassen sich Klänge bearbeiten	92

Dank Schleifen: einen richtigen Zeichentrickfilm erstellen	95
Bestimme die Bühnenbilder und Figuren	96
Lass die Hauptfigur zur Mitte gehen	98
Lass das Äffchen ebenfalls zur Mitte „schleifen“	100
Nun geht die Katze zum nächsten Bühnenbild weiter	102
Setze den Film selbst fort!	104
Die Figuren richtig sprechen lassen	106

Erstelle eine Musikbox 109

Suche Musik aus, die dir gefällt 110

Wähle die Bühnenbilder aus 112

So programmierst du die Wiedergabe 114

Jetzt folgen die bedingten Anweisungen 116

Lass die Katze zur Musik tanzen 118

Ein Klick-Spiel programmieren 121

Bestimme Bühnenbild und Zielfigur 122

Frag nach dem Namen des Spielers 124

Die Figur soll automatisch die Position wechseln 126

Jeder Klick auf die Figur wird gezählt 128

Ein witziges Geräusch bei jedem Klick 130

Das Spielergebnis wird genannt 132

Einen cleveren Rechen-Trainer programmieren 135

Lass den Computer Zufallszahlen erzeugen 136

Zwei Zahlen sollen zusammengezählt werden 138

Die richtige Summe soll eingegeben werden 140

Stimmt das Ergebnis? 144

Der Computer gibt dir eine Rückmeldung 146

Fang den Ball! Programmiere ein witziges Fang-Spiel 149

Wähle Figuren und ein Bühnenbild aus 150

Der Hund wird mit den Pfeiltasten gesteuert 152

Der Ball fliegt vom rechten zum linken Rand 156

Wenn der Hund den Ball nicht fängt 158

Der Hund fängt den Ball 160

Die Punkte werden gezählt 162

Nach einer Minute wird das Spiel gestoppt 166

Tolle Funktionen für Fortgeschrittene 169

Verwandle den Computer in ein Schlagzeug 170

Deine Figur wie einen Riesen sprechen lassen 174

Registriere dich als Scratcher 176

Programme im Internet speichern und aufrufen 178

Hier findest du weitere Scratch-Projekte 180

Wichtige Tasten und Wörter 183

Wichtige Tasten 184

Wichtige Wörter 186