

# Inhalt

Was ist Programmieren?	4
Scratch starten	6

## Erste Projekte

Katz und Maus	8
Tanzende Figuren	12
Deine eigene Band	14
Gespensterzeit	18
Zeichnen	22
Geschichten erzählen	26
Figuren zeichnen	32
Zahlen raten	36
Ballspiel	40

Muster erstellen	44
Virtuelles Haustier	46

## **Spiele**

Autorennen	54
Weltraumabenteuer	60
Ritterspiel	66
Ballonspiel	72

## **Praktische Hinweise**

Speichern und veröffentlichen	80
Die Scratch-Menüs	82
Worterklärungen	92