

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
Weltraumbenteuer	60
Ritterspiel	66
Ballonspiel	72

Praktische Hinweise

Speichern und veröffentlichen	80
Die Scratch-Menüs	82
Worterklärungen	92