

Einleitung – Programmieren im Informatikunterricht	4
Vorbereitende Tätigkeiten	6
Ausgabe der Scratch-Zugänge (Vorlage)	7
Bei Scratch anmelden	8
Gute Spiele – Schlechte Spiele	9
Mein erstes Scratch-Spiel: Mäuse fangen	10
Das kann ich schon! (I)	13
Ausschneidebogen zu Aufgabe 3	14
Ritter Kuniberts Goldschatz	15
Das kann ich schon! (II)	19
Meine erste eigene Spielidee	20
Der rasende Richard	21
Der rasende Richard (Differenzierungsaufgaben)	24
Das kann ich schon! (III)	25
Einführung in den Calliope Mini	26
Im Open Roberta Lab anmelden	27
Mein erstes Programm für den Calliope Mini	28
Hitzefrei dank Calliope Mini	30
Einbrecher haben keine Chance! – Meine Alarmanlage	32
Das kann ich schon! (IV)	34
Einfacher Spielwürfel	35
Verbesserter Spielwürfel	36
Das kann ich schon! (V)	38
Der Calliope als Taschenrechner	39
Scratch als Taschenrechner	43
Das kann ich schon! (VI)	46
Asteroiden-Crasher	47
Das kann ich schon! (VII)	51
Pico liebt Donuts!	52
Der gesunkene Bananen-Frachter	55
Das kann ich schon! (VIII)	57
Auftragsarbeit: Werbespiel für die Firma Kepler-Muffins	58
Das Klosspiel	59
Dein eigenes Scratch- oder Calliope-Projekt	63
Bewertungsbogen für dein Scratch- oder Calliope-Projekt	64