

Programmieren lernen mit der Maus	7
Was bedeutet programmieren?	8
Was brauche ich zum Programmieren?	10
Scratch ohne Internet verwenden	12
Das Scratch-Programm starten und verwenden	14
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
Öffne deine gespeicherten Programme	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
Ein Automat für Tiergeräusche	90
So lassen sich Klänge bearbeiten	92
Mit 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
Die Katze geht zum nächsten Bühnenbild	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
Programmiere nun 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	124
Die Figur wechselt automatisch die Position	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
Hundesteuerung vorbereiten	152
Die Auf- und Ab-Bewegung steuern	154
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
Bei jedem Punkt erklingt ein Geräusch	164
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