

INHALT

SEITE 4	Warum programmieren lernen
SEITE 8	Scratch 2.0
SEITE 10	Figuren, Bühne, Skripte
SEITE 12	Bereiche
SEITE 13	Werkzeugleiste
SEITE 14	Blöcke
SEITE 17	Reiter
SEITE 18	Projekte
SEITE 21	Der Tag bricht an
SEITE 35	Aquarium
SEITE 49	Der Rechendrache
SEITE 65	Finde den Schlüssel
SEITE 89	Die Wahrsagerin
SEITE 105	Das Schneckenrennen
SEITE 120	Lösungen
SEITE 127	Danksagungen