

# 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	Schlag die Mücke!
SEITE 33	Die Rennstrecke
SEITE 47	Fang mich!
SEITE 61	Ab ans Meer
SEITE 79	Der verrückte Schirm
SEITE 97	Quallensalat
SEITE 118	Lösungen
SEITE 127	Danksagungen