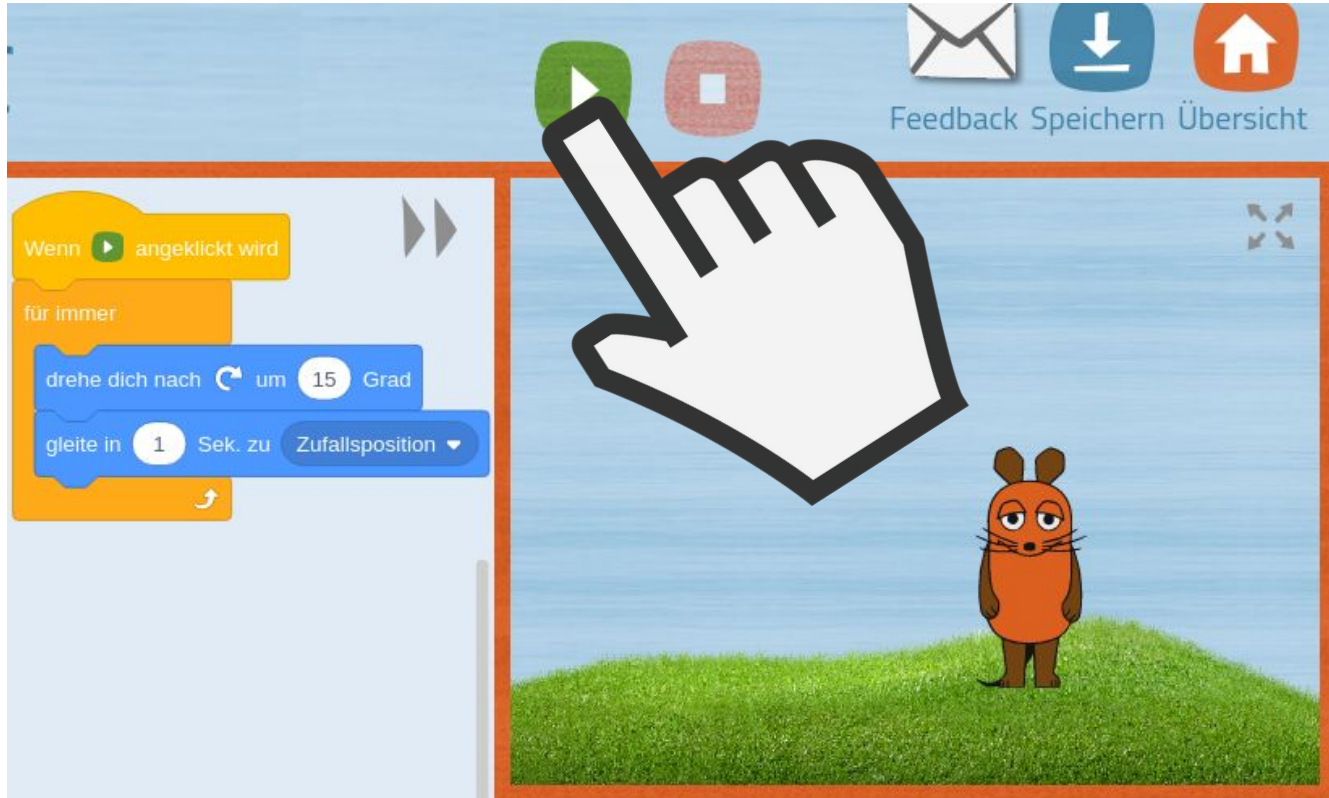


Du programmierst:

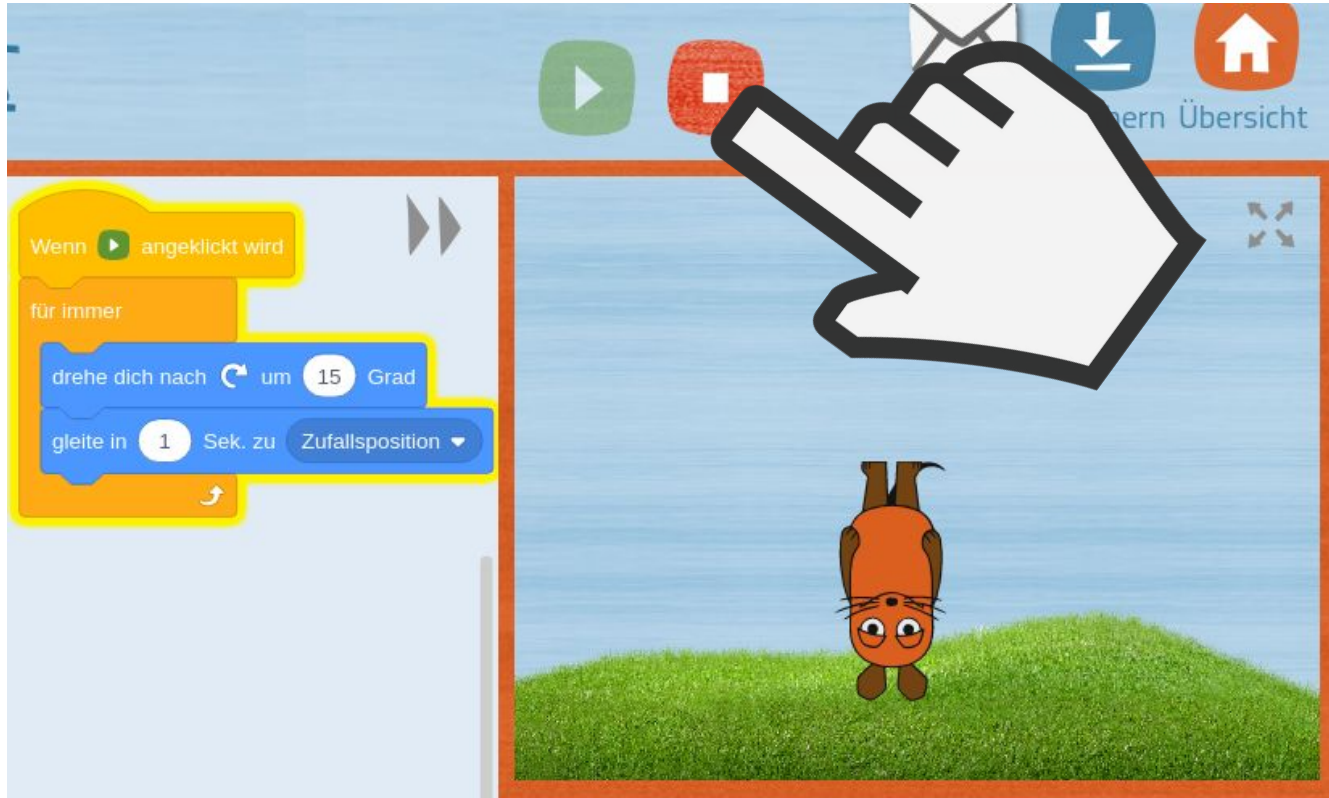


Die Weltraum-Maus

Drücke auf :



Stoppe mit :

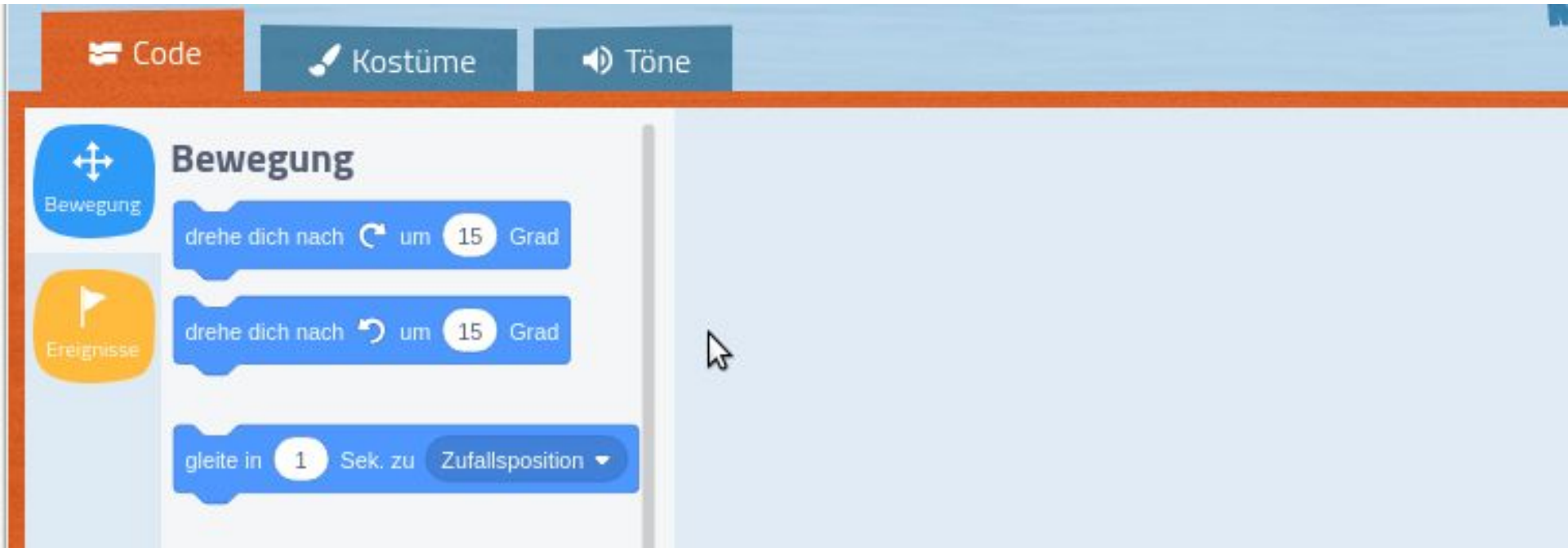


Gut gemacht!



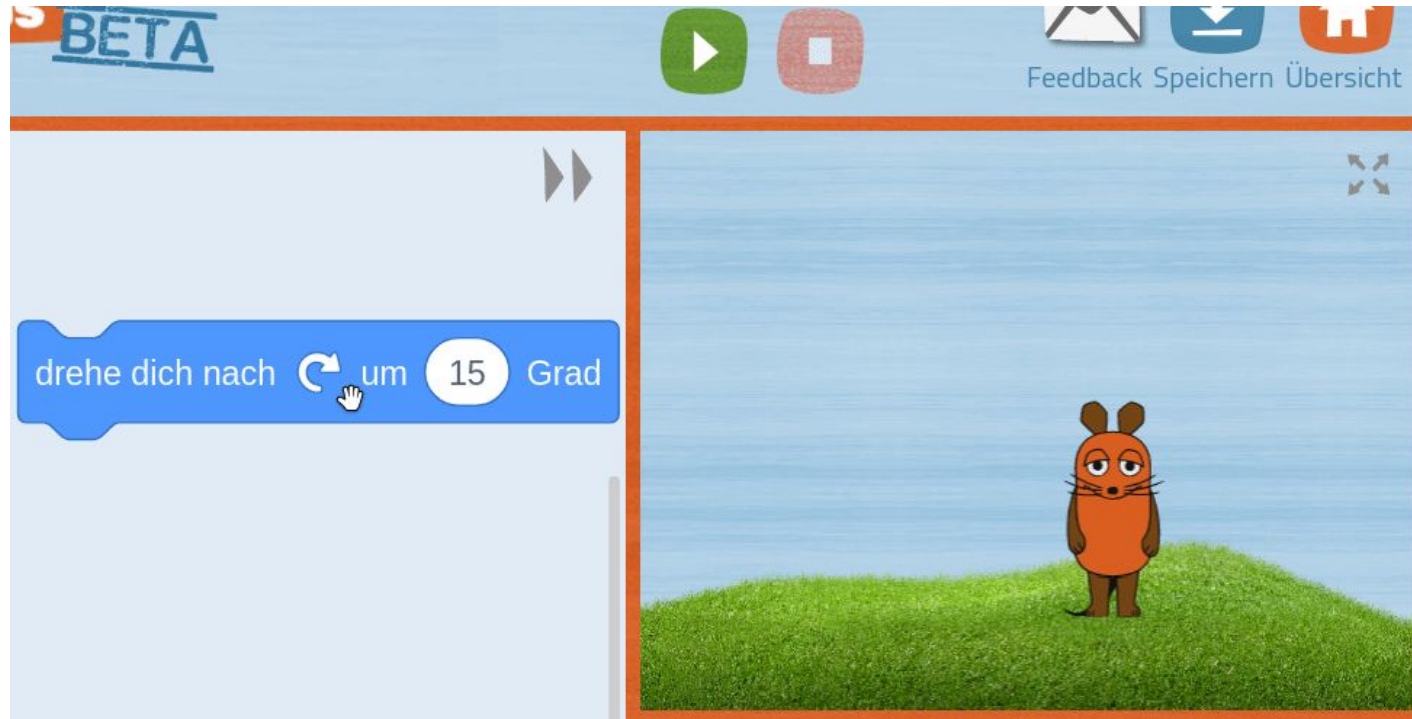
Jetzt du!

Ziehe diesen Block rüber:

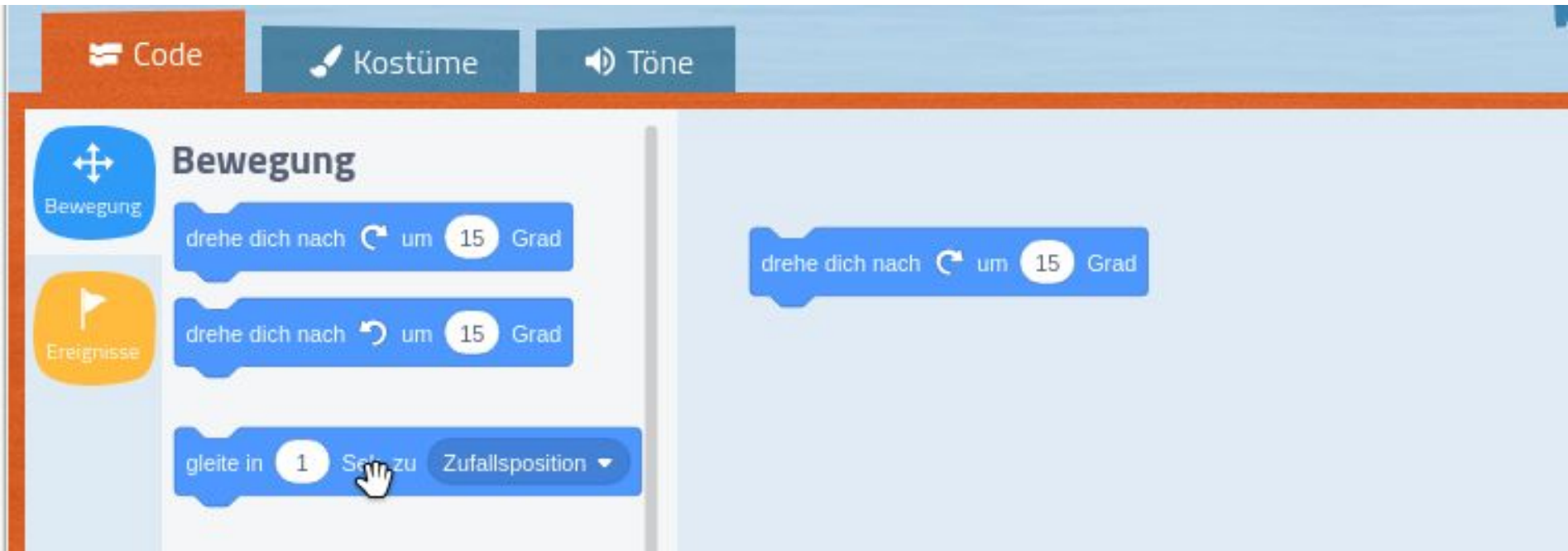


**Mach das hier größer und
kleiner mit  und  :**

Drücke drauf: Die Maus dreht sich.



Ziehe noch einen Block dazu:



Wie Magnete:



The image shows the Scratch code editor interface. At the top, there are three tabs: 'Code' (selected), 'Kostüme', and 'Töne'. On the left sidebar, there are two categories: 'Bewegung' (Movement) and 'Ereignisse' (Events). The 'Bewegung' category is expanded, showing three blue blocks: 'drehe dich nach um 15 Grad' (turn right 15 degrees), 'drehe dich nach um 15 Grad' (turn left 15 degrees), and 'gleite in 1 Sek. zu Zufallsposition' (glide in 1 second to random position). The 'Ereignisse' category is also visible, showing a yellow block with a flag icon. The main workspace on the right contains a sequence of two blue blocks: 'drehe dich nach um 15 Grad' followed by 'gleite in 1 Sek. zu Zufallsposition'. A mouse cursor is hovering over the '1' in the second block.

Code Kostüme Töne

Bewegung

Bewegung

drehe dich nach um 15 Grad

drehe dich nach um 15 Grad

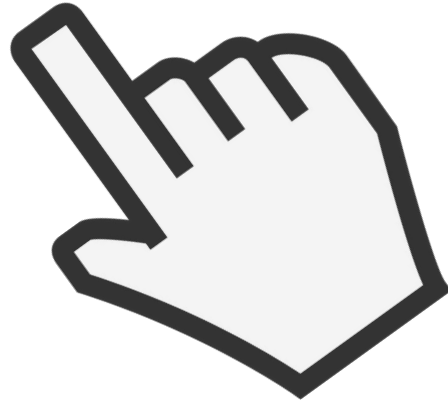
gleite in 1 Sek. zu Zufallsposition

Ereignisse

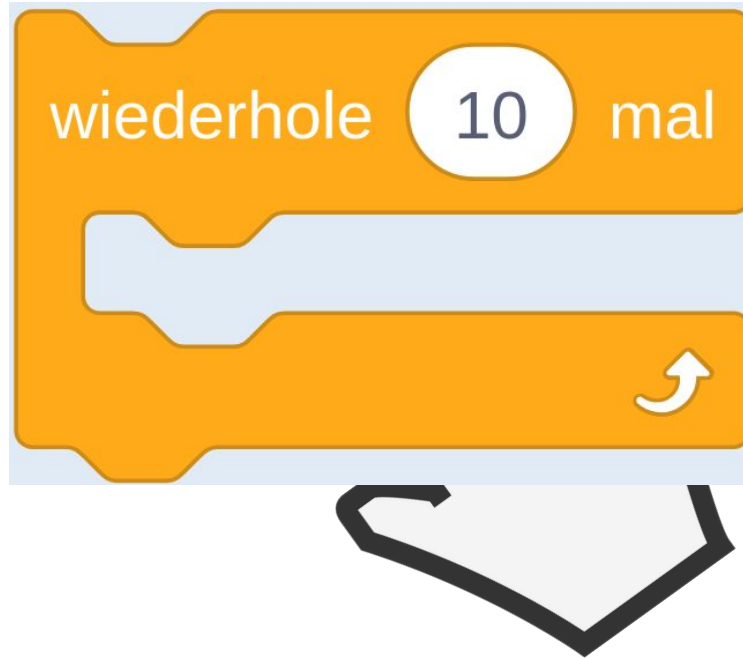
drehe dich nach um 15 Grad

gleite in 1 Sek. zu Zufallsposition

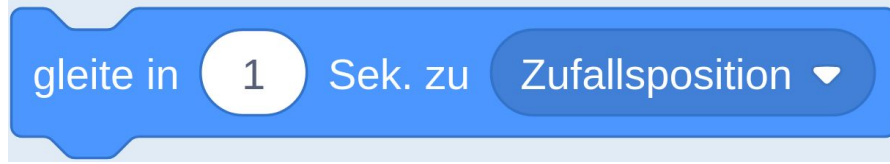
Wieder zurück:



Setze die Schleife darum:



**Zieh einen zweiten Block
dazu:**



**Die Blöcke kleben
aneinander - wie Magnete:**

**Wenn etwas falsch ist,
kannst du die Blöcke nach
unten wieder auseinander
ziehen. Zieh die Blöcke
dann wieder zusammen:**

**Setze diesen
Block wie eine
Klammer um
die anderen
herum:**

**Alles in der Klammer
wiederholt die Maus jetzt
10 mal. Profis nennen das
eine Schleife.**



Setze

Wenn  angeklickt wird

an den Anfang.

Wenn  angeklickt wird



wiederhole mal

drehe dich nach  um Grad

gleite in Sek. zu

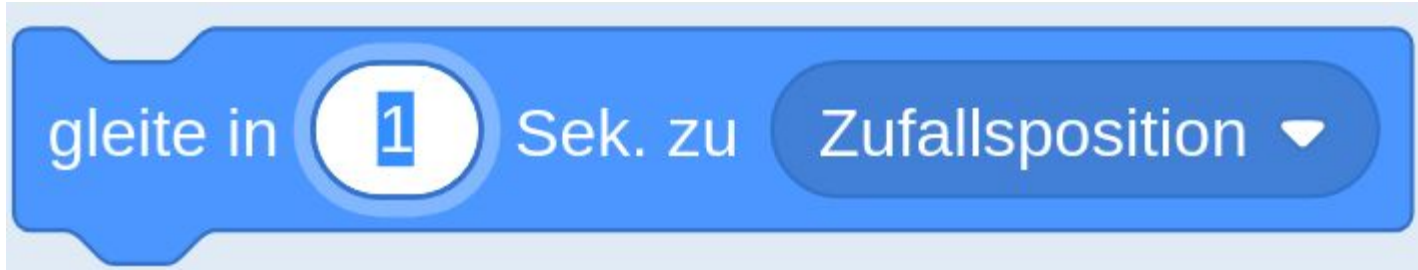
**Wenn dir das hier zu
klein ist, vergrößere die
Anleitung mit .**

**Mit  kommst du
zurück.**

Dein erstes Programm ist fertig. Drücke auf  und sieh Dir an, was die Maus macht. .

**Auch die Bühne der
Maus kannst du mit 
vergrößern. Mit 
kommst du zurück.**

**Jetzt kommen die weißen
Stellen in den Blöcken ins
Spiel. Klicke in die weiße
Stelle und ändere die Zahl:**



**Mit dem grünen Knopf
noch mal starten.**



Gemerkt? Die Maus wird langsamer. Gib jetzt zum Beispiel mal 0.5 ein, dann wird sie schneller:



Super!



**Ändere gerne noch mehr.
Wenn du fertig bist, klicke:**

Weiter



Wichtig: Speichere dein Programm ab, wenn du es behalten möchtest:

A screenshot of a web interface for saving a project. It features a dark blue header bar with the text 'Lege einen Namen fest' (Set a name) and a close button (X). Below the header is a light blue background with a white text input field labeled 'Name deines Projektes' (Name of your project). At the bottom right, there is an orange button labeled 'Speichern' (Save).

Unter 'Übersicht' und 'Selber machen' findest du es dann wieder:

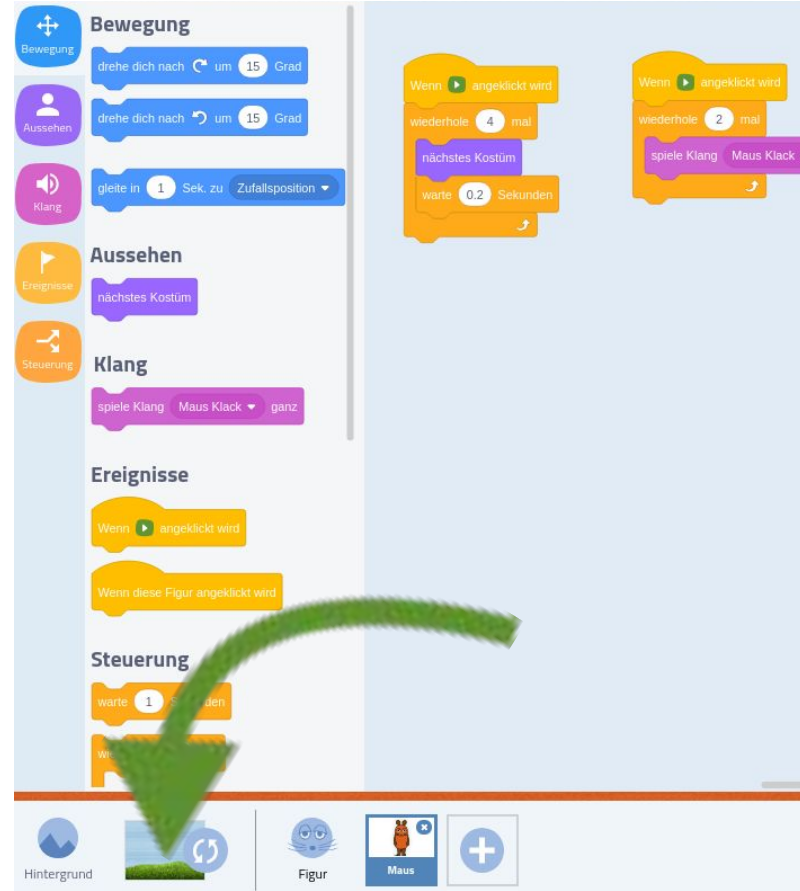


Gut gemacht!



**Eine Maus, die über die
Wiese schwebt? Wäre es
nicht viel passender, wenn
die Maus im Weltraum
schwebt?**

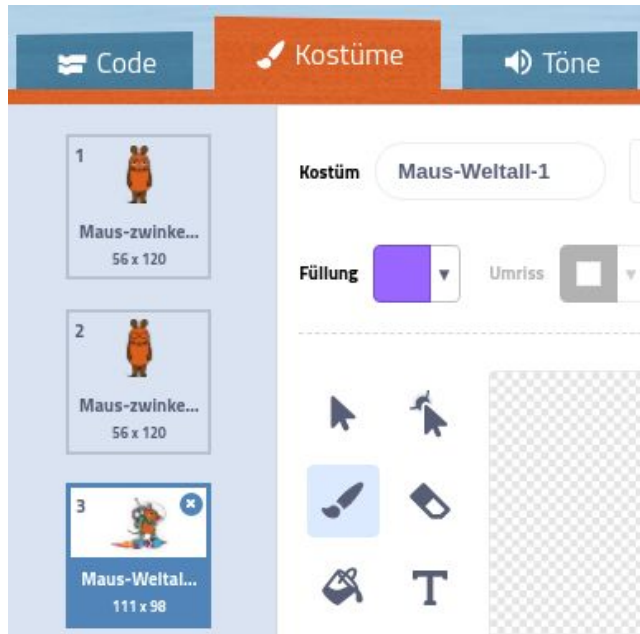
**Zu den
Hintergründen
kommst du
hier unten.**



**Klicke auf den
Weltraum-Hintergrund:**

Wähle jetzt wieder die Maus aus, die braucht noch einen Raumanzug:





**Wähle jetzt
wieder die
Maus aus,
die braucht
noch einen
Raumanzug**