

Starte Scratch [online](#) oder lokal von deinem Computer (installiert).

Teste einzelne Befehle.

1. Klick einfach einen Befehl an und sieh, was passiert.
2. Beispiel: Klick auf den ersten blauen Block, die Katze bewegt sich nach rechts.

Zufallsposition: Die Katze geht auf der Bühne auf irgendeinen Platz.

x-Achse: Zahl 10, Katze bewegt sich nach **rechts**, Zahl -10, Katze bewegt sich nach **links**

y-Achse: Zahl 10, Katze bewegt sich nach **oben**, Zahl -10, Katze bewegt sich nach **unten**

2. Bei den Befehlen, weiter nach unten scrollen, findest du Programmblöcke (Befehle) zu Klänge und **Fühlen**. Probier auch hier einfach aus. Mit **Datei > neu** kannst du alles zurücksetzen.
3. Selbstverständlich kannst du auch eine zweite Figur (im Scratch-Fenster rechts unten) auf die Bühne holen und mit der die Befehle ausprobieren. Wichtig: Die **zweite Figur** muss ausgewählt sein!

Figur wählen

1 Figur aussuchen

Figur

Balloon1

Wichtig: Balloon1 ist ausgewählt!

2 Balloon1 auswählen!