



ScratchJr

Hilfen zum ScratchJr-Führerschein



SCRATCHJr
SIC Saarländ Informatics Campus

Level 1
Eine neue Welt

Aufgaben

- Starte 
- Neue Welt 
- Lösche die Katze  
- Baue ein Haus  
- Kinder und Tiere dazu     
- Ein Name 

Male einen 

Bildschirmtastatur



App "ScratchJr" auf dem iPad starten.

"Plus" in der Ansicht "Meine Projekte".

Länger auf die Figur drücken. Dann erscheint "x".

"Plus" in der Ansicht Projekt-Ansicht.

Die Bildschirmtastatur erscheint.

Figur löschen





SIC Saarland Informatics Campus



Aufgaben

- Starte 
- Neue Welt 
- Lösche die Katze  
- Baue ein Haus  
- Kinder und Tiere dazu     
- Ein Name 



Male einen  .

Mögliche Lösung:



Bewegungsbausteine (blau)



Startbausteine (gelb)



“Plus” in der Ansicht Projekt-Ansicht.

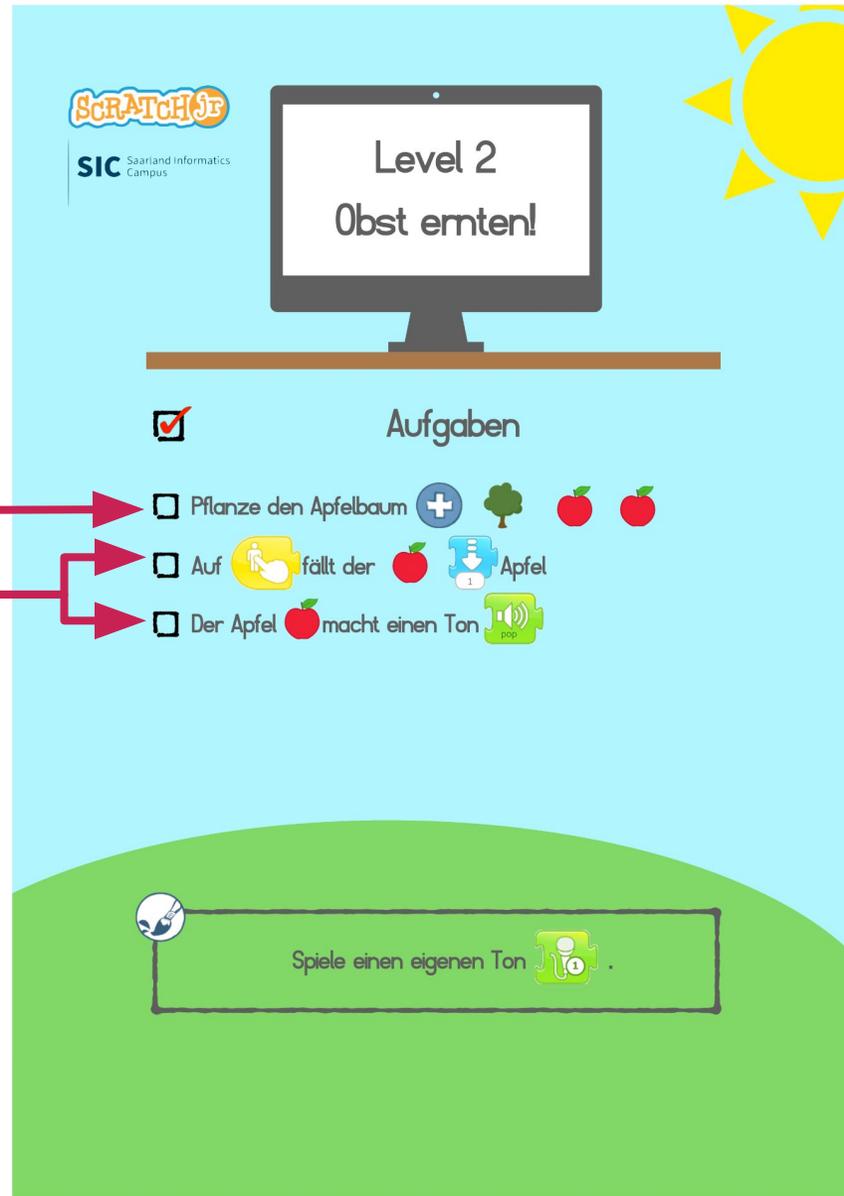
Programmieren indem die Bausteine nach unten in den Programmierbereich gezogen werden.

Tonbausteine (grün)



Tipp: Mit den Aussehenbausteinen kann die Größe der Figur verändert werden.

Aussehenbausteine (lila)

Scratch Jr
sic Saarländ Informatics Campus

Level 2
Obst ernten!

Aufgaben

- Pflanze den Apfelbaum   
- Auf  fällt der  Apfel 
- Der Apfel  macht einen Ton 

Siehe einen eigenen Ton 

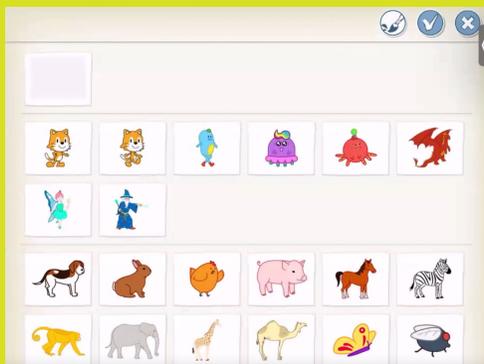
Tipp: Bausteine löschen

Wenn ein Baustein gelöscht werden soll, wird er nach oben gezogen und fallen gelassen. Der Baustein verschwindet.

Mögliche Lösung:



Figurenbibliothek



Endebausteine (rot)



Scratch Jr

SIC Saarland Informatics Campus

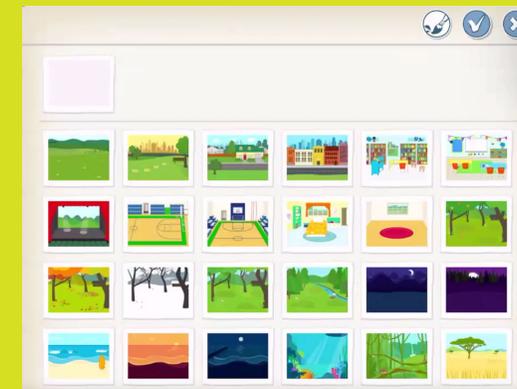
Level 3
Bühne frei !

Aufgaben

- Eine Bühne
- Fee oder Katze
- Die Figur tanzt
- Der Tanz hört nicht auf

Eine andere Figur klatscht .

Bühnenbibliothek



Mögliche Lösung:



Scratch Jr

SIC Saarland Informatics
Campus

Level 4 Weitsprung



Aufgaben



Ein Junge in der Turnhalle 



Der Junge springt los     ...



und landet     ...



Ein Mädchen ist auch in der Halle 



Sie springt mit einer Schleife 



Male und benutze ein Sprungbrett  .

Schleifenbausteine (orange)

Scratch Jr

SIC Saarland Informatics
Campus

Level 5

Das Wettrennen



Aufgaben



Ein Baum als Ziel in der Wiese 



Ein Hund und eine Katze rennen



Der Gewinner ruft „Hurra!“



Die Katze gewinnt das Rennen



Katze und Hund laufen zum Baum und nochmal
zurück zum Start.

Programmierung des Mädchens



Programmierung des Hundes



Scratch Jr

SIC Saarland Informatics
Campus

Level 6
Bei Fuß!



Aufgaben



Ein Mädchen und ein Hund im Park



Das Mädchen ruft „Bei Fuß!“



Der Hund hört das Mädchen



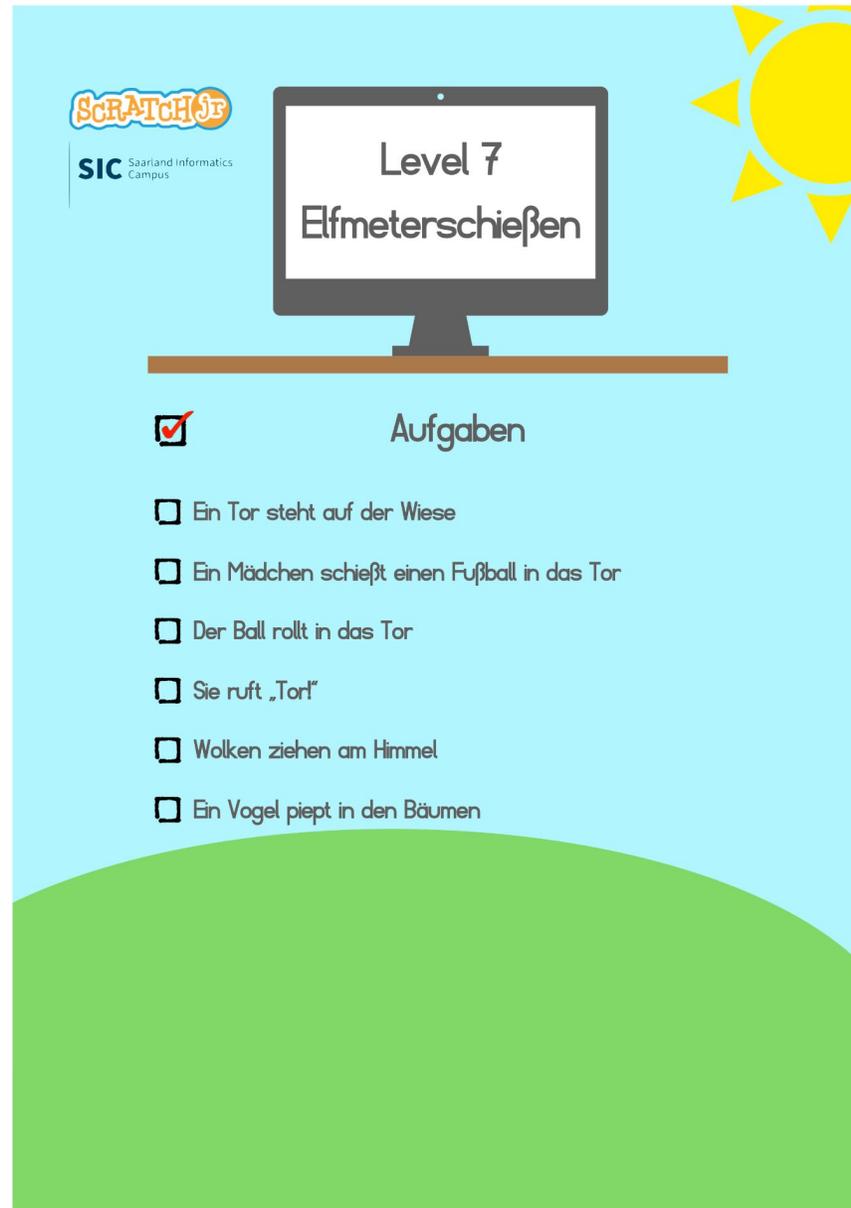
Der Hund läuft zu dem Mädchen



Es gibt zwei Hunde. Das Mädchen ruft die Hunde
nacheinander.

Mögliche Lösung:





Scratch Jr

SIC Saarland Informatics Campus

Level 7
Elfmeterschießen

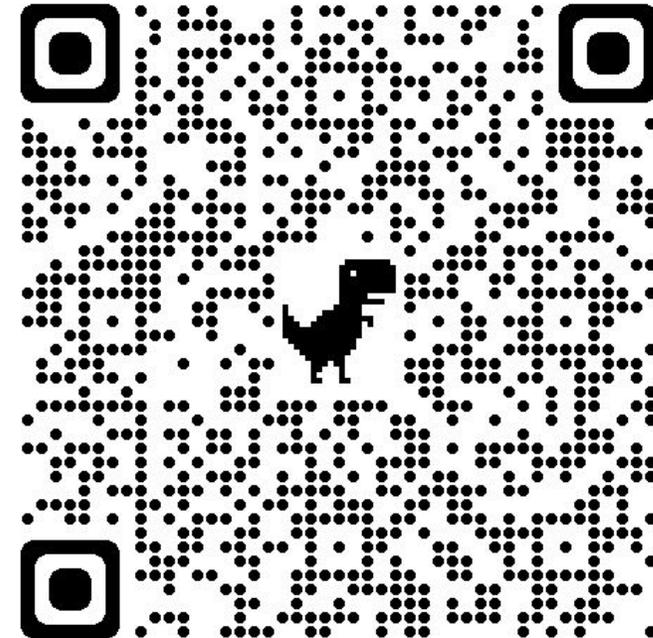
Aufgaben

- Ein Tor steht auf der Wiese
- Ein Mädchen schießt einen Fußball in das Tor
- Der Ball rollt in das Tor
- Sie ruft „Tor!“
- Wolken ziehen am Himmel
- Ein Vogel piept in den Bäumen

Nimm Dein Programm mit nach Hause!



Mach ein Foto von Deinem Programm



QR-Code für diese Anleitung

infolab.cs.uni-saarland.de