

1. Englischer Dialog

Zwei Figuren unterhalten sich auf Englisch.



1. Hintergrund wählen (z.B. Park oder Klassenzimmer).
2. Zwei Figuren hinzufügen.
3. Sprechblasen mit kurzen englischen Sätzen programmieren (z.B. ‚Hello!‘, ‚How are you?‘).
4. Figuren bewegen sich aufeinander zu oder schauen sich an.

Zusatzaufgabe: Nehmt eure Stimme auf und sprecht den Dialog ein.



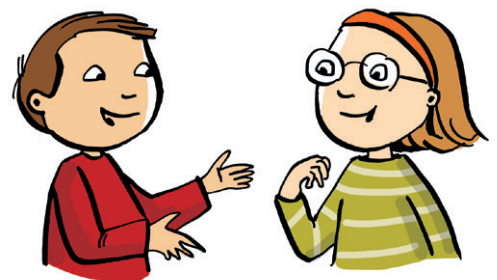
© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Svenja Leberer | Altenberge
Text: Vanessa Thiel

2. Einen Dialog schreiben – Wörtliche Rede üben

Programmiert eine Szene, in der sich 2 Figuren unterhalten.

1. Hintergrund wählen (z.B. Garten oder Küche).
2. Zwei Figuren hinzufügen.
3. Sprechblasen/Rede hinzufügen.
4. Die zweite Figur antwortet passend.



Zusatzaufgabe: Lasst die Figuren passend zur wörtlichen Rede handeln.
Übertragt anschließend den Dialog in wörtlicher Rede in euer Schreibheft.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Liliane Oser | Hamburg
Text: Vanessa Thiel

3. Das verlorene Geschenk

Erfindet eine kleine Geschichte in zwei Szenen.

1. Hintergrund wählen (z.B. Haus und Garten).
2. Zwei Figuren hinzufügen (z.B. Kind und Hund).
3. In Szene 1 sucht das Kind sein Geschenk.
4. In Szene 2 bringt der Hund das Geschenk zurück.



Zusatzaufgabe: Zeigt, wie das Kind sich freut (Bewegungen, Gesichtsausdruck). Nutzt ggf. die Kamerafunktion, um euer eigenes Gesicht einzufügen.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Anke Fröhlich | Leipzig, Katja Rau | Hößlinswart
Text: Vanessa Thiel

4. Gruselgeschichte

Erstellt eine kurze, spannende Gruselgeschichte in zwei Szenen.

1. Hintergrund wählen (z.B. Wald bei Nacht oder Burg).
2. Mindestens zwei Figuren hinzufügen (z.B. Gespenst und Kind).
3. In Szene 1 erscheint etwas Unerwartetes (z.B. das Gespenst taucht plötzlich auf – nutzt die Funktion „sichtbar/unsichtbar machen“).
4. In Szene 2 reagieren die Figuren unterschiedlich (erschrecken, weglaufen, lachen).



Zusatzaufgabe: Verwendet Geräusche oder Farben, um die Szene gruseliger zu machen. Schreibt zu eurer programmierten Gruselszene eine Geschichte in euer Schreibheft.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Anke Fröhlich | Leipzig
Text: Vanessa Thiel

5. Wettrennen mit Hindernissen

Programmiert ein Wettrennen zwischen zwei Tieren – mit Hindernissen.

1. Hintergrund wählen (z.B. Wiese oder Straße).
2. Zwei Tiere und ein Hindernis hinzufügen.
3. Programmiert, dass die Tiere abwechselnd springen oder ausweichen.
4. Wer erreicht das Ziel zuerst?

Zusatzaufgabe: Baut ein eigenes Hindernis und programmiert eine Reaktion, wenn ein Tier es berührt.



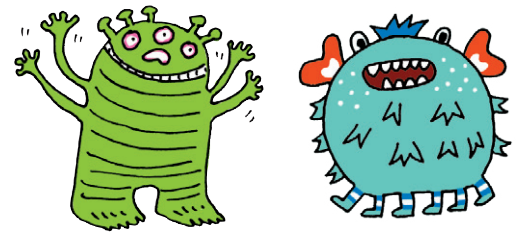
© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Antje Bohnstedt | Bretten
Text: Vanessa Thiel

6. Mathe-Monster Einmaleins

Programmiert eine Szene mit 2 Monstern.

1. Hintergrund wählen (z.B. Straße, Weltall).
2. Zwei Monster hinzufügen.
3. Fügt Sprechblasen (oder Tonaufnahmen) ein, so dass die Monster sich gegenseitig Einmaleinsaufgaben stellen und beantworten.



Zusatzaufgabe: Lasst die Monster einander nun Geteiltaufgaben lösen.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Susann Hesselbarth | Leipzig; Mascha Greune | München
Text: Vanessa Thiel

7. Lustige Tierband

Programmiert eine kleine Band mit Tieren, die Musik machen.



1. Bühnen-Hintergrund auswählen.
2. Mindestens drei Tiere hinzufügen.
3. Nehmt eigene Geräusche mit dem Tonaufnahme-Block auf.
4. Programmiert, dass die Tiere nacheinander Musik machen.

Zusatzaufgabe: Lasst die Band einen kleinen Tanz aufführen.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Mascha Greune | München
Text: Vanessa Thiel

8. Quizfrage stellen

Programmiert eine Figur, die eine Quizfrage stellt.



1. Eine Figur als Moderator und zwei Antwort-Figuren hinzufügen.
2. Moderator stellt eine Quizfrage mit einer Sprechblase (denkt an etwas, dass ihr gerade gelernt habt! Vielleicht habt ihr im Sachunterricht etwas Neues gelernt, das nun Gegenstand eurer Quizfrage sein kann?)
3. Die beiden anderen Figuren antworten.
4. Programmiert, dass der Moderator die richtige Antwort lobt.

Zusatzaufgabe: Erstellt mehrere Quizfragen in weiteren Szenen.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Liliane Oser | Hamburg
Text: Vanessa Thiel

9. Märchen-Remix

Programmiert euer eigenes kleines Märchen in ScratchJr.

1. Mindestens zwei Szenen (z.B. Wald und Schloss) auswählen.
2. Figuren hinzufügen, die in eurem Märchen vorkommen.
3. Programmiert einen Konflikt (z.B. das Tier wird verzaubert).
4. In der zweiten Szene löst ihr das Problem.

Zusatzaufgabe: Schreibt euer Märchen anschließend in euer Schreibheft auf.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Anke Fröhlich | Leipzig
Text: Vanessa Thiel



Bonuskarte: Eigene Scratch Challenge

Erstellt euer eigenes Lieblingsprojekt in 20 Minuten – ganz frei nach euren Ideen.

1. Überlegt euch zuerst, was eure Figur(en) machen sollen.
2. Wählt passende Hintergründe und Figuren.
3. Programmiert eine kleine Geschichte oder ein Spiel.
4. Präsentiert euer fertiges Projekt anschließend Kindern, die auch gerade mit ScratchJr. arbeiten.

Besonders kreative Projekte dürfen nach Absprache mit eurer Lehrkraft der ganzen Klasse vorgestellt werden.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2025 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Abbildungen: Liliane Oser | Hamburg
Text: Vanessa Thiel