Scratch Um Programme auszuführen und anzuhalten, klicke: Start Te Stopp	
Programmbaustein	Erklärung
when A clicked	Wenn die grüne Fahne geklickt wird, soll passieren (Das was unter diesem Baustein alles kommt)
when space key pressed	Wenn die (Leer-)taste gedrückt wird, soll passieren (Das was unter diesem Baustein alles kommt)
say Hello! for 2 secs	Sage (Hello!) für (2) Sekunden
think Hmm for 2 secs	Denke (Hmm) für (2) Sekunden
wait 1 secs	Warte (1) Sekunde lang
repeat 10 repeat until	Wiederhole (10) mal // Wiederhole bis (Bedingung) (was zwischen den beiden Zangen ist)
if then	Wenn (Bedinung) dann (was zwischen den beiden Zangen ist)
ask What's your name? and wait answer join hello world	Frage (What's your name?) und warte <i>Die_Antwort</i> // Verbinde zwei Texte
Beispiel:	Beispiel:
ask Wie heißt du? and wait	Frage (Wie heißt du?) und warte
say join Hallo answer for 2 secs	Sage (Hallo + <i>Die_Antwort</i>) für (2) Sekunden
move 10 steps	Bewege dich (10) Schritte
turn (* 15 degrees turn 🖻 15 degrees	Drehe dich rechts herum um (15) Grad // Drehe dich links herum um (15) Grad
go to x: 0 y: 0 point in direction 90	Setze die Katze (wieder) in die Bildschirmmitte, oder an eine andere Position // Drehe die Katze wieder gerade
next costume	Nächstes Kostüm
pen down pen up clear	Stift runter (zeichnet Bewegungen der Katze nach) // Stift hoch // Lösche alle Aufzeichnungen
Data Make a Variable	Line Variable anlegen
ecken set ecken to 0	Variable, sie heißt "Ecken" // Der Variable den Wert 0 zuweisen
	Rechnen: Plus, minus, mal, geteilt. Vergleichen: Kleiner, gleich, (größer, nicht abgebildet)
More Blocks Make a Block New Block	Ein Unterprogramm erstellen, an das auch eine Variable übergeben werden kann, in diesem Fall eine Textvariable. Dieses Unterprogramm kann z.B. immer länger werdende Text in eine Sprechblase schicken:
Ausgabe	define ausgabe string1 set ausgabetext to join ausgabetext string1 say ausgabetext
Aud string input.	