



**Carol Vorderman, Jon Woodcock**

## **Spiele Programmieren supereasy**

**Aktualisierte Neuauflage. Mit Scratch™ 3.0**

Computer und digitale Medien haben auch in der Kinderwelt mittlerweile einen festen Platz. Dabei sind es vor allem Spiele und Apps, die Kinder magisch anziehen und stundenlang beschäftigen können. Diese Begeisterung nutzt das vorliegende Buch geschickt als Lernmotivation.

Die aktualisierte Neuauflage des Buches enthält die neuen Befehle und das aktuelle Design von Scratch 3.0. Dabei ermöglicht der Ansatz „Baue dein eigenes Spiel“ den Kindern, nicht nur zu spielen, sondern nach ihren Vorlieben selbst ihr eigenes Spiel zu gestalten.

Das Buch gliedert sich in zwölf Kapitel. Neben einer kurzen Einführung in die Welt der Computerspiele folgt in einem kompakten Kapitel eine Erklärung der Arbeitsweise mit Scratch™ 3.0. Anschließend werden acht Spiele vorgestellt und schrittweise erarbeitet – vom klassischen Labyrinth, über Autorennen bis hin zum Nachspielen von immer schwierigeren Melodien. Abgerundet wird das Buch mit weiterführenden Informationen zum Programmieren und einer Vorstellung verschiedener Berufe in diesem Bereich. Zahlreiche kleine Illustrationen und witzige Kommentare lockern die Erläuterungen auf.



In „**Spiele Programmieren supereasy**“ lernen Kinder ganz spielerisch einen sicheren Umgang mit dem Computer und wichtige Grundlagen des Programmierens. Kurzweiliger kann Spiele Programmieren nicht vermittelt werden.

Über die Autoren: **Carol Vorderman** moderiert zahlreiche Wissenschafts- und Technikshows. Als Absolventin des Studiums der Ingenieurwissenschaften an der Universität von Cambridge begeistert sie sich für Programmierung und dafür, den Menschen Wissenschaft und Technologie zu vermitteln. **Dr. Jon Woodcock** hat an der Universität von Oxford Physik studiert und an der Universität von London in Astrophysik promoviert. Zu seinen Projekten zählen riesige Weltraumsimulationen, Forschung in Hightech-Unternehmen sowie aus Müll gefertigte intelligente Roboter. Er ist begeisterter Lehrer für Naturwissenschaft und Technik. Zudem ist er als Mitautor und Berater an der Entstehung vieler Bücher über Naturwissenschaft und Technik beteiligt.

**Carol Vorderman, Jon Woodcock**

### **Spiele Programmieren supereasy**

**Aktualisierte Neuauflage. Mit Scratch™ 3.0**

ISBN 978-3-8310-4012-4

224 Seiten, 204 x 242 mm

Über 1500 farbige Illustrationen

€ 16,95 (D) / € 17,50 (A)

**DK Verlag Dorling Kindersley Presse- und Öffentlichkeitsarbeit**

Ira Zeiten • Arnulfstraße 124 • 80636 München

Telefon: ++49/89/ 44 23 26-241 • Fax: ++49/89/ 44 23 26-410 • E-Mail: [presse@dk-germany.de](mailto:presse@dk-germany.de)

**Im Falle einer Besprechung bitten wir um einen Beleg. Vielen Dank im Voraus.**



Ab 10 Jahren

**DK Verlag Dorling Kindersley Presse- und Öffentlichkeitsarbeit**

Ira Zeizen • Arnulfstraße 124 • 80636 München

Telefon: ++49/89/ 44 23 26-241 • Fax: ++49/89/ 44 23 26-410 • E-Mail: [presse@dk-germany.de](mailto:presse@dk-germany.de)

**Im Falle einer Besprechung bitten wir um einen Beleg. Vielen Dank im Voraus.**