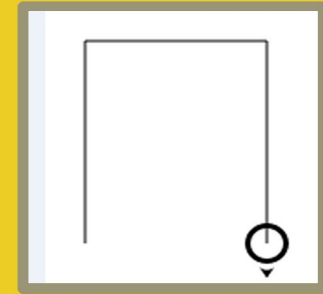




# Grübel-Krümel



**Name:** Blockly 2

**Dauer:** ca. 10 Minuten / Beispiel

**Betriebssystem:** Internetbrowser

**Bildungsstufe:** ab der 4. Schulstufe

**Besonderer Hinweis:** -

**Internetadresse:** <https://blockly-demo.appspot.com/static/apps/turtle/index.html?lang=de>



## Lass die Schildkröte zeichnen!

1. Scanne den QR-Code ein und rufe die Internetadresse auf.
2. Zeichne mit der Schildkröte ein Rechteck, indem du die Blöcke „*vorwärts bewegen*“, „*nach rechts bewegen*“ im Menübutton 'Schildkröte' auswählst.
3. Ziehe die passenden Blöcke in den rechten freien Bereich und puzzle sie unter den bereits vorgegebenen „*vorwärts bewegen*“-Block. Um die Länge oder die Drehung der Bewegung zu steuern, kannst du eine Zahl eingeben. Probiere selbst aus und finde heraus, welche Zahl du für die Bewegungen benötigst
4. Zeige der Schildkröte den Pfad für ein Rechteck und klicke dann auf „Programm ausführen“ – dann läuft sie los.
5. Wiederhole das Zeichnen des Rechtecks 36 mal und drehe die Schildkröte nach jedem Rechteck um 10 Grad.

Viel Spaß beim Lösen der Aufgaben!