**L1**

**Turtle-Grafik**

Mit einer Figur zeichnen

2. Skripts schreiben

4. Malstift-Grösse einstellen

5. Malstift-Farbe ändern

 usw.

6. Malstift aus- und einschalten

7. Eine Zeichnung löschen

Eine Figur zeichnen lassen (mit Koordinaten)

1. Vermuten
• ein «Stern» (Pentagramm)

3. Weitere Skripts

a) Segelschiff ★b) Strichmännchen

4. Selber Skripts schreiben

• individuelle Lösungen

Eine Figur zeichnen lassen (ohne Koordinaten)

1. Formen ohne Schleifen
ein Haus

3. Skripte herausfinden

a) Karo:



**L2**

**Turtle-Grafik**

b) Spriale:

4. Formen mit Schleifen

a) Treppe: ★b) Kreuz:

Experimentieren mit Vielecken

1. Vielecke zeichnen

a)

**L3**

**Turtle-Grafik**

b)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Form | AnzahlWiederholungen | Drehung |
| Dreieck | 3 | 120° |
| Viereck | 4 | 90° |
| Fünfeck | 5 | 72° |
| Sechseck | 6 | 60° |
| Achteck | 8 | 45° |
| Neuneck | 9 | 60° |
| Zehneck | 10 | 36° |
| Zwölfeck | 12 | 30° |

c) beispielsweise:

d)

3. Mehrfarbige Sterne



**Turtle-Grafik**

**L4**

4. Verschachtelte Schleifen

a)

 b)

Computer Kunst

