

AKTIVITÄT 3.3: Zeichnen mit Schleifen

1

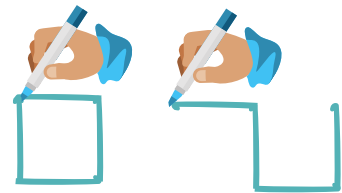
Legen Sie ein Blatt Papier als Hintergrund und nehmen Sie einen Marker zur Hand

Als haptische Alternative können Sie Kieselsteine, Kichererbsen oder geprägte Aufkleber verwenden.



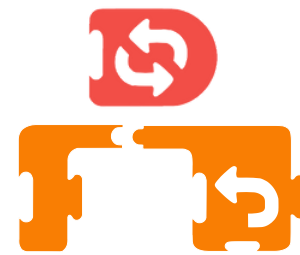
2

Erstellen Sie ein Programm mit Pfeilen, um eine geometrische Form oder einen einfachen Rahmen zu erstellen



3

Versuchen Sie, diese Blöcke hinzuzufügen, um das gesamte Programm oder einen Teil davon zu wiederholen



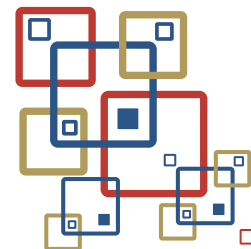
4

Lassen Sie Ihre Klassen Ihr Programm „zeichnen“. Versuchen Sie, die Farben bei jeder Wiederholung zu ändern.



5

Was konnten Sie mithilfe von Schleifen erstellen? Super!



- Sie können die leeren Blöcke verwenden, um eine Funktion zu erfinden, beispielsweise etwas in die Box zu zeichnen.
- Können Sie sich Varianten dieser Aktivität vorstellen? Probieren Sie sie mit Ihren Klassen aus.

