



Büchereizentrale
Niedersachsen



Kreativwerkstatt
bz-niedersachsen.de

Konzept für Sphero Bolt

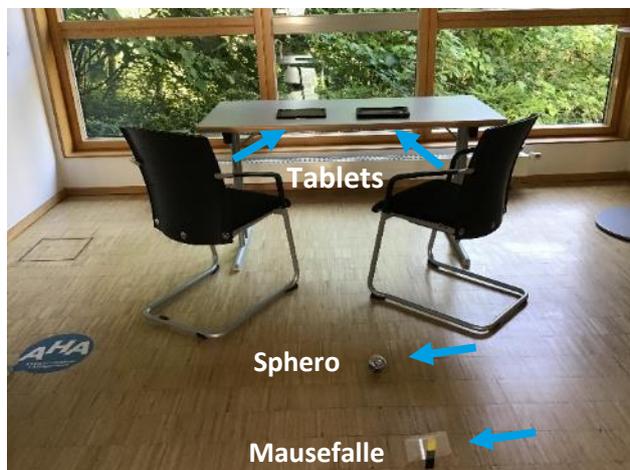
Blinde Mäuse

Ziel des Spiels ist es, dass ein Team zuerst zwei oder mehr Stücke Käse erhält, indem es mit dem Sphero den Teller trifft. Schwierig wird es durch die Mausefalle(n), die beliebig auf der Spielfläche platziert ist / sind.

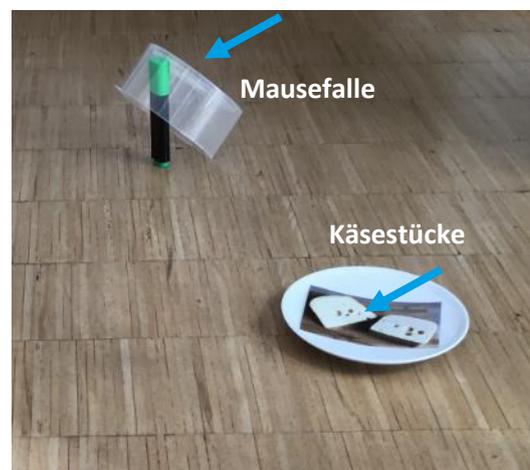
Ein Team besteht aus mindestens zwei Mitspieler:innen, von denen eine Person die „blinde Maus“ ist. Die blinden Mäuse blicken in die entgegengesetzte Richtung zur Spielfläche, damit sie weder sehen können, wo der Sphero ist, noch wo der Käse oder die Mausefallen sind. Sie kodieren den Sphero nach den Anweisungen der anderen Mitspieler:innen im Team. Die Beobachtenden versuchen der blinden Maus möglichst genau zu beschreiben, wie sie von dem Punkt, an dem sie bzw. der Sphero sich gerade befindet, zu den nächsten Käsestücken gelangt. Klappt es, dann erhält das Team einen oder bei mehreren Käsestücken auf dem Teller mehrere Punkte.

Für „Blinde Mäuse“ benötigen Sie

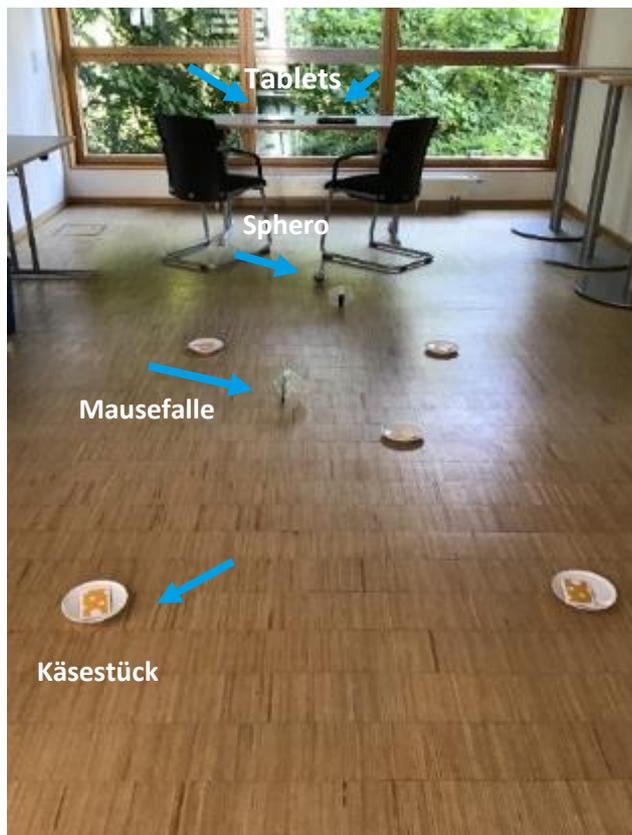
- einen Stuhl und einen Tisch für jede blinde Maus
- einen Sphero und ein mobiles Endgerät für jedes Team
- 3 oder mehr Teller
- 1 oder mehr Schachteln oder andere leichte Gegenstände
- Stifte (für die Mausefallen) und
- die ausgedruckten Käsestücke.



Detailaufbau „Blinde Mäuse“. (individuell veränderbar)



Detailaufbau „Blinde Mäuse“, (individuell veränderbar)



Die Mausefalle wird irgendwo auf der Spielfläche platziert. Es kann eine Schachtel oder ein anderer leichter Gegenstand sein, die/der mit einem Stift hochgehalten wird. Berührt der Sphero die Mausefalle, gilt er als „gefangen“. Die Gruppe verliert das Spiel.

Vorschlag Spiel Aufbau „Blinde Mäuse“ (individuell veränderbar)

Die Teams öffnen die Sphero Edu-App und

- wählen die Rubrik „Programme“. Mit dem Plus-Symbol öffnet sich ein neues Fenster zum Bearbeiten.
- Die Teams vergeben dem Programm den Namen „Blinde Mäuse“
- Als Programmtyp werden „Blöcke“ und der Sphero ausgewählt und
- auf „Erstellen“ geklickt, damit sich die Programmierfläche öffnet.
- Die jüngste blinde Maus beginnt.
- Die blinden Mäuse wählen „Bewegung“ und „Rollen“ und codieren nach den Angaben des Teams den ersten Versuch, um den Käse zu bekommen, ohne in die Mausefalle zu tappen. Danach ist die andere Gruppe dran.

So kann jede Gruppe die Erfolge bzw. Misserfolge der anderen sehen. Spielen zwei Teams zeitgleich gegeneinander, kann auch jedes Team spielen, ohne auf die andere Gruppe zu warten. Das erhöht den Reiz, jedoch unter Umständen auch die Fehlerquote.

Das Team, das entweder die meisten Käsestücke oder zuerst eine vorher festgelegte Anzahl sammelt, gewinnt!

