



Büchereizentrale  
Niedersachsen

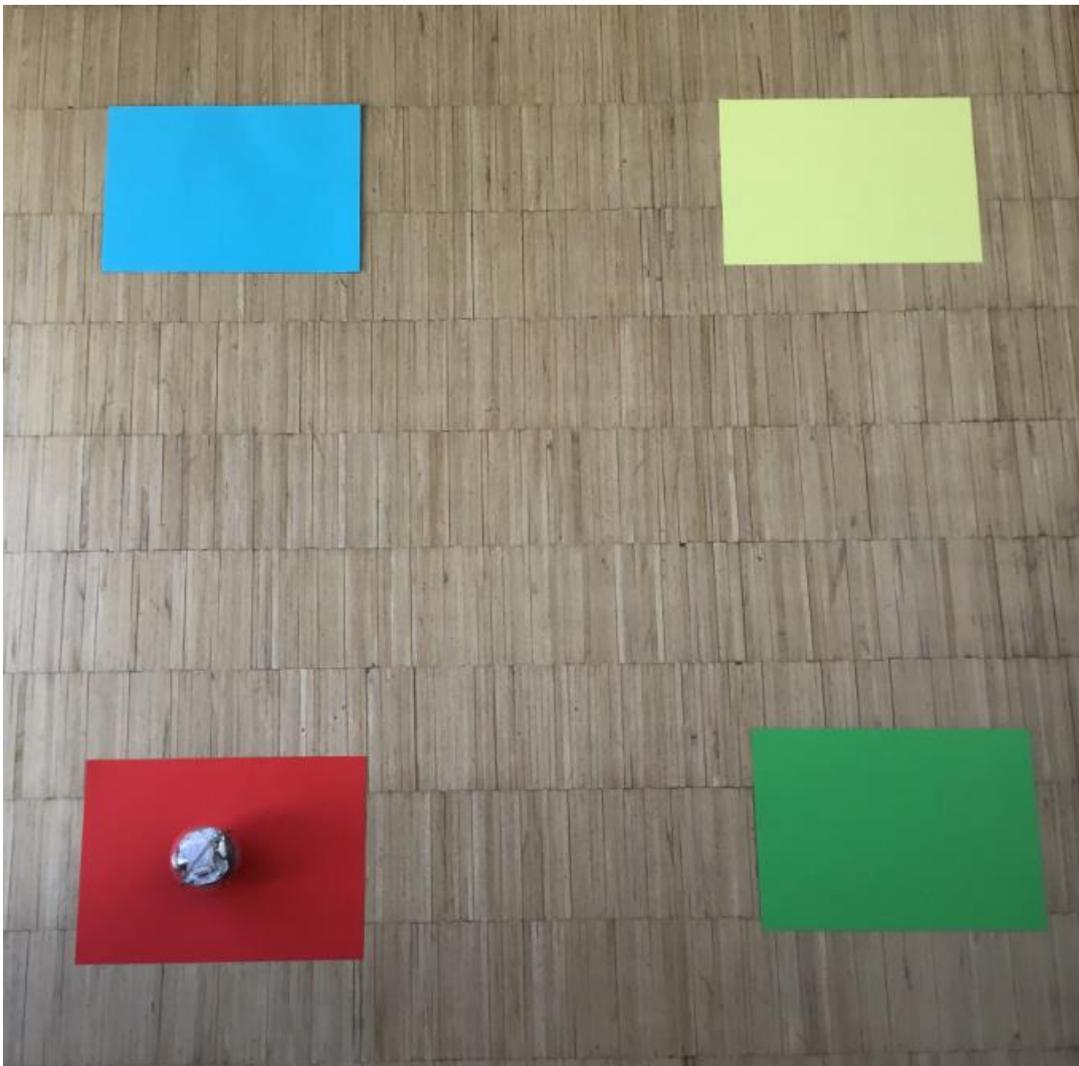


Kreativwerkstatt  
bz-niedersachsen.de

## Konzept für Sphero Bolt

### Rotation mit Farben oder Namen

Etwas schwieriger wird es, wenn der Sphero nicht nur geradeaus fährt, sondern die Richtung ändern muss. Hierfür legen Sie wieder die vier Blätter aus, diesmal nur als Quadrat, so dass die Kinder den Sphero in jede Ecke steuern müssen. Zum Schluss soll der Sphero wieder bei rot am Anfang stehen bleiben und „und fertig“ sagen.



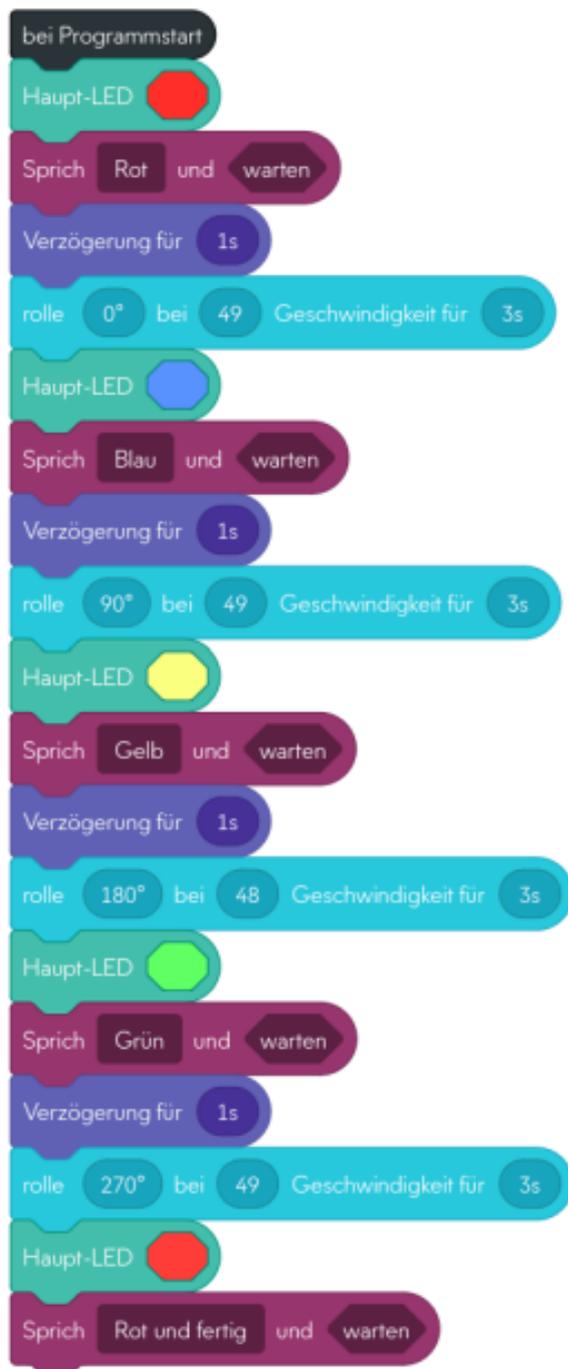
Aufbau Rotation mit Farben oder Namen

Eine mögliche Programmierung dazu sehen Sie auf der nächsten Seite.

Alternativ könnten sich auch Dreier- oder Vierer-Gruppen bilden. Der Sphero soll von einem Kind zum nächsten gelangen und dort den Namen des jeweiligen Kindes nennen. Auch hier ist die Rotation mit zu bedenken.

Anmerkung: Die Zeitangaben aus unseren Beispielen müssten vor Ort eventuell angepasst werden, je nachdem, wie weit die farbigen Blätter voneinander entfernt ausgelegt werden.

Die Arbeitsblätter sind in zweifacher Ausführung vorhanden. Im ersten sind die Handlungsanweisungen zusätzlich an den farbigen Blättern verzeichnet, während sie beim zweiten fehlen, so dass Sie das Konzept je nach Niveau der Kinder einsetzen können.



Screenshot der Programmierung Rotation mit Farben oder Namen



## Konzept für Sphero Bolt

### Arbeitsblatt Farben programmieren

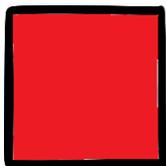
Ihr seht vier Blätter in verschiedenen Farben.

Programmiert den Sphero Bolt so, dass er von einer Farbe zur nächsten fährt.

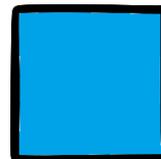
Hat er eine Farbe erreicht, soll er sie ansagen, 1 Sekunde warten und dann im Winkel von 90 Grad weiterfahren.

Beim Ausgangsblatt (rot) sagt er am Ende die Farbe an und „und fertig“. Dann bleibt er stehen (warten).

Start



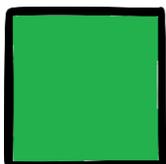
- Farbe ansagen
- 1 Sekunde warten
- weiterfahren zu blau



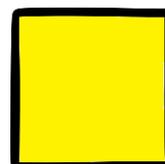
- Farbe ansagen
- 1 Sek. warten
- Drehung
- weiterfahren zu gelb



- Farbe ansagen
- „und fertig“ ansagen
- warten



- Farbe ansagen
- 1 Sekunde warten
- Drehung
- weiterfahren zu rot



- Farbe ansagen
- 1 Sek. warten
- Drehung
- weiterfahren zu grün



## Konzept für Sphero Bolt

### Arbeitsblatt Farben programmieren

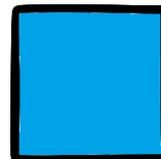
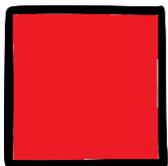
Ihr seht vier Blätter in verschiedenen Farben.

Programmiert den Sphero Bolt so, dass er von einer Farbe zur nächsten fährt.

Hat er eine Farbe erreicht, soll er sie ansagen, 1 Sekunde warten und dann im Winkel von 90 Grad weiterfahren. Tragt alles, was Sphero machen soll, in Stichpunkten ein.

Beim Ausgangsblatt (rot) sagt er am Ende die Farbe an und „und fertig“. Dann bleibt er stehen (warten). Tragt die nötigen Aktionen in Stichpunkten ein.

Start



- Farbe ansagen
- „und fertig“ ansagen
- warten

