



Konzept für Sphero Bolt

App Sphero Play - Schleuder

Mit der App Sphero Play Schleuder lassen sich verschiedene Konzepte in der Bibliothek verwirklichen.

Die Schleuder in der App funktioniert wie eine Zwille: Der Sphero Bolt wird über das Tablet gespannt und dann losgelassen. Die dadurch gewonnene Energie setzt der Kugelroboter in Schnelligkeit um.

Folgende Einsatzmöglichkeiten sind mit der Schleuder möglich:

Geschicklichkeitsspiel

Stellen Sie einen Becher auf einen markierten Punkt oder eine markante Stelle. Es empfiehlt sich, den Punkt zu fixieren. Ein Kind erhält ein Tablet, justiert den Sphero und spannt ihn. Beim Loslassen soll der Becher getroffen und vom markierten Punkt weggeschoben werden. Dann wird der Sphero mithilfe des Tablets wieder neu justiert, gespannt und versucht, den Becher wieder möglichst nah an die Ausgangsposition zu bewegen. In einem Wettbewerb mit mehreren Kindern gewinnt das Kind, das am dichtesten an die Position herankommt.



Startposition



Nach dem ersten Versuch



Nach Neujustierung und dem Versuch,
näher an die Position zu kommen

Tipp: Ein Lineal oder Maßband kann hilfreich sein.

Darts

Für einen weiteren Wettbewerb legen Sie ein Blatt mit Zahlen, z. B. wie eine Dartscheibe, unter Becher. Definieren Sie eine maximale Rundenanzahl. Jede:r Spieler:in zielt mit dem Sphero auf den Becher und versucht, möglichst viele Punkte in den Runden zu erreichen. Alle Punkte werden am Ende zusammengezählt. Wer die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen.

Kegeln oder Dosenwerfen



Aufbau Kegeln

Zum Kegeln stellen Sie die Becher neben- bzw. hintereinander auf. Dann werden die Teams gebildet. Definieren Sie einen Spielbereich, falls die Becher nicht umfallen. Dann gelten alle Becher, die nicht auf der Spielfläche bleiben, als Treffer. Jeder umgefallene Becher zählt einen Punkt. Das Team mit der höchsten Punktzahl nach allen gespielten Runden gewinnt.



Aufbau Dosenwerfen

Die Spielregeln gelten auch für das Dosenwerfen. In diesem Fall werden die Becher allerdings aufeinandergestapelt.