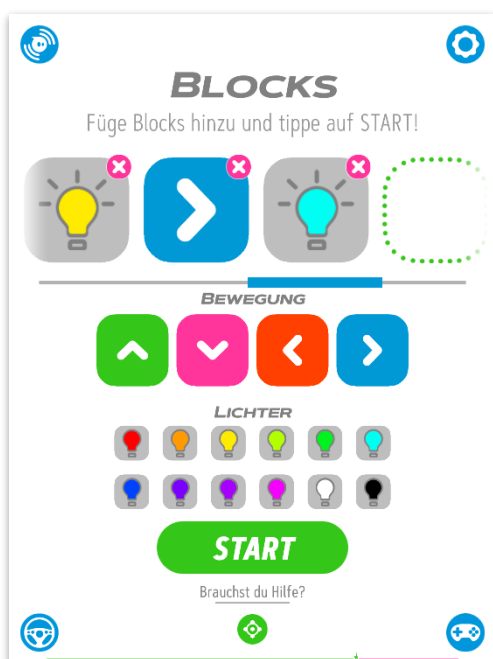


Konzept für Sphero Bolt

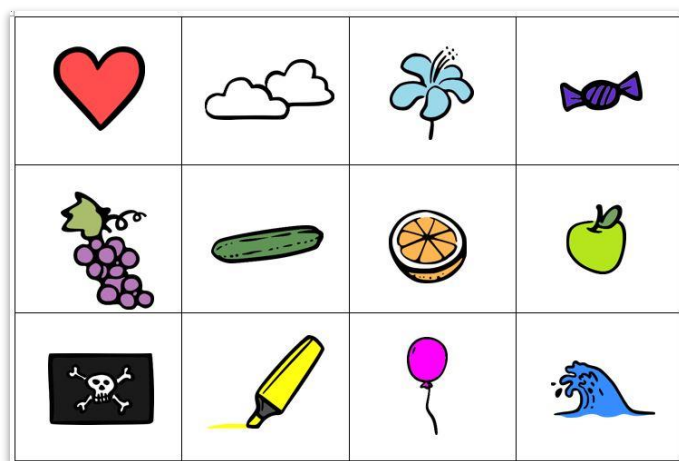
App Sphero Play - Blocks - Farbenspiel



Sphero Blocks - Farben und Richtungen zur Programmierung

In diesem Konzept geht es darum, dass die Kinder einen von Ihnen vorgegebenen Parcours nachprogrammieren, mit dem Sphero Bolt das Ergebnis überprüfen und gegebenenfalls nachbessern.

Die Kinder öffnen die App Sphero Play und verbinden die Sphero Bolts. Es erscheint die Ansicht, die Sie links sehen. Bei Auswahl der Glühlampen leuchtet der Sphero Bolt in der jeweiligen Farbe. Für einen Richtungswechsel werden die Pfeile genutzt. Testen Sie vorab die Programmierfolgen, die Sie als Aufgabe für die Kinder auswählen. Die Abstände zwischen den einzelnen Bildkarten unseres **Farbenspiels** hängen von der eingestellten Geschwindigkeit des Sphero Bolts ab. Bei mittlerer Geschwindigkeit sollten ca. 60 cm Abstand zwischen den Bildkarten sein. Werden mehrere Pfeile nacheinander eingesetzt, benötigen Sie eventuell mehr Abstand.



Sphero Blocks - Spielkarten (individuelle Anordnung)

Unser **Farbenspiel** beinhaltet 12 Karten, die Sie individuell anordnen oder nur einzelne auswählen und Programmieraufgaben vorgeben.

Beispiel:

Startet vom Herz, lässt den Sphero Bolt dabei rot leuchten. Dann fährt bis zur Orange, bei der der Sphero Bolt orange leuchten soll.

Die Kinder programmieren die Folge entweder über ein digitales Gerät direkt in der App oder analog und überprüfen es dann später am Tablet o. ä.

In der Mach-mal-Box sind die Vorlagen enthalten. In größeren Gruppen programmieren die übrigen Kinder die Strecke mit den zusätzlichen Lampen- und Pfeilkärtchen analog.



Büchereizentrale
Niedersachsen



Kreativwerkstatt
bz-niedersachsen.de

Konzept für Sphero Bolt

Druckvorlagen App Sphero Play - Blocks – Farbenspiel

