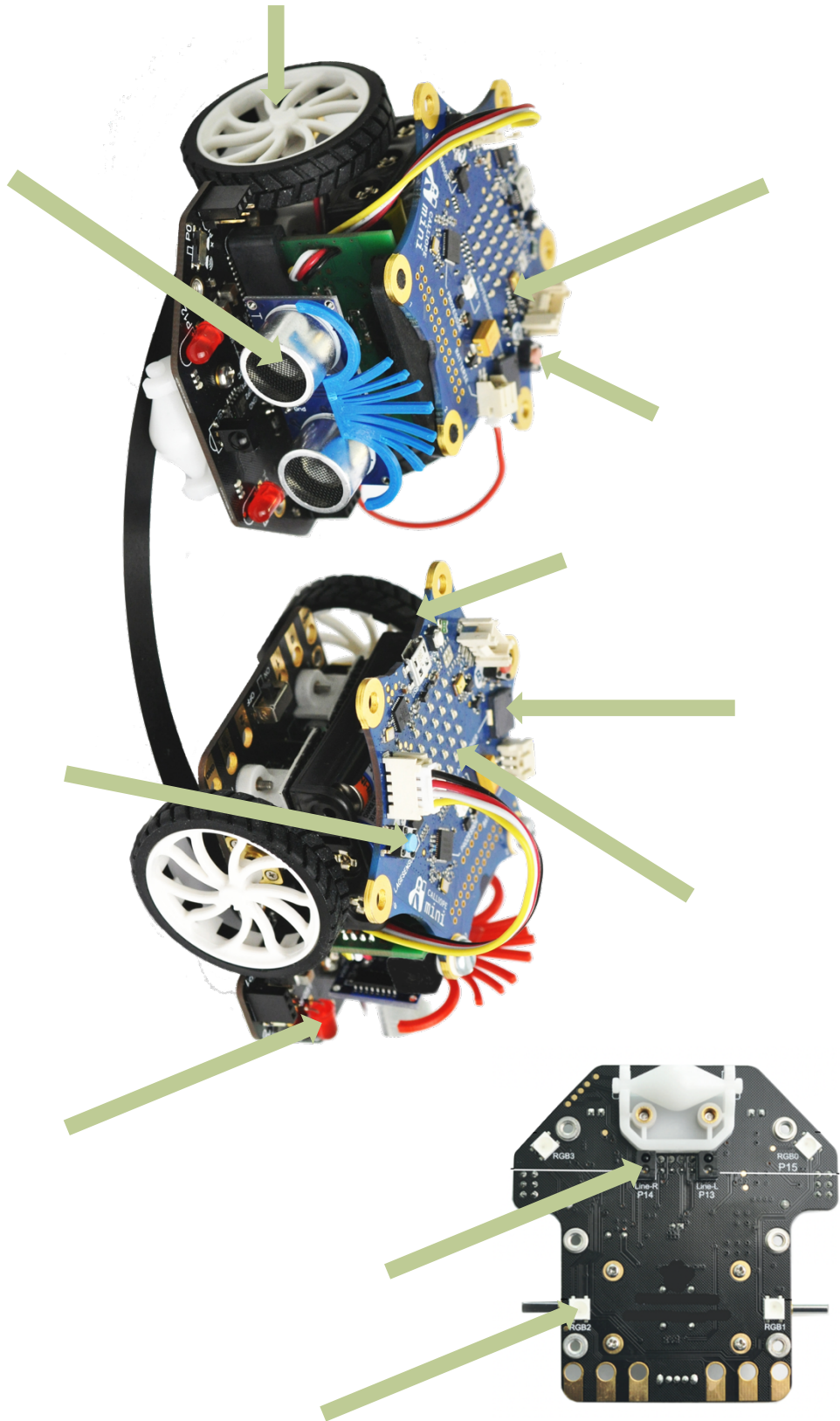


Mein Roboter



Handout Programm-Blöcke

Programm-Blöcke Kategorie **Calli:Bot**:

Schalte Motor links ▼ vorwärts ▼ mit 50 %

Stoppe Motor links ▼ auslaufend ▼

Warte bis Liniensensor links ▼ = hell ▼

Warte bis Entfernung (cm) ▼ = ▼ 0

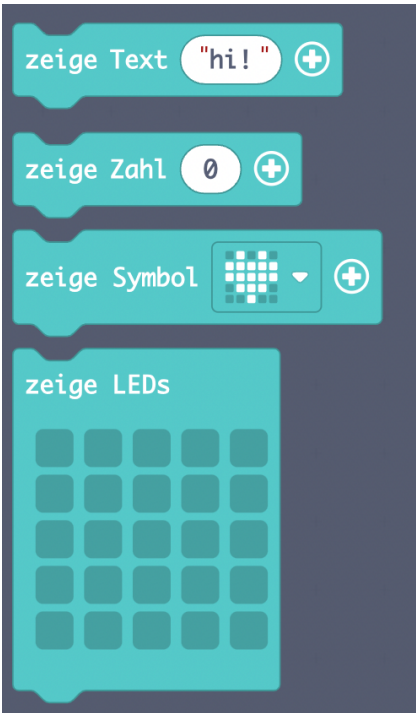
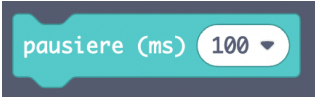
V1 Schalte Beleuchtung links vorne ▼ Farbe Helligkeit 6 (0..8)

Schalte LED links ▼ AUS

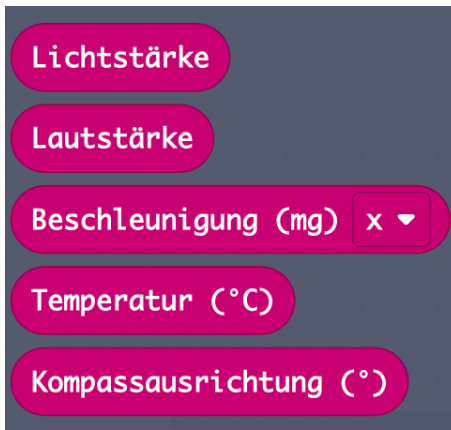
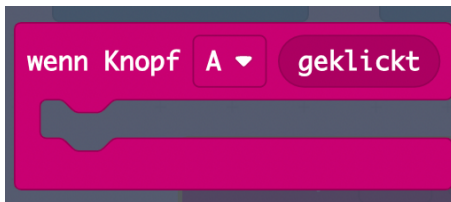
Entfernung cm ▼

Liniensensor links ▼ hell ▼

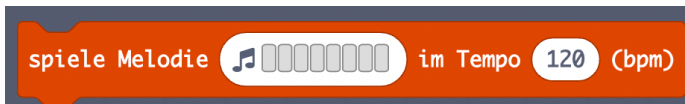
Programm-Blöcke Kategorie **Grundlagen:**



Programm-Blöcke Kategorie **Eingabe:**



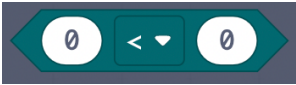
Programm-Blöcke Kategorie **Musik:**



Programm-Blöcke Kategorie **Schleifen:**



Programm-Blöcke Kategorie **Logik:**



Projekt Aufträge

Sucht euch zu zweit eines der folgenden Projekte aus und programmiert euren Roboter entsprechend. Wie ihr das macht, ist euch überlassen. Seid kreativ! Als Hilfe könnt ihr dieses Dossier sowie die Grundlagenposten verwenden.

Projekt 1: Finde den Weg durchs Labyrinth

- Material: Grosses Papier und schwarzer Stift
- Aufgabe: Euer Roboter befindet sich am Start eines Labyrinths. Programmiert ihn so, dass er den Ausgang findet, ohne dass er über die Wände fährt. Die Schwierigkeit des Labyrinths könnt ihr selbst bestimmen und aufzeichnen.

Projekt 2: Geometrische Figuren

- Material: -
- Aufgabe: Euer Roboter ist ein Artist. Welche Figuren und Formen kann er alles fahren? Programmiert möglichst schlau!

Projekt 3: Tanzender Roboter

- Material: -
- Aufgabe: Euer Roboter ist ein bekannter Tänzer. Heute findet sein Auftritt statt und er zeigt seine Choreografie vor, natürlich zu passender Musik, die er selbst abspielt. Welche Kunststücke kann er?

Projekt 4: Einkaufen

- Material: Gegenstände die die Roboter «einkauft» (z. B. LEGO)
- Aufgabe: Dein Roboter kauft für dich ein. Er geht zuerst zur Bäckerei, dann zur Metzgerei, dann zum Gemüsemarkt und am Schluss in den Supermarkt. Programmiere deinen Roboter so, dass er zu diesen Stationen (Orte im Klassenzimmer) fährt und dort jeweils wartet, bis dem Roboter etwas aufgeladen wurde. Am Schluss bringt er alle Sachen zu dir zurück.

Projekt 5: Gute Nacht

- Material: Kurze Geschichte, Grundriss eines Lagerhauses auf Papier
- Aufgabe: Ihr seid im Klassenlager und dein Roboter hilft euch, eine kurze «Gute Nacht»-Geschichte zu erzählen. Er fährt von Zimmer und erzählt jeweils Teile der Geschichte. Diese kann mit Hilfe von Tönen, Bildern oder Texten erzählt werden. (Der Inhalt der Geschichte muss nicht perfekt sein.)

Projekt 6: Freie Wahl

- Aufgabe: Ihr seid in der Wahl der Aufgabenstellung frei. Überlegt euch ein eigenes Projekt. Bevor ihr damit startet, besprecht euer Projekt mit einer Lehrperson.