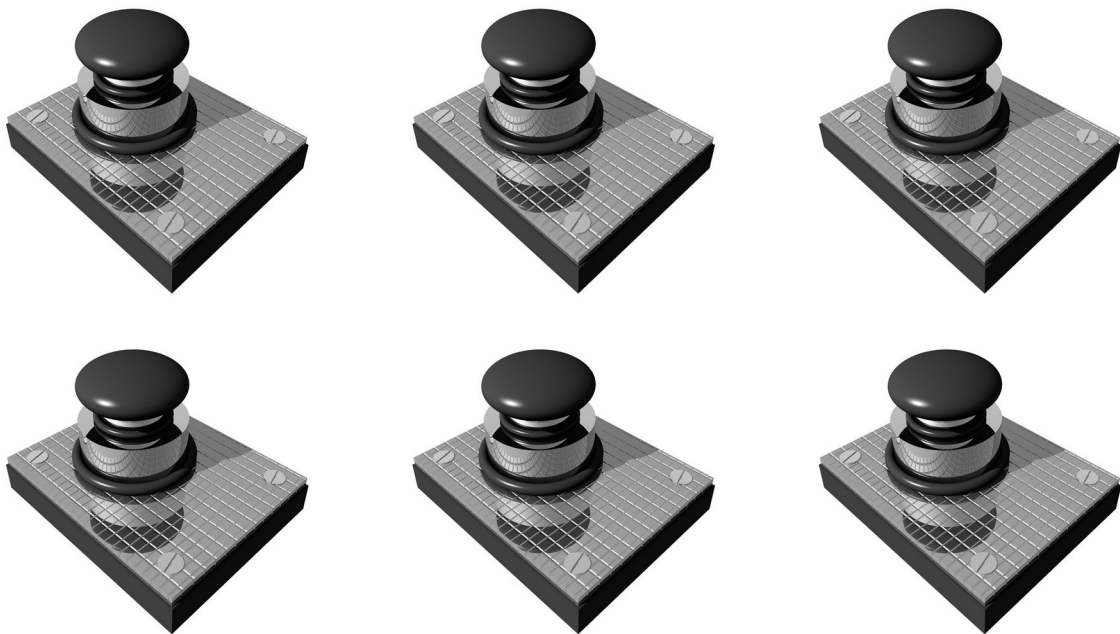




# Calliope mini



– Projekt | Quiz-Buzzer –



Das Maßnahmenpaket „TUD-Sylber<sup>2</sup> – Synergetische Lehrerbildung im exzellenten Rahmen“ wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



Verwendetes Material vom [InfoSphere - Schülerlabor Informatik](#) der RWTH Aachen, [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](#), weiterbearbeitet im Projekt [TUD-Sylber<sup>2</sup>](#) in der [Didaktik der Informatik](#) der TU Dresden.

Weitere Quellenverweise sind auf der letzten Seite des Materials angegeben.



### Wer drückt zuerst?


Der **Calliope mini** kann nach diesem Projekt erkennen, welcher der beiden Knöpfe

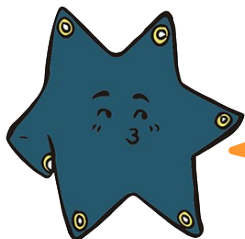
**Knopf A**  oder **Knopf B**  zu erst bzw. schneller gedrückt wird.



### AUFGABE

Füllt die folgende Tabelle aus:

	EINGABE = Ihr drückt ...	AUSGABE = Calliope mini ...
1	<b>Knopf A</b> 	zeigt den Buchstabe „A“
2	<b>Knopf B</b> 	
3		



Warum ist bei 3 eine ganz  
leere Zeile?  
Was kann denn noch  
passieren?

**Spieler A** und **Spieler B**  
drücken ihre Knöpfe  
genau gleichzeitig!

Die Tabelle ist komplett voll? **Klasse, dann geht es jetzt weiter!**

## AUFGABE

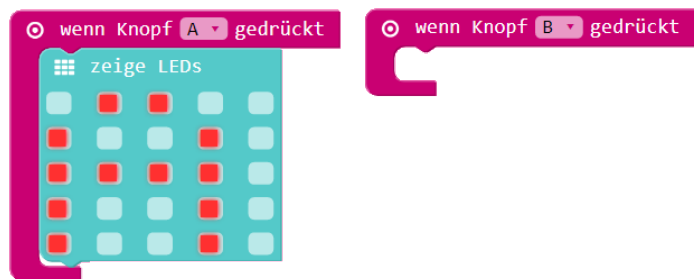
**Startet** ein neues Projekt. Klickt dafür **oben** auf **Projekte** und dann auf **Neues Projekt!**

Benennt euer Projekt:



**Löscht** alle vorhandenen Blöcke!

Hier ist der Anfang des Programms:



## AUFGABE

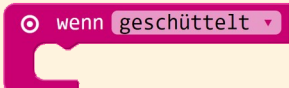
Jetzt seid ihr dran. **Wie geht es weiter?** Erweitert das Programm. Ladet euer Programm herunter und schaut, was passiert!

Aber Moment, die Anzeige der Buchstaben verschwindet ja gar nicht mehr!



## AUFGABE


Die jeweilige Anzeige – zum Beispiel A oder B – sollen verschwinden, also NICHT mehr angezeigt werden, wenn der **Calliope mini** geschüttelt wird.

Nehmt den  - Block aus **Eingabe!**

Ergänzt den passenden Block aus **Grundlagen**, damit die LEDs nichts mehr anzeigen.



Wenn ihr wollt, **erweitert** euer Programm.

**Beim Start**  soll eine **blinkende Animation** den Spielbeginn anzeigen. Erfindet eine Animation und baut sie in das Programm ein!

Für ein richtiges Quiz braucht man natürlich auch **Fragen**. Denkt euch ein paar Quizfragen aus!

**Klasse, ihr habt euer eigenes Spiel erstellt.  
Spielt noch ein paar Runden!**

