

Verwandle Thymio in ein Monster mit Zahnschmerzen

geeignet ab 6 Jahren

thymio
Beispiele

Ein Monster kommt zu Besuch

Ein Monster kommt auf unsere Erde, weil es wegen eines kaputten Zahns zum Zahnarzt muss. Der schmerzende Zahn darf von niemandem berührt werden. Wird er berührt, beißt das Monster zu.

Niemand darf
meinen
kaputten Zahn
anfassen!



Vorlage Stiftung Polytechnische Gesellschaft



Verwandle Thymio in ein Monster mit Zahnschmerzen (Level 1)

Basteln & befestigen

Bastele mit der Vorlage ein Monster und befestige den Ober- und Unterkiefer mit dem Legostecksystem an den Rädern eines Thymio. Lege dafür Thymio auf den Kopf..

Thymio einschalten

Drück die Mitteltaste für drei Sekunden, um Thymio einzuschalten.

Programm wählen

Drück eine Pfeiltaste, um das Programm, bei dem Thymio lila leuchtet, auszuwählen.

Thymio steuern

Die Steuerung erfolgt jetzt über die Tasten oder die Fernbedienung.

Welche anderen Programm gibt es? Kannst du mit ihnen auch das Monster steuern?



Vorlage Stiftung Polytechnische Gesellschaft



Verwandle Thymio in ein Monster mit Zahnschmerzen (Level 2)

Versuche, Thymio selbst zu programmieren. Er soll folgendes Verhalten zeigen:

Jemand berührt einen Zahn des Monsters

(Die Sensoren sind die "Zähne")
Das Maul klappt zu

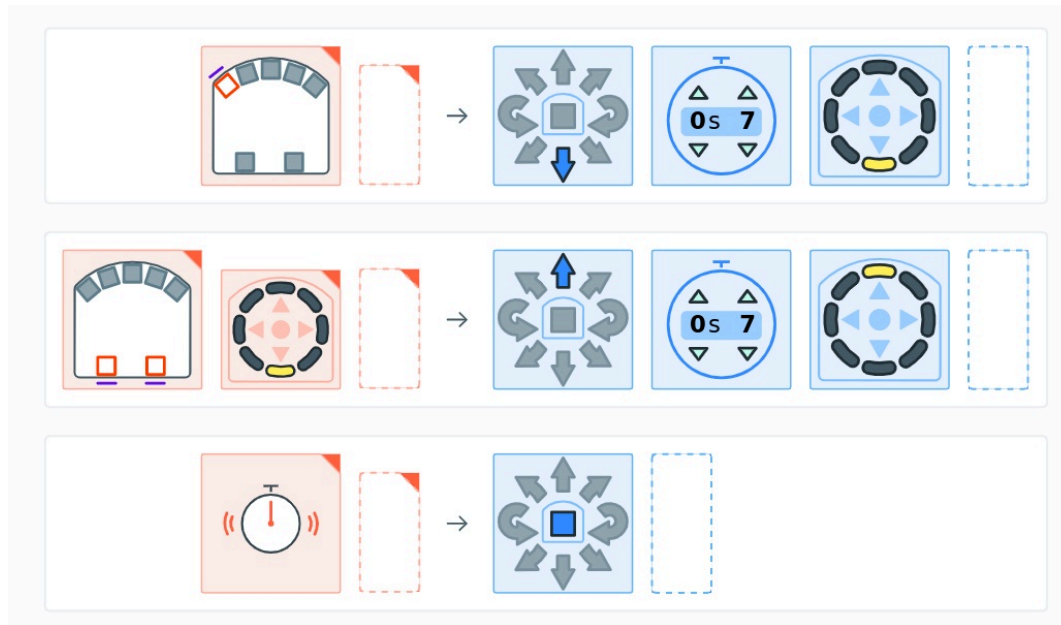
Jemand hält die Hand an den Hinterkopf des Monsters

Das Monster öffnet das Maul wieder



Vorlage Stiftung Polytechnische Gesellschaft





Vorlage Stiftung Polytechnische Gesellschaft



Scratch-Programmieranleitung „Zahnschmerzen“

```
Wenn [Flagge angeklickt wird]
setze [meine Variable] auf [auf]
wiederhole fortlaufend
  falls [meine Variable = auf] dann
    falls [Distanzmesser > 2500] dann
      gehe [-30 mit Drehzahl 100]
      setze [meine Variable] auf [zu]
    falls [meine Variable = zu] dann
      falls [Abstand rückwärtig < 50] dann
        gehe [30 mit Drehzahl 100]
        setze [meine Variable] auf [auf]
```



Vorlage Stiftung Polytechnische Gesellschaft

