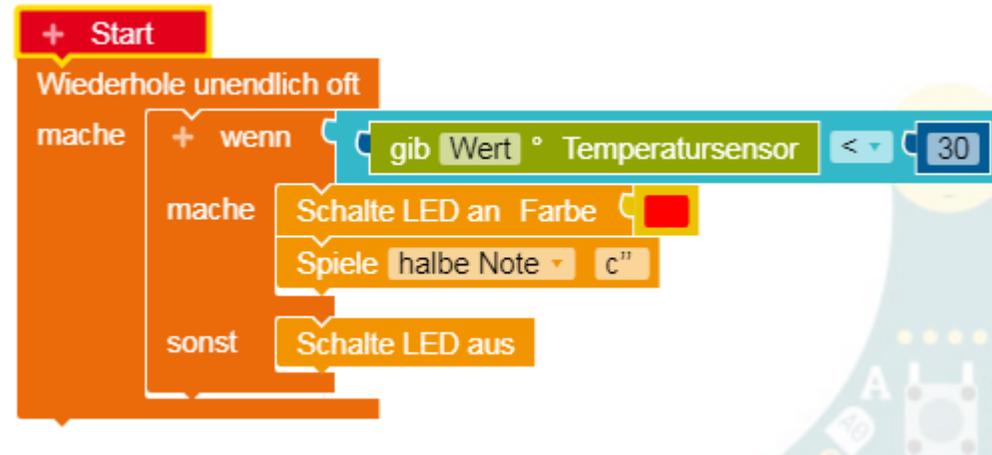


## Finde den Fehler

Aufgabe: Lasse den Calliope mini nacheinander in den Farben des Regenbogens leuchten.



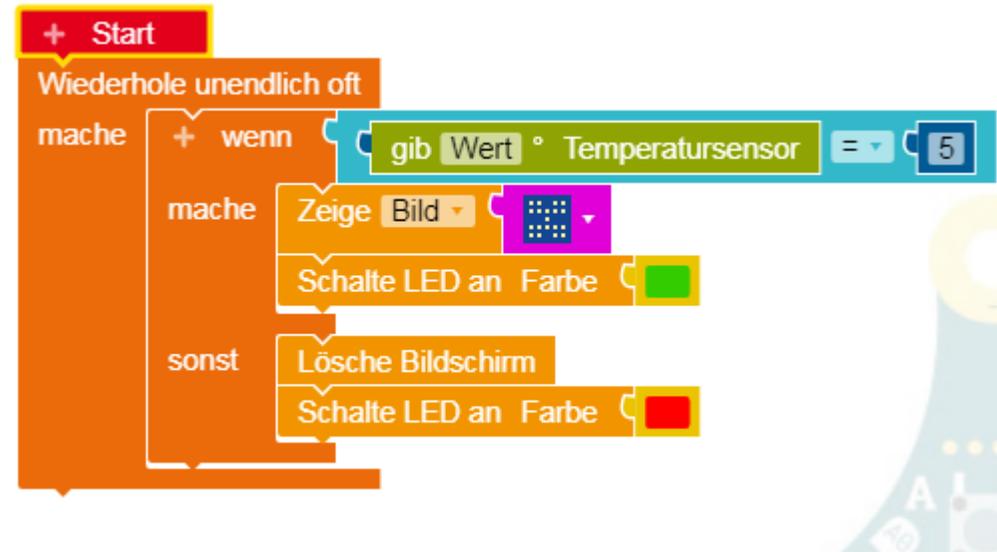
Aufgabe: Erstelle mit Hilfe des Helligkeitssensors des Calliope mini eine Alarmanlage, die Alarm gibt, wenn jemand sich nähert.



**Aufgabe:** Erstelle ein Programm, dass ein Kuscheltier ein Lied spielt und sein Herz schlägt, wenn man mit ihm tanzt (dann wird der Calliope mini zusammen mit dem Kuscheltier geschüttelt).



**Aufgabe:** Der Calliope mini soll ab 5°C Außentemperatur ein Signal von sich geben, dass alle ihre Mützen anziehen müssen.



Aufgabe: Die Kinder haben eine Bingo-Karte mit Zahlen, der Calliope mini ist der Spielleiter.

```

+ Start
- Variable farbe : Zahl ← 0
Wiederhole bis Taster B gedrückt?
mache
+ wenn Taster A gedrückt?
mache
Schalte LED aus
Schreibe farbe ganzahliger Zufallswert zwischen 2 bis 8
+ wenn farbe = 1
mache Schalte LED an Farbe [rot]
sonst wenn farbe = 2
mache Schalte LED an Farbe [blau]
sonst wenn farbe = 3
mache Schalte LED an Farbe [grün]
sonst wenn farbe < 4
mache Schalte LED an Farbe [gelb]
sonst wenn farbe = 5
mache Schalte LED an Farbe [schwarz]
sonst wenn farbe = 6
mache Schalte LED an Farbe [rosa]
sonst wenn farbe = 7
mache Schalte LED an Farbe [grau]
sonst wenn farbe = 8
mache Schalte LED an Farbe [weiß]

```

Aufgabe: Ein Calliope mini zeigt in zufälliger Reihenfolge Symbole an, Karten mit den gleichen Symbolen liegen vor den Kindern und sie müssen diese schnell schnappen.

```

+ Start
- Variable symbol : Zahl ← 0
Wiederhole bis Taster B gedrückt?
mache
+ wenn gib Wert ms Zeitgeber 1 = 47
mache
Lösche Bildschirm
Schreibe symbol ganzahliger Zufallswert zwischen 1 bis 10
+ wenn symbol = 1
mache Zeige Bild [Symbol 1]
sonst wenn symbol = 2
mache Zeige Bild [Symbol 2]
sonst wenn symbol = 3
mache Zeige Bild [Symbol 3]
sonst wenn symbol = 4
mache Zeige Bild [Symbol 4]
sonst wenn symbol = 5
mache Zeige Bild [Symbol 5]
sonst wenn symbol = 6
mache Zeige Bild [Symbol 6]
sonst wenn symbol = 7
mache Zeige Bild [Symbol 7]
sonst wenn symbol = 8
mache Zeige Bild [Symbol 8]
sonst wenn symbol = 9
mache Zeige Bild [Symbol 9]
sonst wenn symbol = 10
mache Zeige Bild [Symbol 10]

```

