Robotsday: Interaktives Robotik-Event  
  
1. Ziel des Projekts  
Den Besuchern der Bibliothek die Welt der Robotik durch ein spannendes und strukturiertes Programm näherzubringen, bei dem jeder Roboter seine einzigartigen Fähigkeiten demonstriert. Das Projekt zielt darauf ab, das Interesse an Technologien, Programmierung und MINT-Fächern zu wecken.  
  
2. Format der Veranstaltung  
Die Veranstaltung ist in Etappen unterteilt, in denen sich die Roboter in einem der folgenden Modi befinden:  
- Passive (p): Der Roboter macht leichte Bewegungen, um den Eindruck zu erwecken, er sei „lebendig“.  
- Active (a): Der Roboter demonstriert vorprogrammierte Fähigkeiten.  
- Playful (s): Der Roboter interagiert aktiv mit den Teilnehmern, indem er sie in Spiele oder Aufgaben einbindet.  
- Abwesenheit (absence): Der Roboter verlässt vorübergehend die Bühne, um anderen Platz zu machen.  
  
Während der gesamten Veranstaltung lernen die Teilnehmer die einzigartigen Funktionen der Roboter durch aufeinanderfolgende Aktivitäten kennen. Die Etappen sind so gestaltet, dass das Interesse des Publikums erhalten bleibt.  
  
3. Programm der Veranstaltung  
  
Etappe 1 – Beginn:  
- Alle Roboter (Dash, ClikBot 1 (Mime), NAO, BlueBot, ClikBot 2 (Bac)) stehen unbeweglich und schaffen Spannung, während sie auf den Start der Show warten.  
  
Etappe 2 – Spiel mit BlueBot:  
- NAO und ClikBot 2 (Bac) sind abwesend.  
- Dash, ClikBot 1 und BlueBot sind im Modus p (passive).  
- BlueBot wechselt in den Modus s (playful) und organisiert das Spiel „Hindernisparcours“:  
 - Das erste Team zeichnet Hindernisse.  
 - Das zweite Team überwindet diese mit Hilfe von BlueBot.  
  
Etappe 3 – Pause für ClikBot 1 und BlueBot:  
- ClikBot 1 und BlueBot sind abwesend.  
- Die anderen Roboter verbleiben im Modus p (passive) und schaffen eine Atmosphäre des „Wartens“.  
  
Etappe 4 – Kampfkunst und Labyrinth:  
- Dash ist abwesend.  
- ClikBot 1 (Mime) wechselt in den Modus a (active) und demonstriert Kampfkunst.  
- BlueBot bleibt im Modus a (active) bis zum Ende der Show und zeigt das „Labyrinth“, das die Teilnehmer durchlaufen können.  
  
Etappe 5 – Sumo mit Dash:  
- NAO ist abwesend.  
- Dash wechselt in den Modus s (playful) für das Spiel „Sumo“. Die Teilnehmer versuchen, sich gegenseitig aus dem Kreis mit unterschiedlichen Radien zu drängen.  
- Die anderen Roboter verbleiben im Modus p (passive).  
  
Etappe 6 – Tanz von NAO:  
- ClikBot 2 (Bac) ist abwesend.  
- NAO zeigt im Modus a (active) seinen vorprogrammierten Tanz.  
- Die anderen Roboter verbleiben im Modus p (passive).  
  
Etappe 7 – Kleiner Groot:  
- Dash ist abwesend.  
- ClikBot 2 (Bac) tritt als „Kleiner Groot“ im Modus a (active) auf und zeigt Bewegungen.  
- Die anderen Roboter verbleiben im Modus p (passive).  
  
Etappe 8 – Theatralische Szene:  
- Dash und Dot wechseln in den Modus a (active) und führen die Szene „Schatzsuche“ auf.  
- Die anderen Roboter verbleiben im Modus p (passive).  
  
Etappe 9 – Rennen mit ClikBot 1:  
- NAO ist abwesend.  
- ClikBot 1 tritt im Modus s (playful) an und nimmt an Rennen teil. Die Teilnehmer können das Design und die Konstruktion der ClikBot-Modelle für den Wettbewerb auswählen.  
- Die anderen Roboter verbleiben im Modus p (passive).  
  
Etappe 10 – Tanzen mit NAO:  
- ClikBot 2 (Bac) ist abwesend.  
- NAO wechselt in den Modus s (playful) und lädt die Teilnehmer zum Tanzen ein. Jeder wiederholt die Bewegungen von NAO, bevor alle zusammen tanzen.  
- Die anderen Roboter verbleiben im Modus p (passive).  
  
Etappe 11 – Quiz mit Bac:  
- ClikBot 2 (Bac) ist im Modus s (playful) und führt ein Quiz durch:  
 - Die Teilnehmer beantworten Fragen mit „Ja“ oder „Nein“, indem sie die Hand vor der Kamera des Roboters nach links oder rechts bewegen.  
- Die anderen Roboter verbleiben im Modus p (passive).  
  
Etappe 12 – Abschluss:  
- Alle Roboter bleiben auf ihren Plätzen und beenden die Veranstaltung in einem Zustand der Ruhe.  
  
4. Technische Details  
1. Ausrüstung: Dash, Dot, BlueBot, NAO, ClikBot 1 (Mime), ClikBot 2 (Bac).  
2. Zonen:   
- Bereiche für Roboterbewegungen (Labyrinth, Hindernisparcours).  
- Bühne für Tänze und Theater.  
- Bereich für Quiz und interaktive Spiele.  
3. Vorbereitung: Programmierung der Roboter, Testen der Bewegungen und Synchronisation.  
  
5. Zielgruppe  
- Kinder ab 6 Jahren und Jugendliche.  
- Erwachsene mit Interesse an Robotik.  
  
6. Erwartete Ergebnisse  
- Die Teilnehmer lernen die Funktionen und Möglichkeiten der Roboter kennen.  
- Das Interesse an MINT-Fächern und der Bibliothek als Bildungsort wird gesteigert.  
- Positive Erfahrungen bei der Interaktion mit Robotern werden geschaffen.