

# Für Fortgeschrittene

# Galgenraten

**Umfang:**  
1 bis 2 Ustd.

**Material:**  
Computer, mind. 2  
Calliope

**Raum:**  
Computerraum

**Ziel:** Die Calliope werden so programmiert, dass ein Calliope als Sender und mindestens ein weiterer als Empfänger dient. Mit dem Sender wird eingestellt wie viele Fehlversuche es gibt (bzw. Wie weiter der Galgen gezeichnet wird). Der Sender empfängt diese und Zeichnet einen Galgen bis hin zum Game Over.

**Vorkenntnisse:** Umgang mit dem Computer, ggf. Calliope + Software

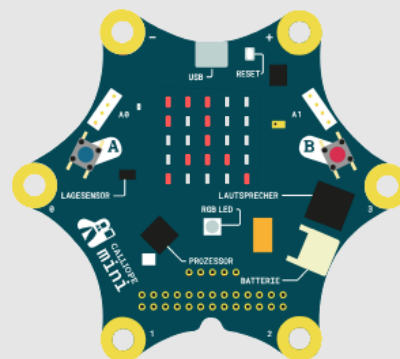
**Form:** praxisbezogene Gruppenarbeit

**Passt auch zu:** Hindernislauf, heißer Draht, Reaktionsspiel

**Ähnliche Projekte:** Codeknacker, Geheimsprache in zwei Schritten

**Inhalt:**

- EVA-Prinzip
- Broadcast Übertragung via Funk



Oberschule	Oberschule	Oberschule	Oberschule	Oberschule	Gymnasium	Gymnasium
Klasse 5	1. Etappe	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	1. Etappe	Klasse 6
Deutsch	DaZ	Informatik	Informatik	Informatik	DaZ	Deutsch
LB 1	LB 1	WB 2	WB 2	WB 2	LB 1	LB 1



# Galgenraten

Umfang:

1 bis 2 Ustd.

Material:

Computer, mind. 2  
Calliope

Raum:

Computerraum

## Mögliche Lernziele:

Die SuS üben...

... das sprachliche Auslösen von Handlungen und reagieren auf Handlungen anderer.

... das einholen von Informationen.

Die SuS wenden Möglichkeiten der Informationsbeschaffung.

Die SuS erhalten Einblick in...

... das Erstellen und die Funktionsweise von Computerspielen.

... das Programmieren einfacher Algorithmen.

Die SuS kennen Programmierbefehle...

... zur Abfrage von Ereignissen.

## Ablauf:

Nur bei keiner Vorkenntnis	Einführung zum Calliope mit den Projekten: Hi-World, Tasten RGB-LED, Klickzähler	
Umsetzung	Programmieren in zweier Gruppe Sender bzw. Empfänger Code.	25-45'
Erprobung	Testen den Code mit einfachen Worten. Variieren den Schwierigkeitsgrad über Anzahl der Fehlversuche.	20-45'



stiftung



HOCHSCHULE FÜR  
TECHNIK UND WIRTSCHAFT  
DRESDEN  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Veröffentlicht unter CC BY SA

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.



stiftung



HOCHSCHULE FÜR  
TECHNIK UND WIRTSCHAFT  
DRESDEN  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES