

## Mobiler Makerspace Schleswig-Holstein

### Kurzanleitung Calliope Mini

Enthalten: 4 Calliope mini mit Zubehör (USB-Kabel, Batteriehalterung, Batterien, Anleitungen [2 Hefte, 1 Blatt])

benötigte Materialien: PC/Laptop mit Internetzugang

Vorbereitung: Programmieraufgaben auswählen, Editor testen, mögliche Lösungswege ausprobieren

Empfohlen ab 8 J. (Klasse 3)



Der Calliope mini ist ein Einplatinen-Computer, mit dem Kinder im Grundschulalter erste Kenntnisse im Programmieren erwerben können. Die Platine ist mit einem LED-Bildschirm aus 25 roten Lämpchen, einem Mikrofon, einem Lautsprecher, einer bunten LED und einem Lagesensor ausgestattet, die Ecken reagieren auf Berührung, zusätzlich sind zwei Knöpfe enthalten. Der Calliope mini kann außerdem Temperatur und

Helligkeit messen und sich über Funk mit anderen Calliope minis verbinden. Zum Schutz der Platine befindet sich der Calliope mini in einem teilweise durchsichtigen Gehäuse (dieses bitte NICHT entfernen).

Der Calliope mini wird mit dem USB-Kabel an einen PC/Laptop mit Internetverbindung angeschlossen. Über die Seite <https://calliope.cc/editor> stehen drei verschiedene Editoren zur Auswahl, um die Platine zu programmieren.

Das gespeicherte Demo-Programm wird über das gleichzeitige Drücken der Knöpfe A und B gestartet. Nach dem Befolgen der Anweisungen erscheint im LED-Display die Ziffer 1. Über B (hoch) und A (runter) kann zwischen 4 verschiedenen Spielen gewählt werden: 1 Orakel, 2 Stein-Schere-Papier, 3 Funkt's, 4 Snake.

Durch das Abspeichern neuer Programme wird das Demoprogramm überschrieben. Einen Link zur Datei finden Sie auf der BZ-Homepage. Die muss dann erneut auf dem Calliope gespeichert werden.

Materialien mit Projekt- und Programmierideen für den Calliope mini finden Sie auf der Calliope-mini-Homepage unter <https://calliope.cc/projekte> oder unter [www.bz-sh.de](http://www.bz-sh.de).