



Kennt ihr das Spiel **Heiße Kartoffel**?

Während Musik läuft gebt ihr eine Kartoffel an eure Mitspieler weiter. Nachdem die Musik gestoppt wurde, hat der Mitspieler verloren, bei dem die Kartoffel landet.

Ihr könnt dieses Spiel auch mit Hilfe des **Calliope minis** spielen.

Spielregeln:

- 2-6 Spieler
- Alle Spieler sitzen im Kreis.
- Ein Spieler gibt den **Calliope mini** an eine andere Person weiter.
- Ein Spieler muss den **Calliope mini** annehmen, wenn jemand ihm den **Calliope mini** geben will.
- Jeder Spieler darf den **Calliope mini** solange wie er möchte behalten.
- Wenn der **Calliope mini** piepst, ist das Spiel zuende. Der Spieler mit dem **Calliope mini** in der Hand hat verloren.

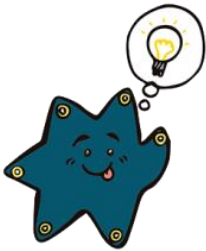
Mit dem **Knopf A** startet ihr euer Spiel:

1. **Löscht** euer Programm oder startet ein Neues.
2. **Nehmt** den -Block aus **Eingabe**.
3. **Klickt** auf aus **Platzhalter**.

4. **Gebt** eurer Variablen den **Namen Zähler**:

New variable name:

5. Drückt auf **OK**.



Infobox

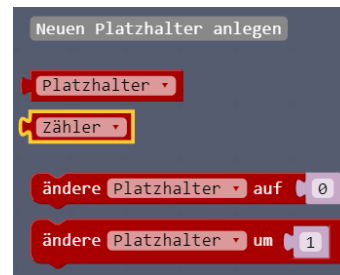
Einen **Platzhalter** könnt ihr euch wie eine Kiste vorstellen, in die ihr euer Spielzeug legt - in der Computersprache nennt man das **speichern**.

Die Kiste bekommt einen Namen, damit man das, was man hinein legt, auch später wiederfindet. Bei uns ist das eine zufällige Zahl. Der **Calliope mini** merkt sich diese Zahl und findet ihn unter diesen Namen auch immer



Super, ihr habt euren ersten eigenen Platzhalter gebaut!

Unter **Platzhalter** findet ihr nun eure neue Variable:



Damit ihr nicht wisst, wann der **Calliope mini** anfängt zu piepsen, braucht ihr eine **Zufallszahl**.

1. **Nehmt** den -Block aus **Mathematik**.

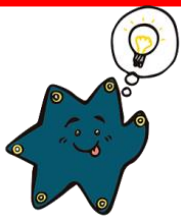
2. **Nehmt** den -Block aus **Platzhalter**.

3.



Als nächstes müsst ihr dem **Calliope mini** das Runterzählen beibringen!

- **Nehmt** den -Block aus **Schleifen**.
- **Nehmt** den -Block aus **Logik**.



Infobox

Die kleinen Pfeile sind **Größer-Kleiner-Zeichen**. Merke: Da wo die Spitze ist, muss die kleinere Zahl stehen.

Da wo die Öffnung ist, steht die größere Zahl.
 ich bin kleiner < **ich bin größer** > ich bin kleiner

1. **Baut** die Blöcke so zusammen:

```

wenn Knopf A gedrückt
  ändere Zähler auf wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 5
  während
    Zähler > 0
  mache
    
```

2. **Nehmt** den -Block aus **Grundlagen**.

3.

→

```

wenn Knopf A gedrückt
  pausiere (ms) 100
  ändere Zaehler auf wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 5
  während
    Zaehler > 0
  mache
    
```

Projekt: Heiße-Kartoffel-Spiel



1. **Baut** ein blinkendes Muster mit Hilfe des **Zeige LEDs** Block aus **Grundlagen**.

2.

3. **Nehmt** den **ändere Platzhalter um 1** -Block aus **Platzhalter**.
4. Zieht den Block **ändere Platzhalter um 1** unterhalb von **Zeige LEDs**!
5. Ändert den Block **ändere Platzhalter um 1** in **ändere Zähler um -1**.

Super, ihr habt dem **Calliope mini** das Runterzählen beigebracht.
Jetzt müsst ihr dem **Calliope mini** nur noch sagen, was er beim Spielende tun soll.



- **Sucht** die beiden Blöcke und **baut** sie zusammen:

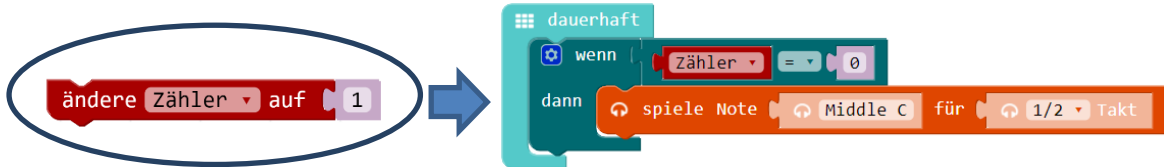
- **Nehmt** den **0 = 0** -Block aus **Logik**.

- **Zähler** -Block → **0 = 0** -Block → **dauerhaft wenn wahr dann** block



Beim Spielende soll euer **Calliope mini** piepsen. Daher müsst ihr noch **Musik** einbauen!

- **Baut** in den **dann Teil** einen **beliebigen Ton aus Musik** ein!
- **Sucht** den **ändere Zähler auf** Block und **baue** ihn ein:

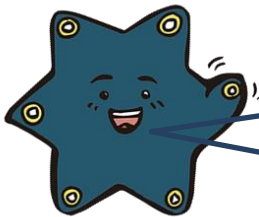
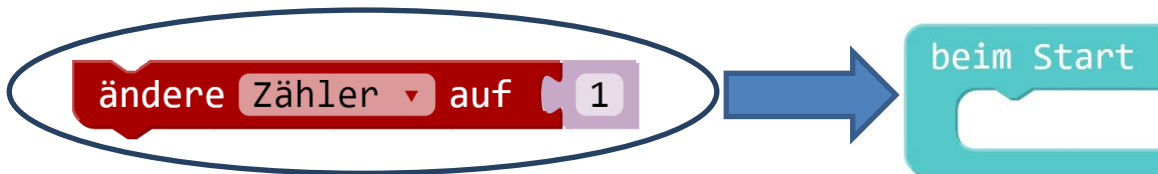


- Ändert den Block **ändere Zähler auf 1** in **ändere Zähler auf -1**.

Klasse, euer Heiße-Kartoffel-Spiel für den **Calliope mini** ist fast fertig!

Damit euer **Calliope mini** nicht direkt **beim Start** Töne spielt, müsst ihr nur noch eine Sache programmieren.

- **Sucht** die beiden Blöcke und **baut** sie zusammen:



Erhöht den Wert 5 bei **wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 5**, ansonsten ist das Spiel sehr schnell vorbei.

Ändert die 5 zum Beispiel in eine 30!

**Klasse, ihr habt dem Calliope mini das Heiße-Kartoffel-Spiel beigebracht.
Probiert es auch mal mit eurer Familie aus!**



Quellenverzeichnis:

Alle Screenshots – Quelle: Screenshots des Calliope PXT Editor (pxt.calliope.cc/index.html)

Alle weiteren Grafiken/Icons - Quelle: InfoSphere