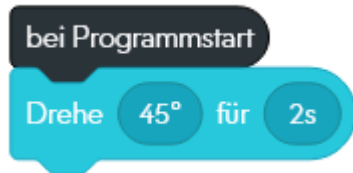


## Sphero BOLT: Kurven und Kreise

### Aufgabe 1:

Bei dieser Aufgabe lernst du wie dein Roboter sich drehen kann.



### Aufgabe 2:

In dieser Aufgabe kannst du einen „drehe“ Block mit einem „Geschwindigkeit“ Block kombinieren, damit sich dein Sphero beim Drehen bewegt. So können wir den Sphero in Kurven und Kreisen bewegen, das ist mit dem Block „Rollen“ allein nicht möglich.



### Aufgabe 3:

In dieser Aufgabe programmieren wir den Roboter so, dass er sich in einem Kreis bewegt.



#### Aufgabe 4:

In dieser Aufgabe kannst du einen eine Figure in der Form einer Acht fahren. Das Bild zeigt dir das eine Acht nur aus zwei übereinander gestapelten Kreisen besteht. Der erste Kreis dreht sich im Uhrzeigersinn und der zweite Kreis gegen den Uhrzeigersinn.

