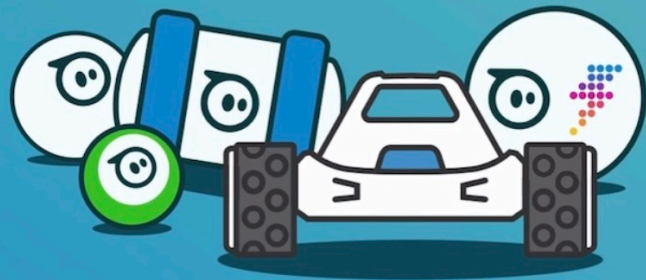




Einführung Sphero Bolt Oberfläche



sphero edu



Schule



Für Schüler und Lehrer, die Sphero Edu in der Schule verwenden

Ich bin schulischer Benutzer


Privat



Für Kinder, Eltern und Lernende, die Sphero Edu zu Hause verwenden

Ich bin Privatbenutzer

Beim Fortfahren, stimmst du unserer [Nutzungsbedingungen](#), [Datenschutzerklärung](#), und [Edu Datenschutzerklärung](#) zu.




sphero edu


Anmelden

Sphero Edu speichert und verarbeitet Daten in den USA. Mit der Anmeldung an einem Konto willigst du in diese Speicherung und Verarbeitung von Daten ein. Wenn du nicht zustimmst, kannst du einen Großteil der Funktionen der App ohne Anmeldung nutzen, indem du die Option „Schnellstart“ wählst.

[Passwort vergessen?](#)

Oder

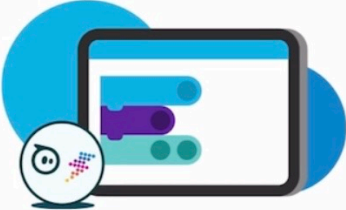
 Mit Google anmelden

 Mit Apple anmelden

[Sphero-Konto erstellen](#)

Eingeben



Schnellstart




Überspringe die Kontoerstellung und beginne mit dem Programmieren. Du kannst ein Konto erstellen oder dich jederzeit später anmelden.


Programmieren


Beim Fortfahren, stimmst du unserer [Nutzungsbedingungen](#), [Datenschutzerklärung](#), und [Edu Datenschutzerklärung](#) zu.




Privat


Privat



Aktivitäten


Programme


Fahren


Privat

Sphero-Aktivitäten im Fokus



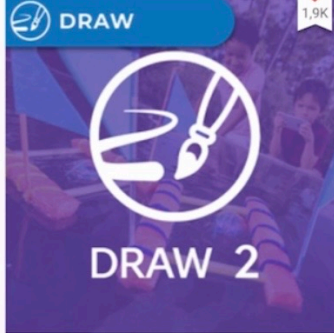
INTRODUCTION TO
SPHERO EDU

Einführung in Sphero Edu
Aug. 30, 2021



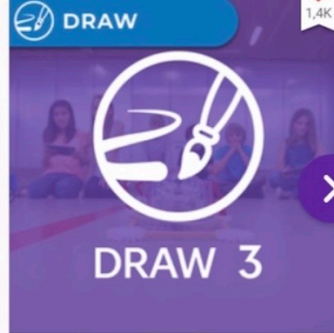
DRAW 1

Zeichnen Sie 1: Formen
Okt. 12, 2020



DRAW 2

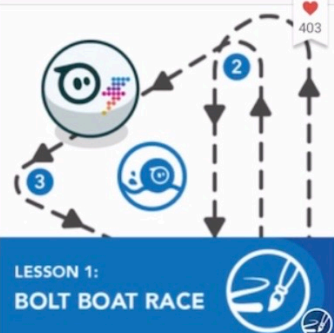
Zeichnen Sie 2: Rechtschreibung
Okt. 07, 2020



DRAW 3

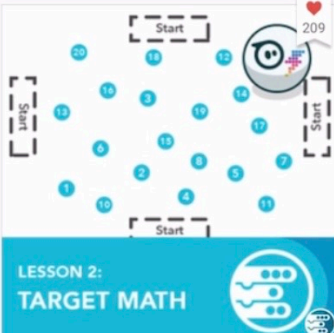
Zeichnen Sie 3: Umfang
Okt. 07, 2020

Sphero-Programme im Fokus



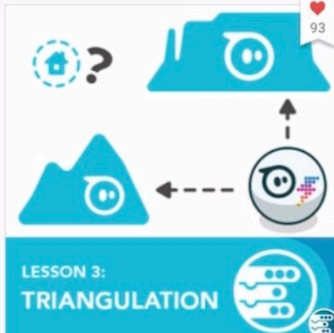
LESSON 1:
BOLT BOAT RACE

BOLT-Bootsrennen



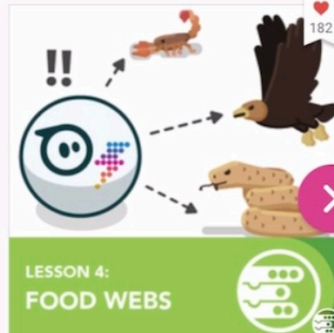
LESSON 2:
TARGET MATH

Ziel Math



LESSON 3:
TRIANGULATION

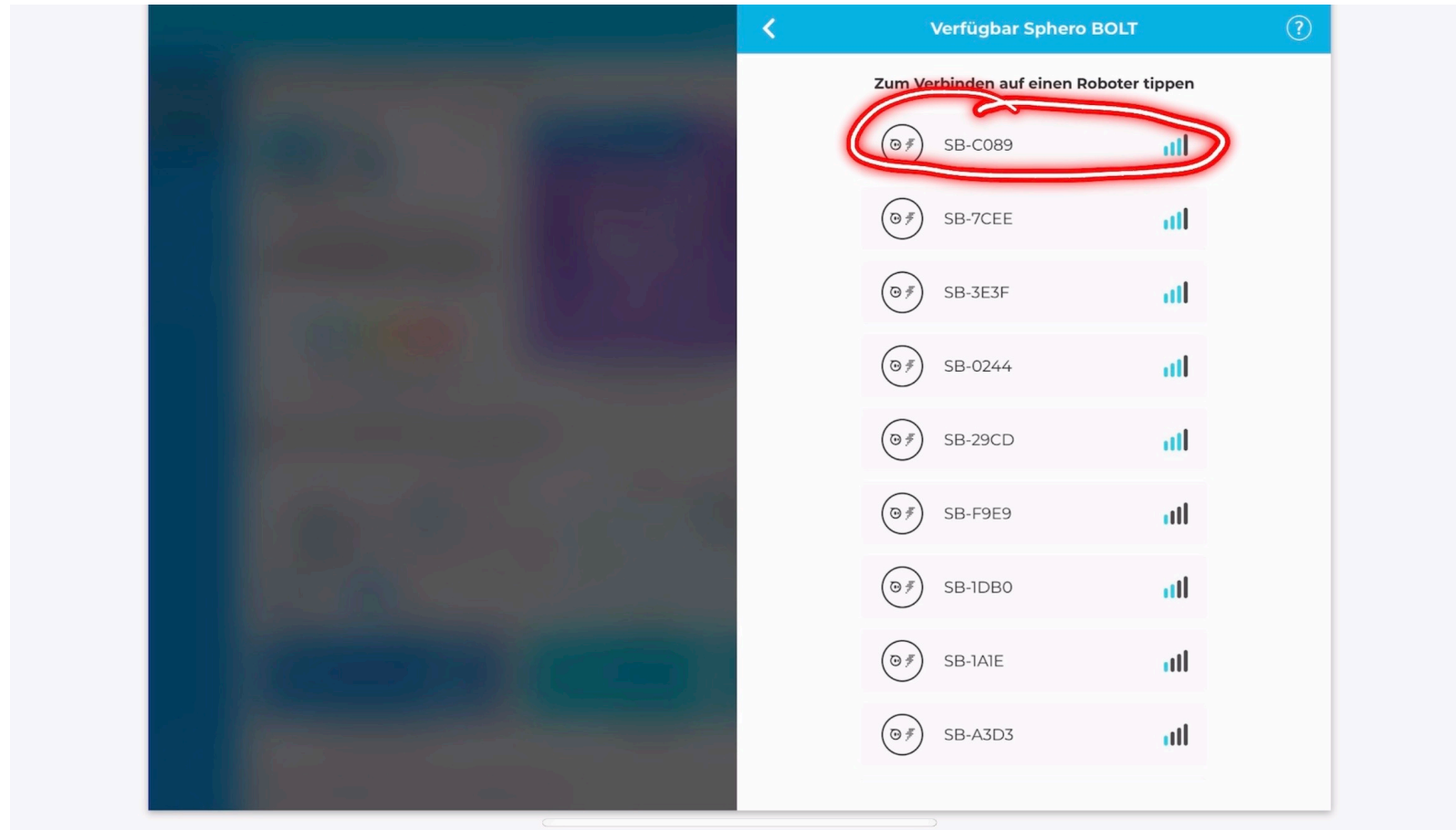
Triangulation





LESSON 4:
FOOD WEBS




Nahrungsnetze


Aktuelle Programme fortsetzen






Privat







Privat



Aktivitäten




Programme




Fahren


Sphero-Aktivitäten im Fokus




INTRODUCTION TO
SPHERO EDU



Einführung in Sphero Edu
Aug. 30, 2021




DRAW




DRAW 1

Zeichnen Sie 1: Formen
Okt. 12, 2020




DRAW




DRAW 2

Zeichnen Sie 2: Rechtschreibung
Okt. 07, 2020




DRAW



DRAW 3

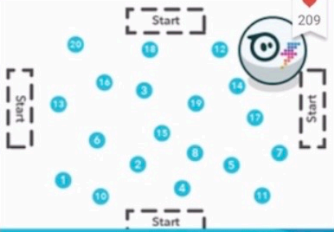
Zeichnen Sie 3: Umfang
Okt. 07, 2020

Sphero-Programme im Fokus



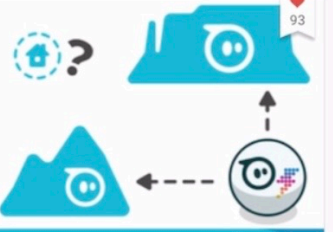
LESSON 1:
BOLT BOAT RACE

BOLT-Bootsrennen



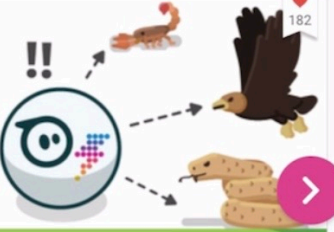
LESSON 2:
TARGET MATH

Ziel Math



LESSON 3:
TRIANGULATION



Triangulation






LESSON 4:
FOOD WEBS


Nahrungsnetze

Aktuelle Programme fortsetzen




Privat






Privat




Aktivitäten




Programme


Sphero-Aktivitäten im Fokus



INTRODUCTION TO
SPHERO EDU



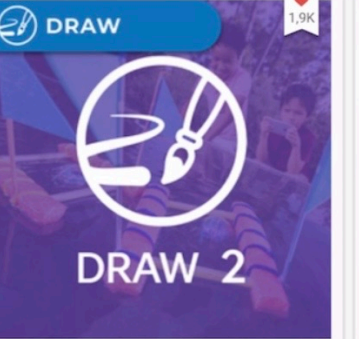
Einführung in Sphero Edu
Aug. 30, 2021



DRAW

DRAW 1

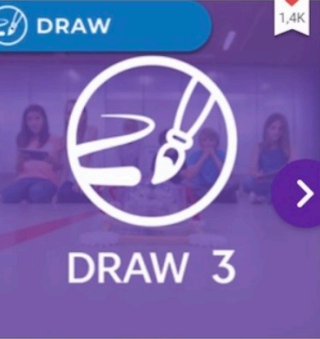
Zeichnen Sie 1: Formen
Okt. 12, 2020



DRAW

DRAW 2

Zeichnen Sie 2: Rechtschreibung
Okt. 07, 2020

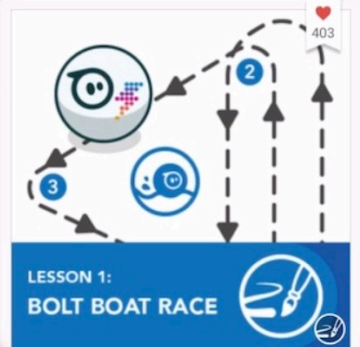


DRAW

DRAW 3

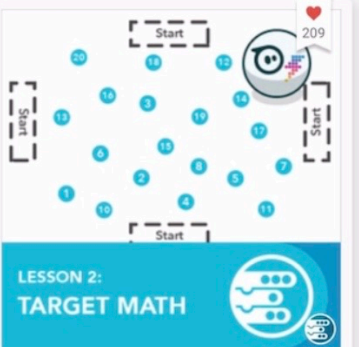
Zeichnen Sie 3: Umfang
Okt. 07, 2020

Sphero-Programme im Fokus




LESSON 1:
BOLT BOAT RACE

BOLT-Bootsrennen




LESSON 2:
TARGET MATH

Ziel Math




LESSON 3:
TRIANGULATION

Triangulation

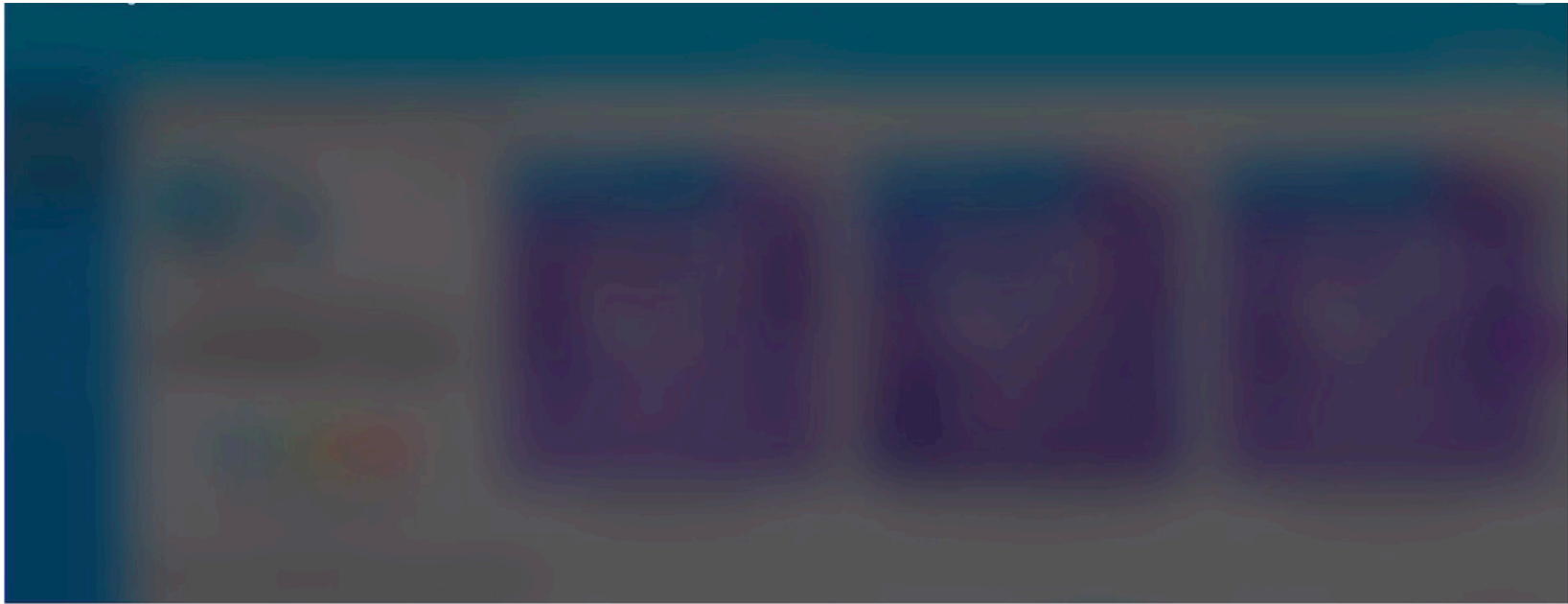


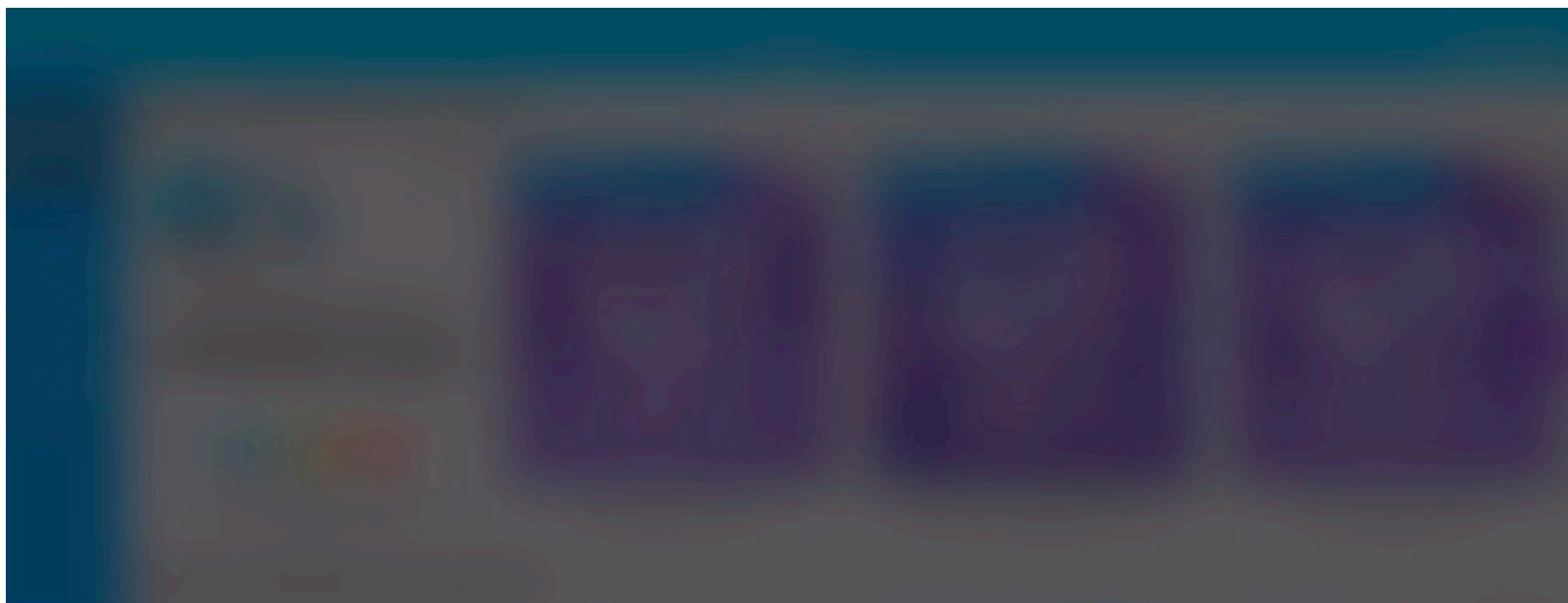
LESSON 4:
FOOD WEBS

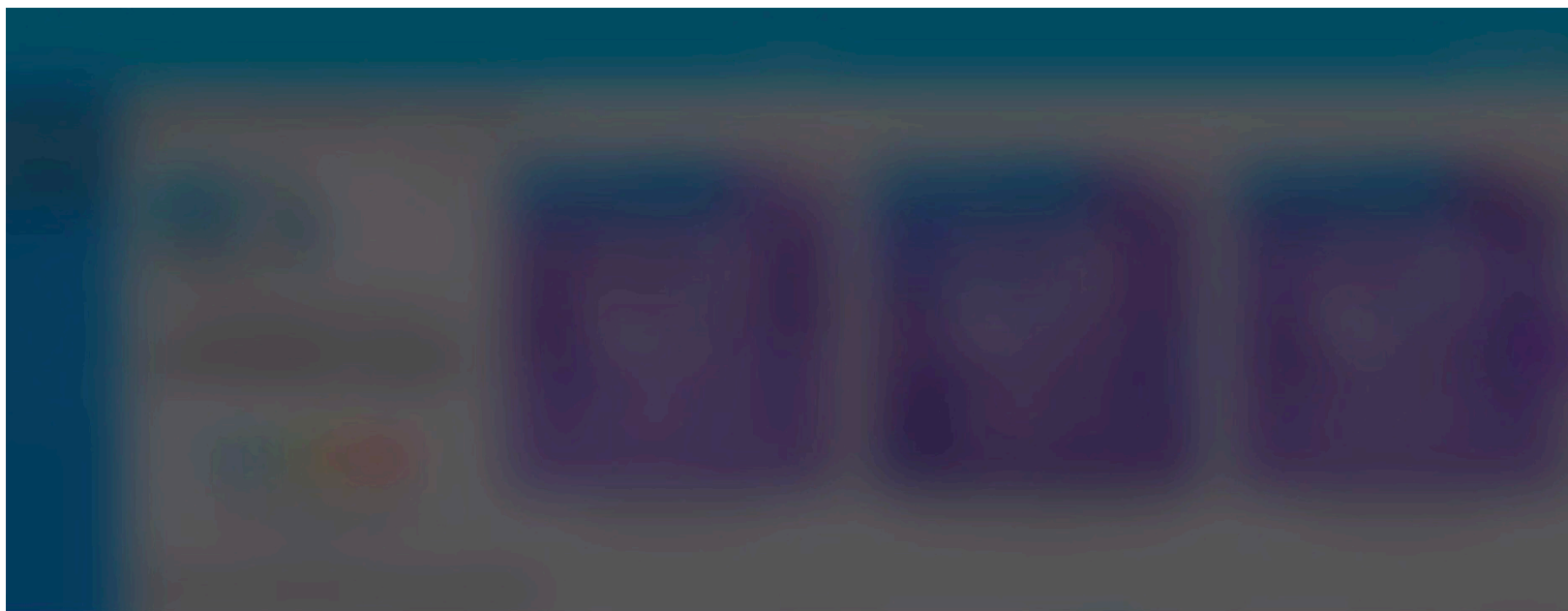
Nahrungsnetze

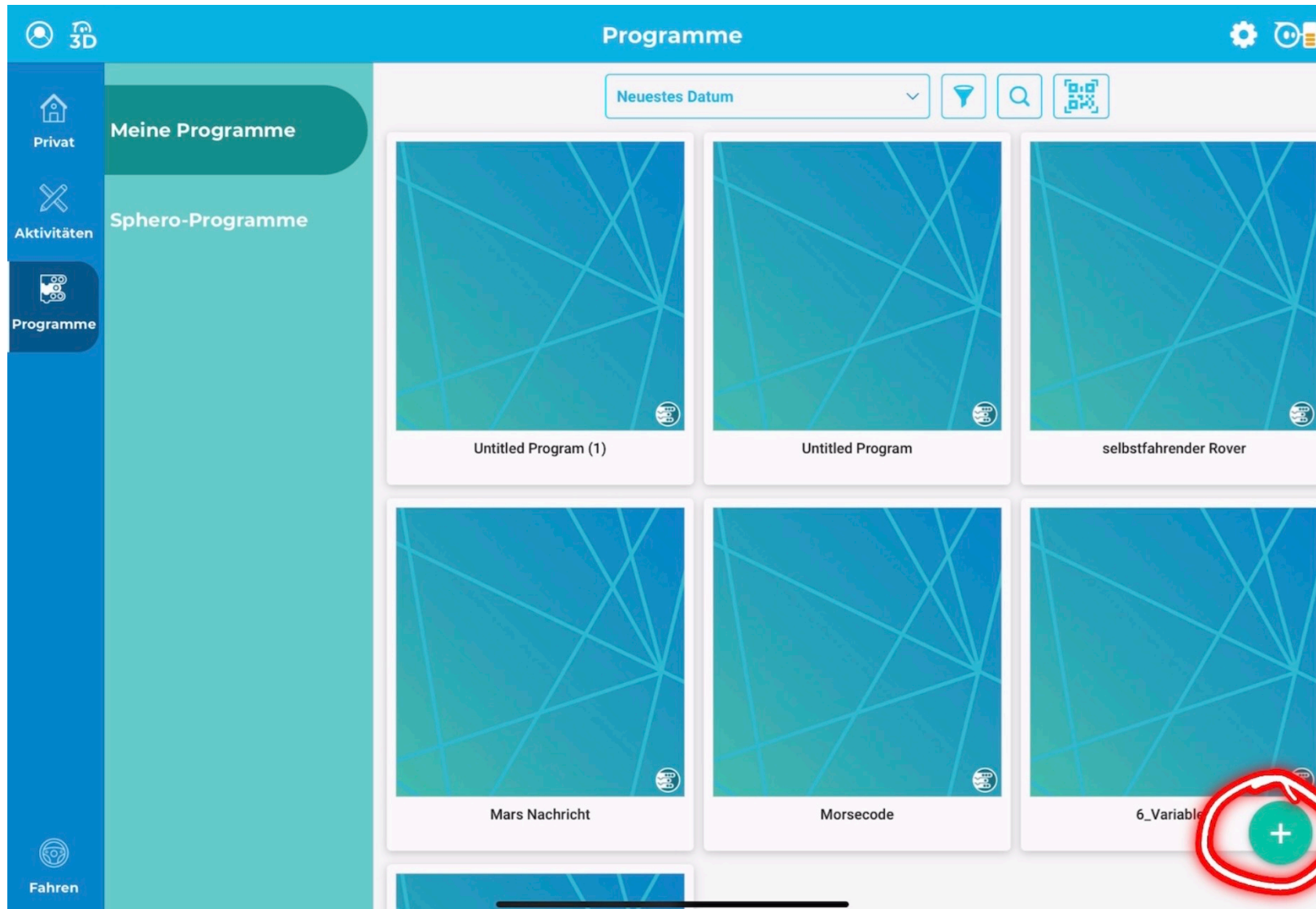


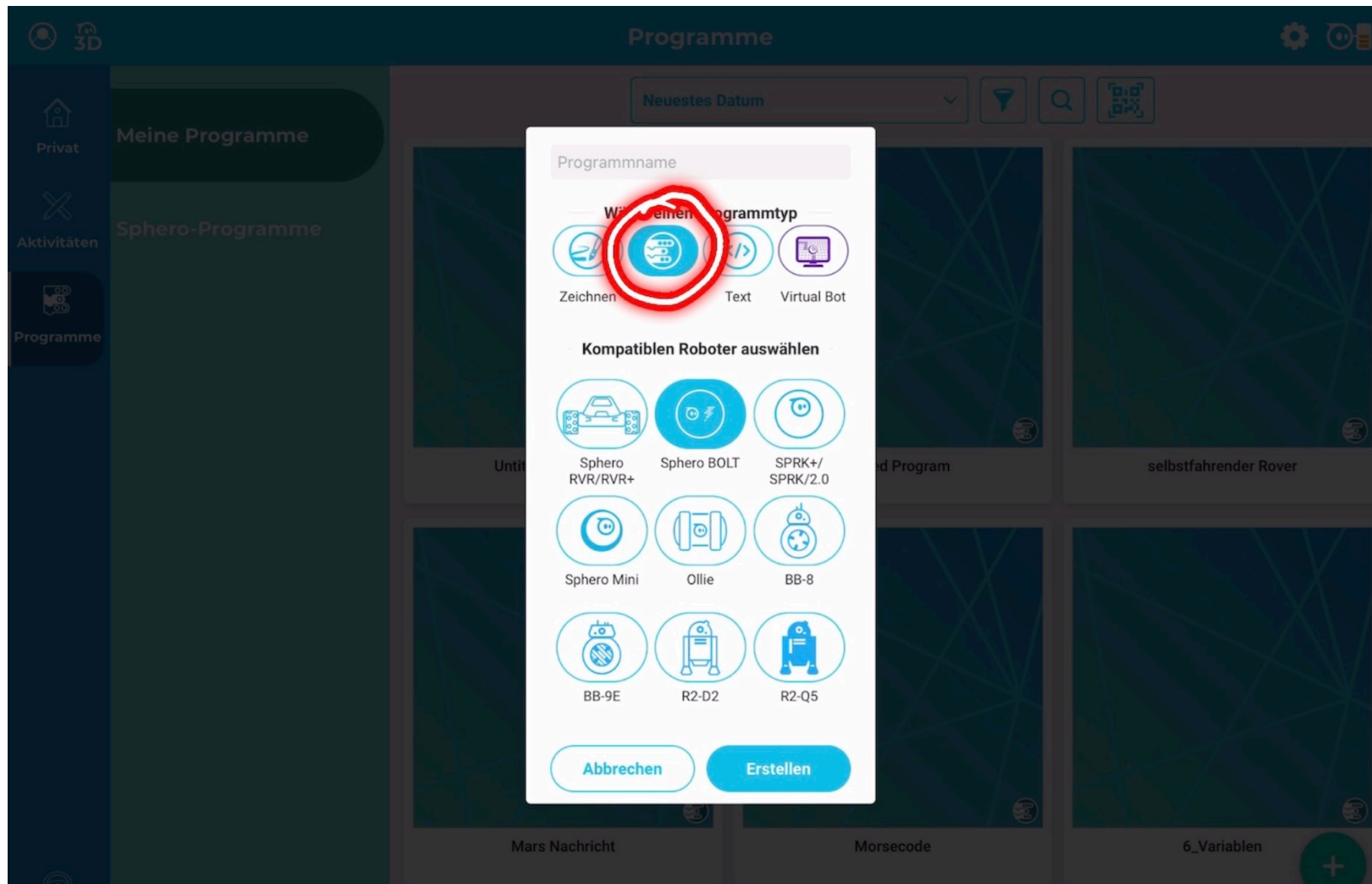
Aktuelle Programme fortsetzen

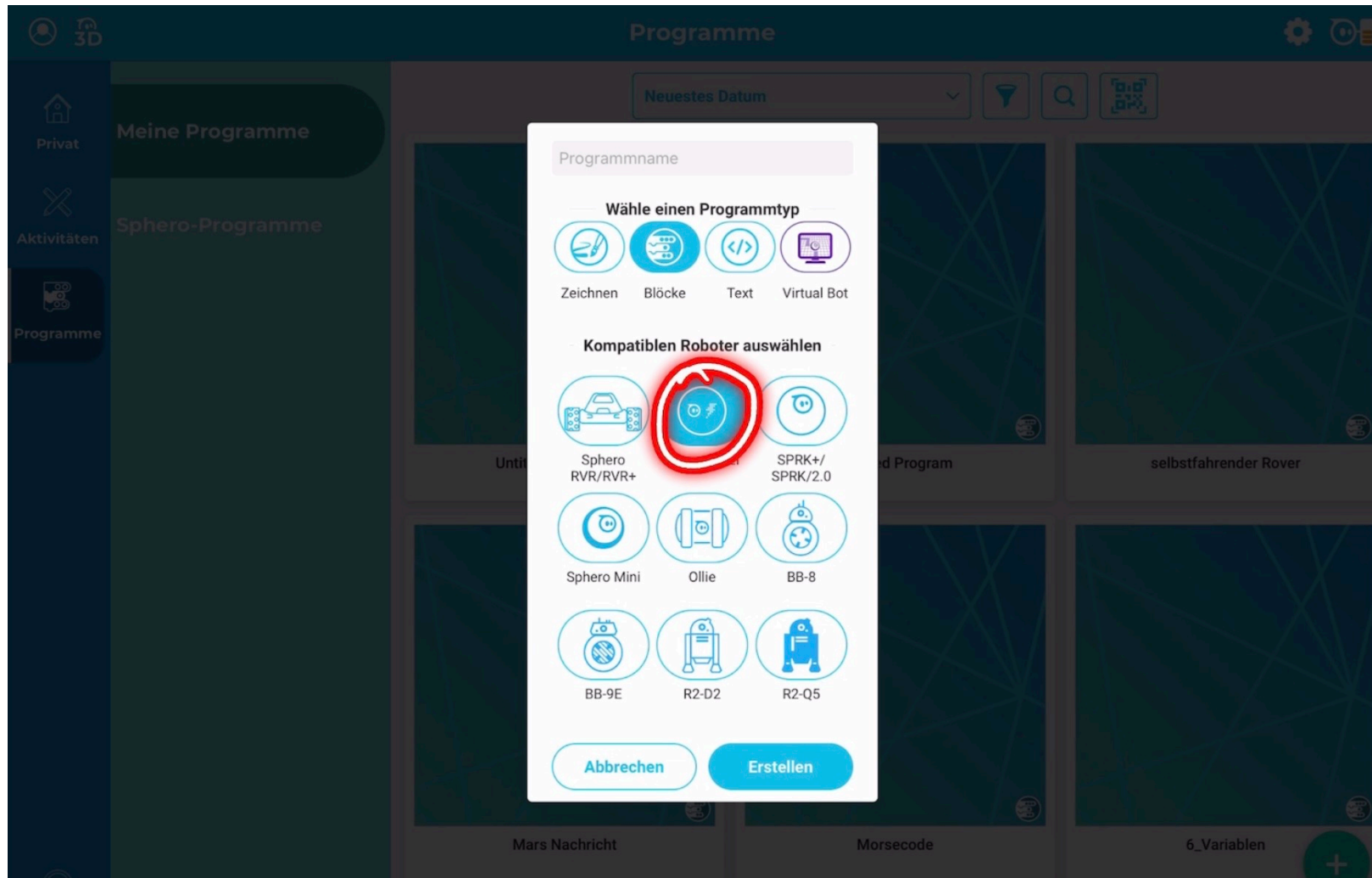


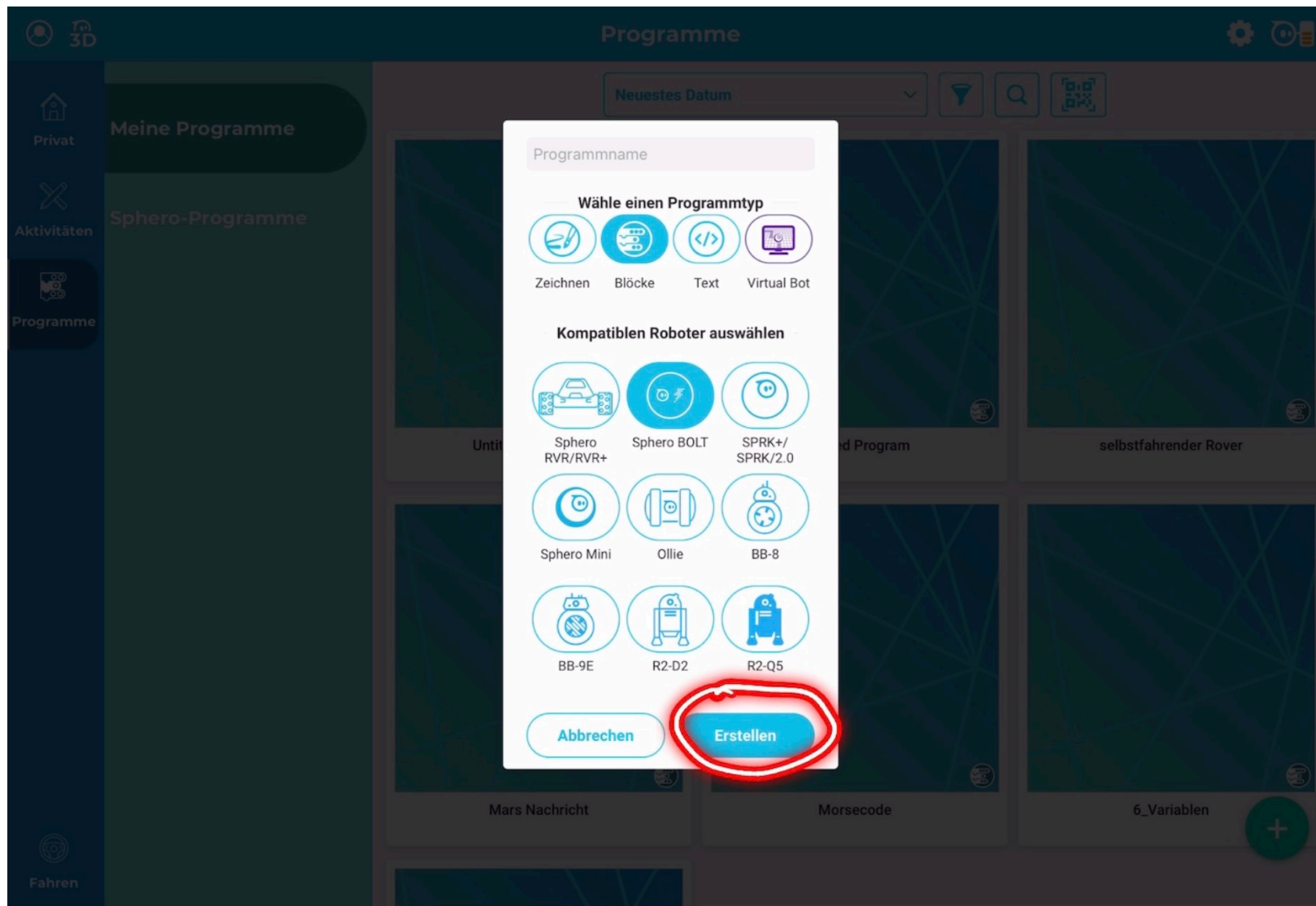












Starten

bei Programmstart

rolle 0° bei 0 Geschwindigkeit für 0s

Anhalten

Geschwindigkeit 0

in Richtung 0°

Drehe 0° für 0s

Rohmotor links 0 rechts 0 für 0s

Stabilisi

Bewegungen

Lichter

Töne

Steuerung

Operatoren

Komparatoren

Sensoren

Kommunikation

Ereignisse

Variablen