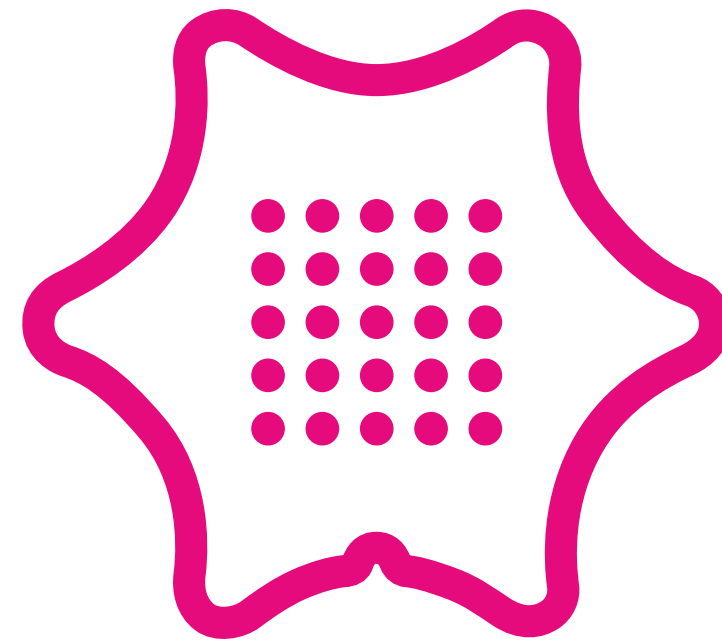


25 vorinstallierte Programme



Dieses Werk ist lizenziert unter CC einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz, zu finden unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>.
Der Urheber soll bei der Weiterverwendung wie folgt genannt werden: Calliope gGmbH

ANLEITUNG UND ÜBERSICHT

1 WÜRFEL	2 ORAKEL	3 TASCHEN- RECHNER	4 KOPFRECHEN- TRAINER	5 COUNTDOWN
6 STOPPUHR	7 BODY- PERCUSSION	8 KLAVIER	9 METRONOM	10 FAHRRAD- LICHT
11 THERMO- METER	12 LICHT	13 NIM-SPIEL	14 EIERLAUF	15 SCHERE STEIN P...
16 FANG DEN PUNKT	17 BLÖCKE PLATZIEREN	18 SCHRITT- ZÄHLER	19 KLICK- ZÄHLER	20 STEUERUNGS- MASCHINE
21 SCHIFFE VERSENKEN	22 STIMMUNG SENDEN	23 MEHRFACH- WÜRFEL	24 ABSTIMMUNG	25 DEMO

Um zwischen den 25 vorinstallierten Programmen zu wechseln, gehst du wie gefolgt vor:



5-6 Sekunden die Reset Taste drücken bis alle 25 LEDs kurz aufleuchten.



Sobald die Auswahl geladen ist, siehst du einen Punkt auf der LED-Matrix, der eines der 25 Programme repräsentiert



zum vorherigen Programm springen



zum nächsten Programm springen



das ausgewählte Programm auswählen und starten

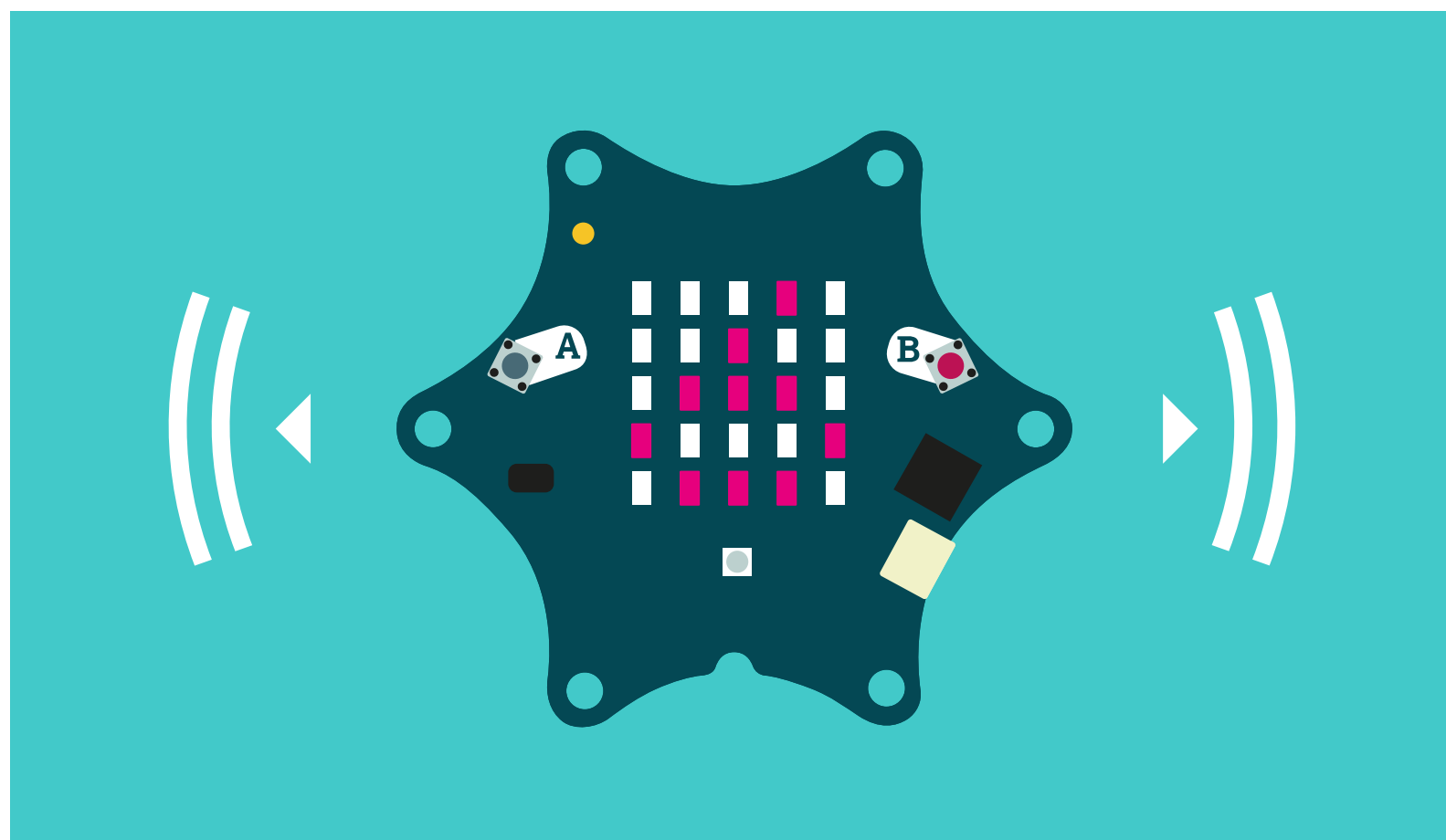
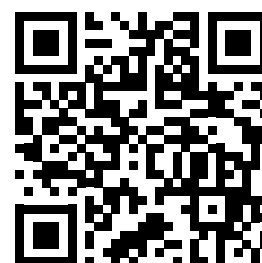


blinkenden Status LED zeigt, dass das Programm in den mini-Speicher geladen wird

1 WÜRFEL

LEICHT

ANWENDUNG



Funktion



Auswahl der maximalen Augenzahl



Bestätigung der maximalen Augenzahl



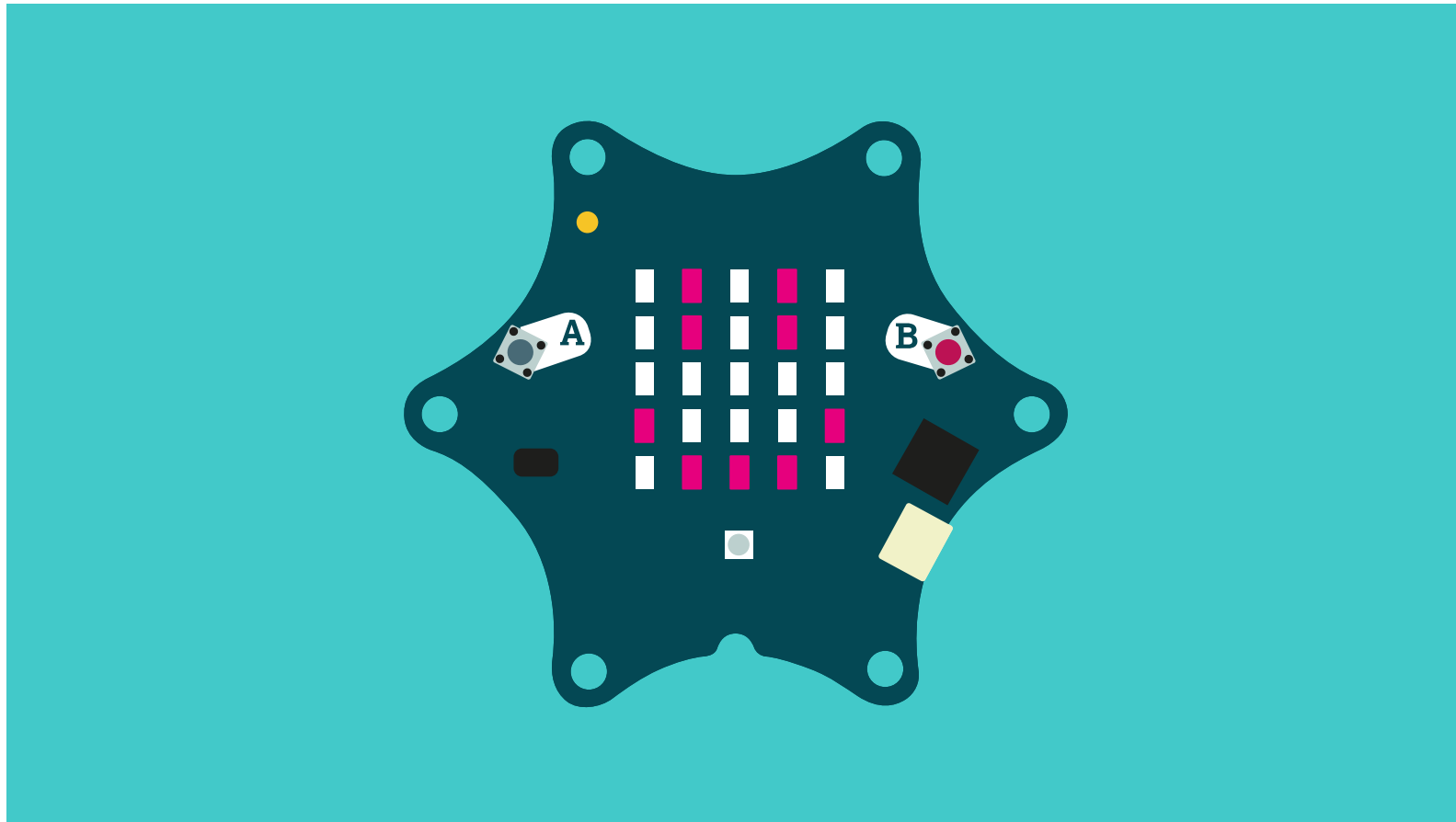
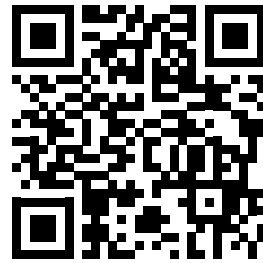
zufällige Zahl zwischen 1 und der maximalen Augenzahl

Würfel bei dem die maximale Augenzahl eingestellt werden kann.

2 ORAKEL

MITTEL

SPIEL

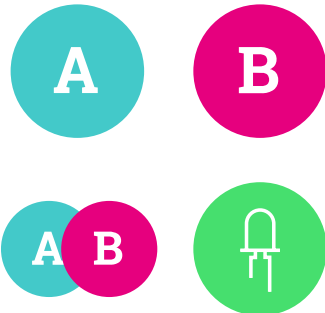


Orakel mit 3 Antworten „Ja, Nein, Vielleicht“, die zuvor als Symbole oder Wörter festgelegt werden.

Einstellungsmodus








- 0 Modus Symbole
- 1 Modus Wörter

Modus Symbole


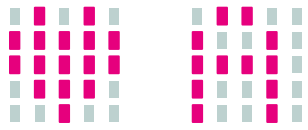



2 ORAKEL

Modus Wörter

-   Navigation durch die Buchstaben
-   kurz: Bestätigung Buchstabe
-   lang: Bestätigung Wort
-  *Jeder Buchstabe muss mit A+B kurz bestätigt werden. Auch der Letzte des Wortes.*

Anwendung

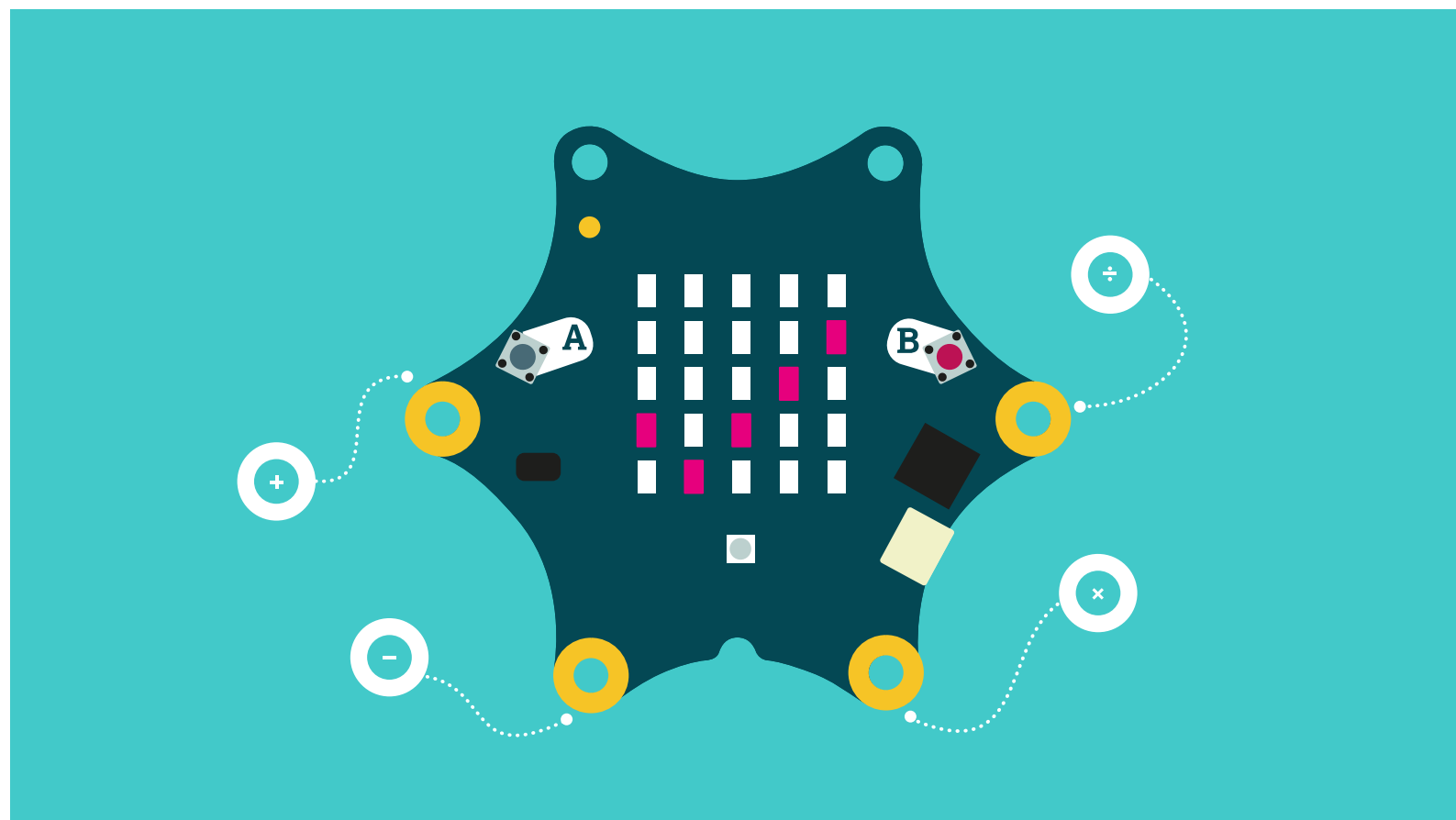
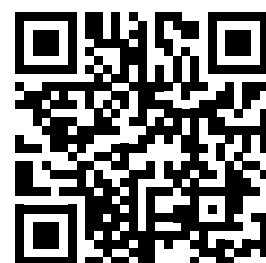
-  eine Frage stellen und dann den Calliope mini schütteln
-  zufälliges Wort oder Symbol wird angezeigt
-  *Wenn das „?“ auf dem Display erscheint, kann man anfangen zu schütteln.*

3

TASCHENRECHNER

LEICHT

ANWENDUNG



Taschenrechner für die vier Grundrechenarten

Auswahl der Rechenart



Addition „+“



Substraktion „-“



Multiplikation „*“



Division „/“

Anwendung



Navigation durch die Zahlen



Bestätigung der ersten und zweiten Zahl



Anzeige des Ergebnisses



wenn bei der Division ein Rest übrig bleibt



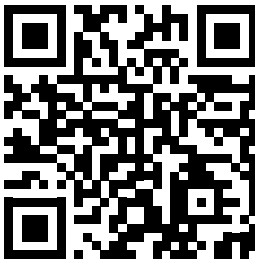
wenn der Rest der Division 0 ergibt



Alle Zahlen werden gerundet!

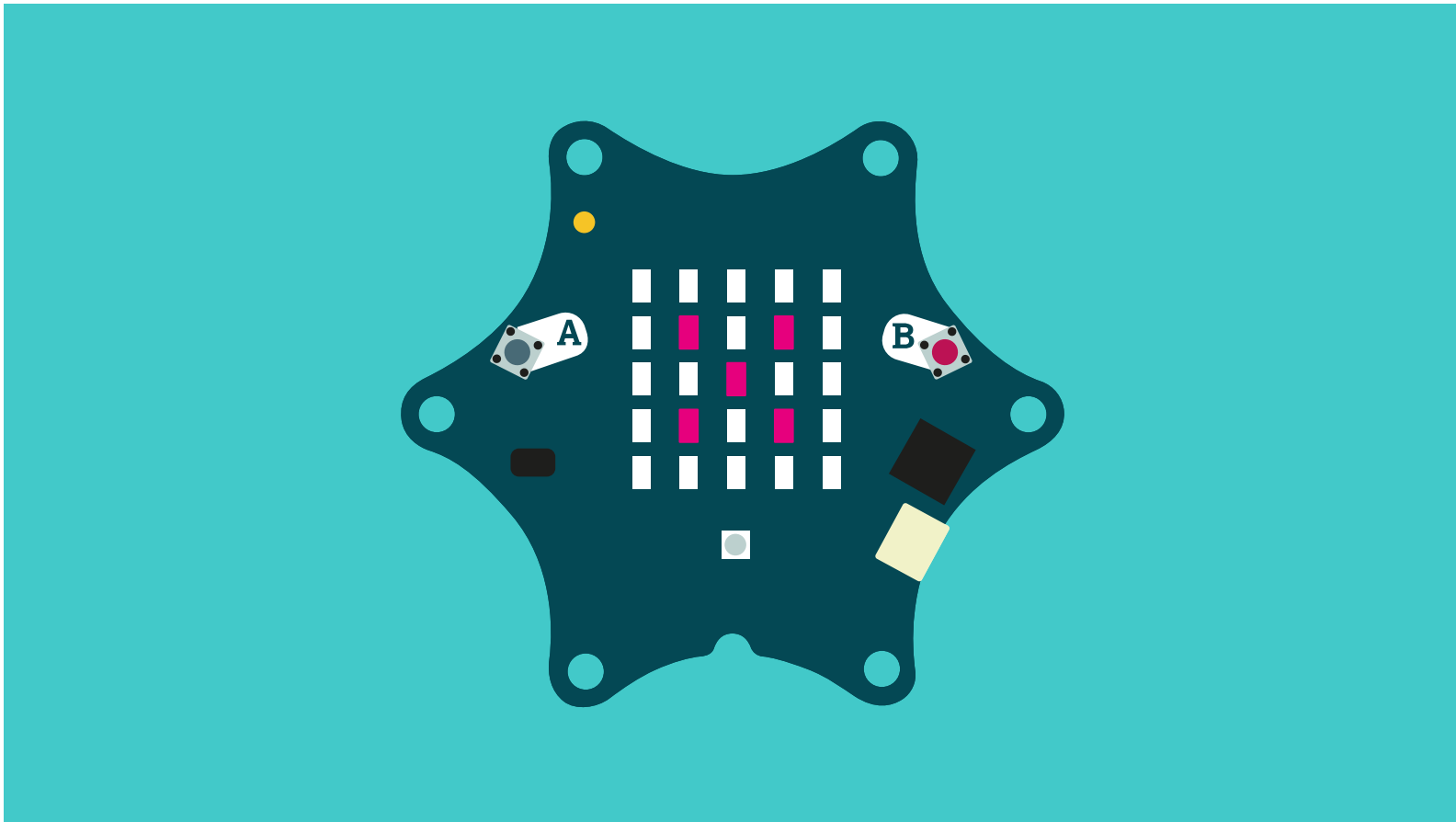
4

KOPFRECHENTRAINER



LEICHT

ANWENDUNG



Einstellungsmodus

- 1 Modus Zufall (1-10)
- 2 Modus ausgewählte Reihe (1-10)

Modus Zufall

A Faktor 1 (zufällige Zahl) × Faktor 2 (zufällige Zahl)

A B Ergebnis Faktor 1 × Faktor 2

Modus ausgewählte Reihe

A B Navigation durch die Zahlen

A B Bestätigung Zahl

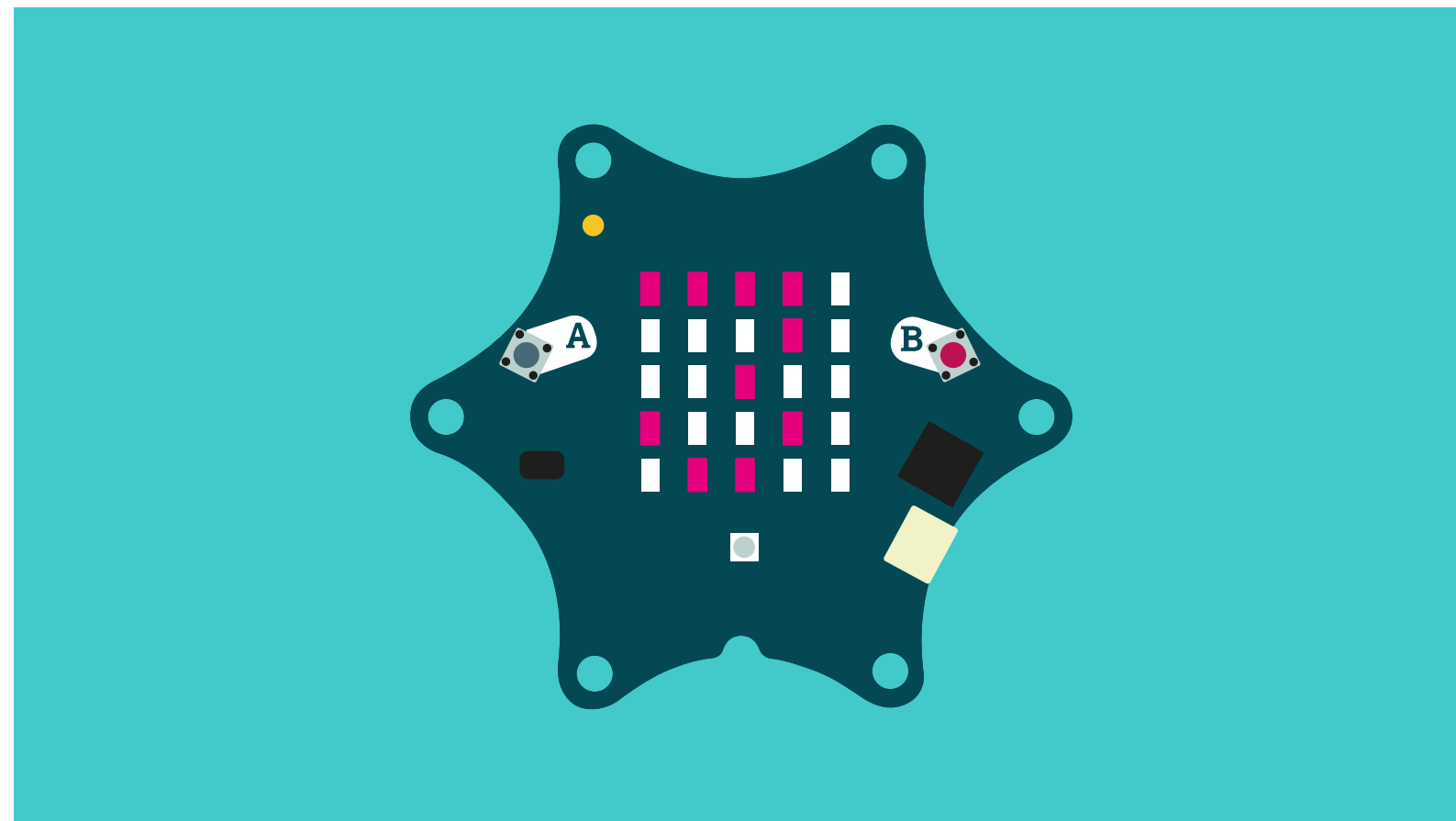
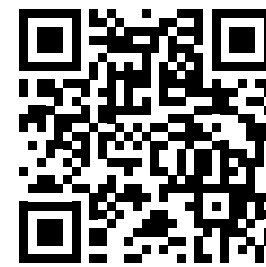
A Faktor 1 (Auswahl) × Faktor 2 (zufällige Zahl)

A B Bestätigung von Faktor 2 und Anzeige des Ergebnisses





5 COUNTDOWN

LEICHT

ANWENDUNG



Funktion

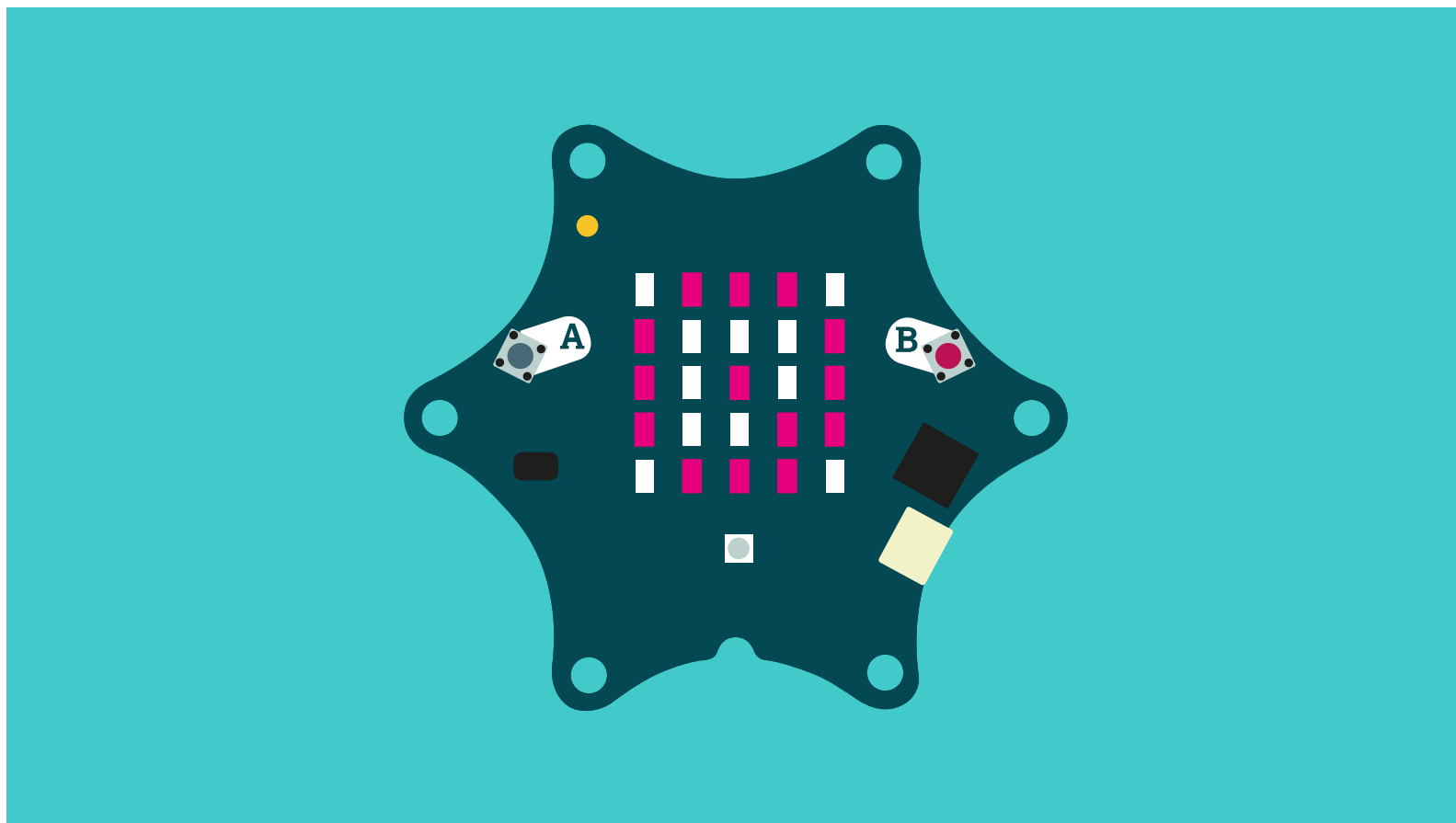
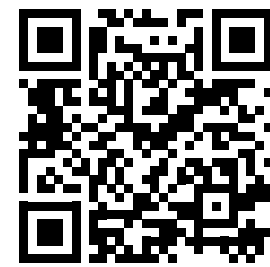
-   Startwert auswählen
-  Countdown starten
-  Wenn der Countdown abgelaufen ist, wird ein Ton abgespielt.

Countdown stellen und ablaufen lassen.

6 STOPPUHR

LEICHT

ANWENDUNG



Funktion



startet und stoppt die Stoppuhr



zeigt die zuletzt gestoppte Zeit erneut an

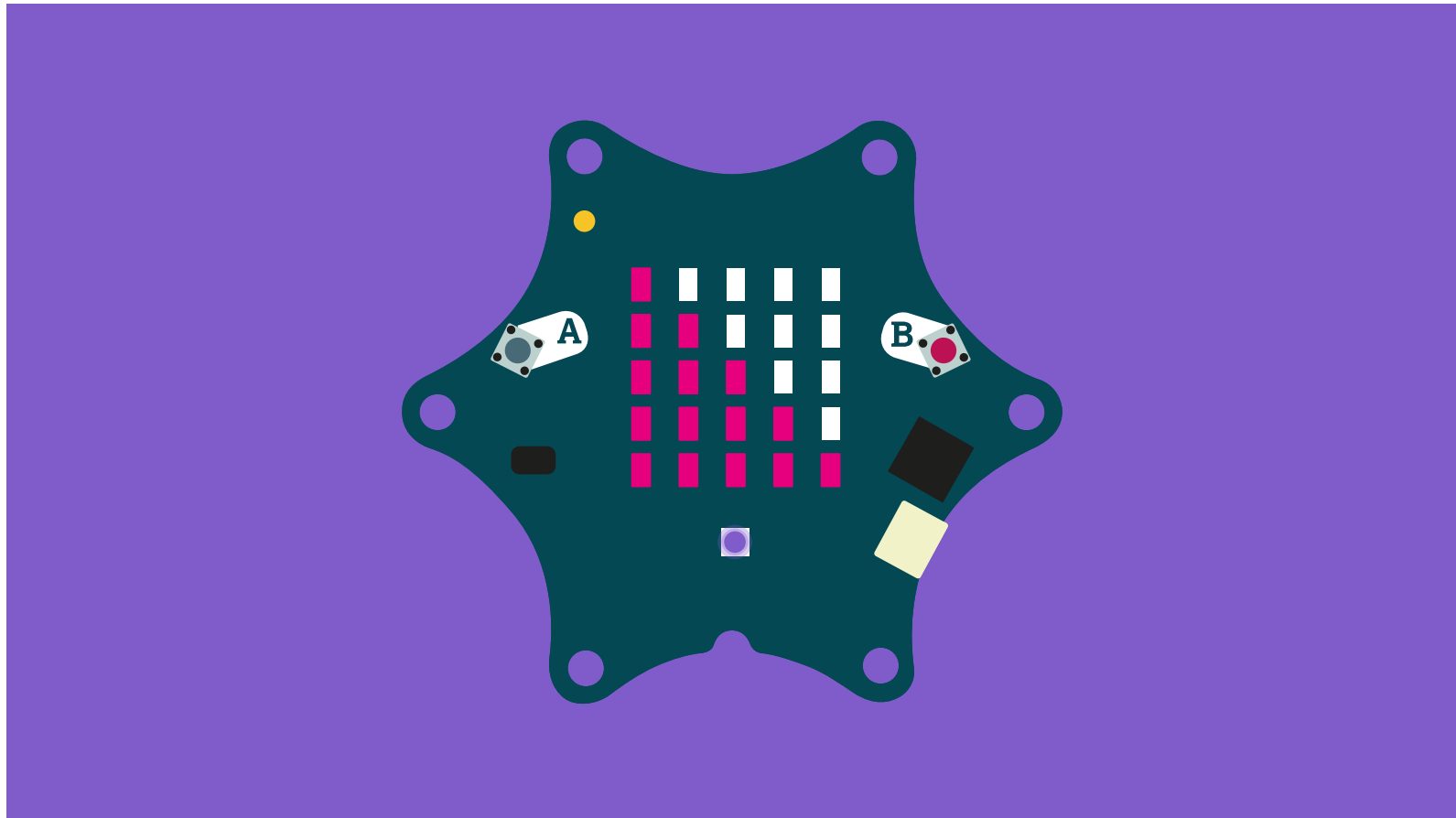
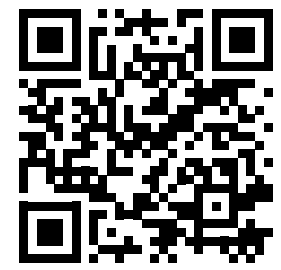


während die Uhr läuft, sieht man eine Uhr-Animation und die RGB-LED leuchtet grün

7 BODY-PERCUSSION

MITTEL

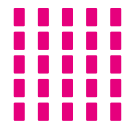
GRUPPENSPIEL



Wahl der Farben

Zu Beginn werden fünf verschiedene Farben einer 10er-Abfolge zugewiesen. Anschließend werden die Farben in dem sich wiederholenden Rhythmus angezeigt.

A **B** Navigation durch fünf verschiedene Farben



A **B**  Bestätigung Farbe. Mit jeder Farbe füllt sich die LED-Matrix auf.

× 10

Anwendung

Jeder Farbe wird eine Bewegung zugeordnet, wie Klat-schen, Drehen, Kniebeuge usw. Die Abspielreihenfolge bestimmt so die Choreografie.

A **B** die LED leuchtet in der zuvor definierten 10er Abfolge auf

  die LED Anzeige füllt sich bei jedem Schritt auf und es ist ein Ton zu hören

Änderung des Abspieltempos

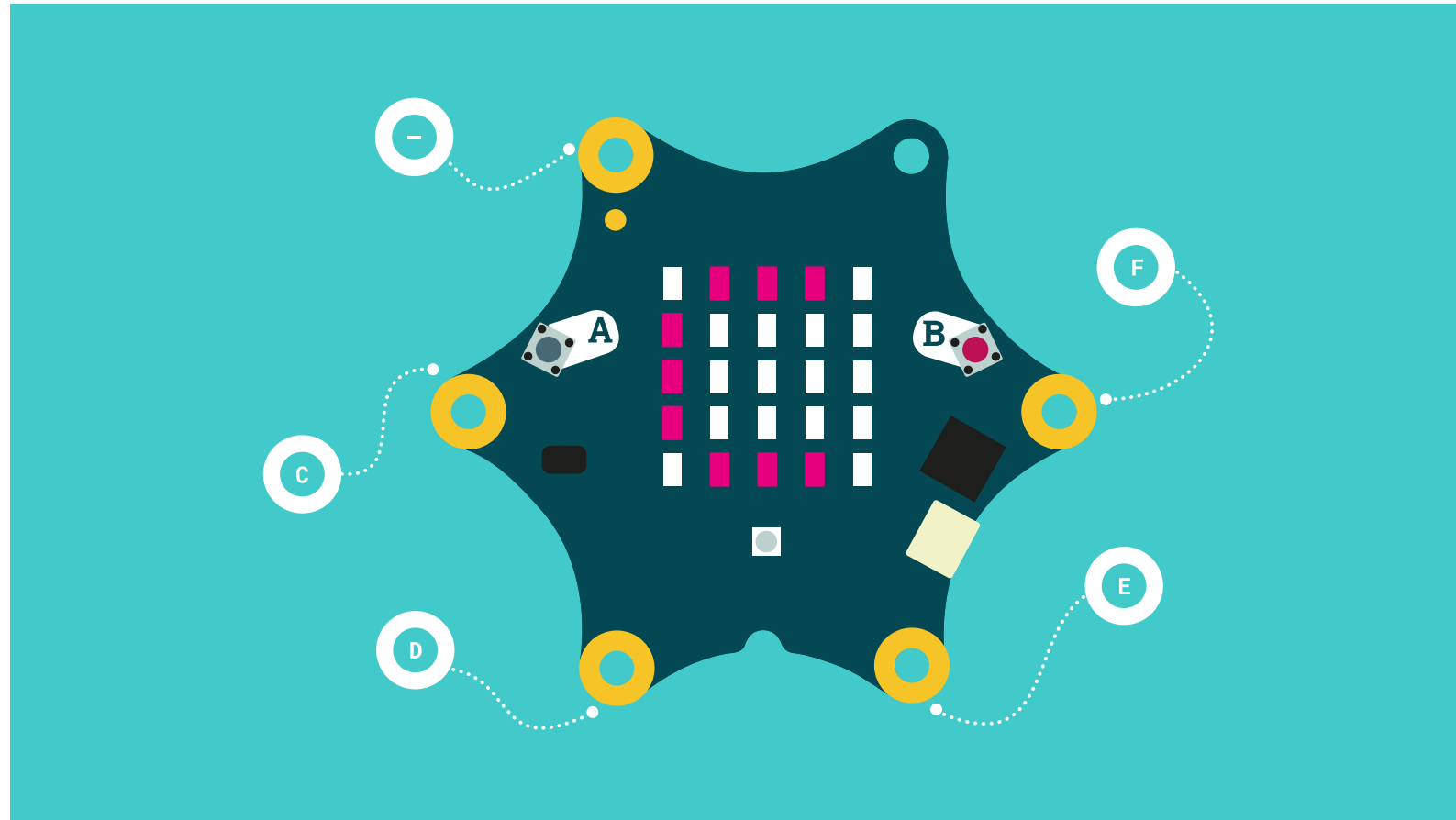
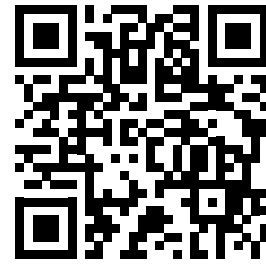
Über die Pins kann das Abspieltempo verändert werden.

0 **1** **2** **3**
2 3 4 5 Sekunden

8 KLAVIER

MITTEL

SPIEL



Klavier mit 4 Tasten.

Tastenbelegung

Für jeden Pin wird ein Ton festgelegt. Die Töne werden von Pin0 - Pin4 vergeben.

		Auswahl Töne		× 4
		Ton bestätigen		
		wenn alle 4 Pins belegt sind		

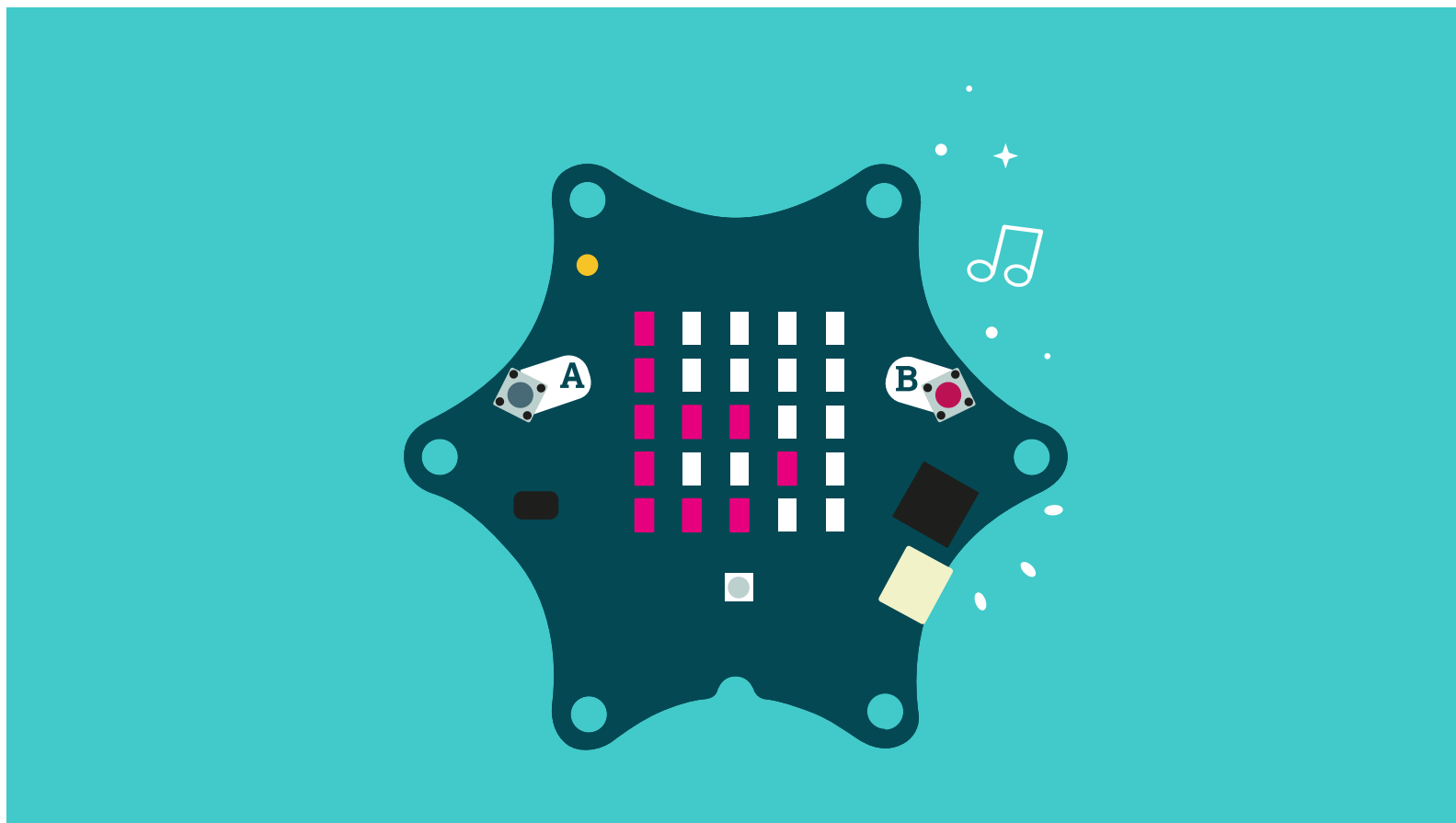
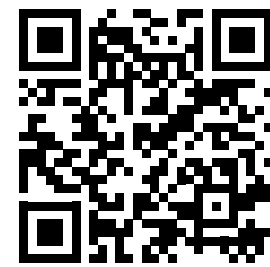
Klavier spielen

		Töne werden über die Pins abgespielt
		<i>Zwei Calliope minis zusammen bilden eine Oktave :)</i>

9 METRONOM

LEICHT

ANWENDUNG



Funktion



-1 bpm



+1 bpm



Metronom an- und ausschalten



geben den festgelegten Takt an



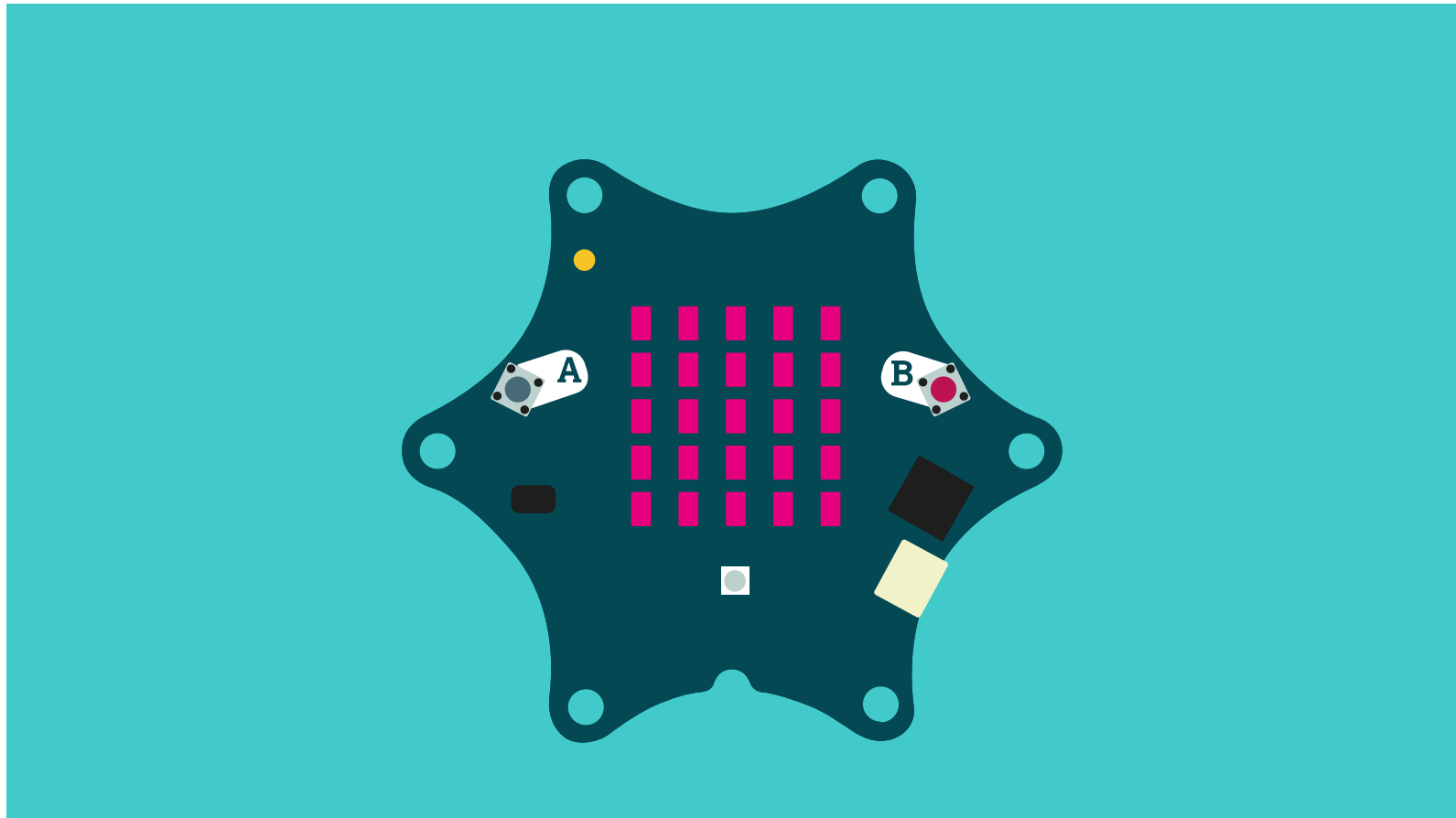
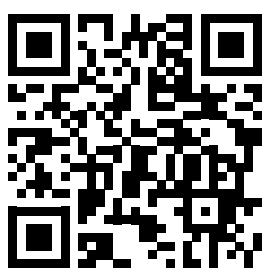
Die BPM werden nur in 10er Schritten ganz angezeigt. Ansonsten die letzte Ziffer: Z.B. bei 109 BPM eine 9.

Es können die Schläge pro Minute (bpm) eingestellt werden.

10 FAHRRADLICHT

SCHWER

ANWENDUNG



Die LED fängt automatisch an zu leuchten oder geht aus, wenn es bis zu einem bestimmten Prozentsatz dunkler, bzw. heller wird.

Wechsel zwischen Tages- und Nachtmodus



Wechsel zum Nachtmodus und Aufnahme der aktuellen Helligkeit



Wechsel zum Tagesmodus und Aufnahme der aktuellen Helligkeit



Anzeige der aktuellen Helligkeit in Prozent



Auswahl der Helligkeitstoleranz



Wert erhöhen oder verringern (in Prozent)



Wert bestätigen und Licht aktivieren

Nachtmodus



LED ist angeschaltet und geht aus, sobald es zu dem bestimmten Prozentsatz heller wird

Tagesmodus

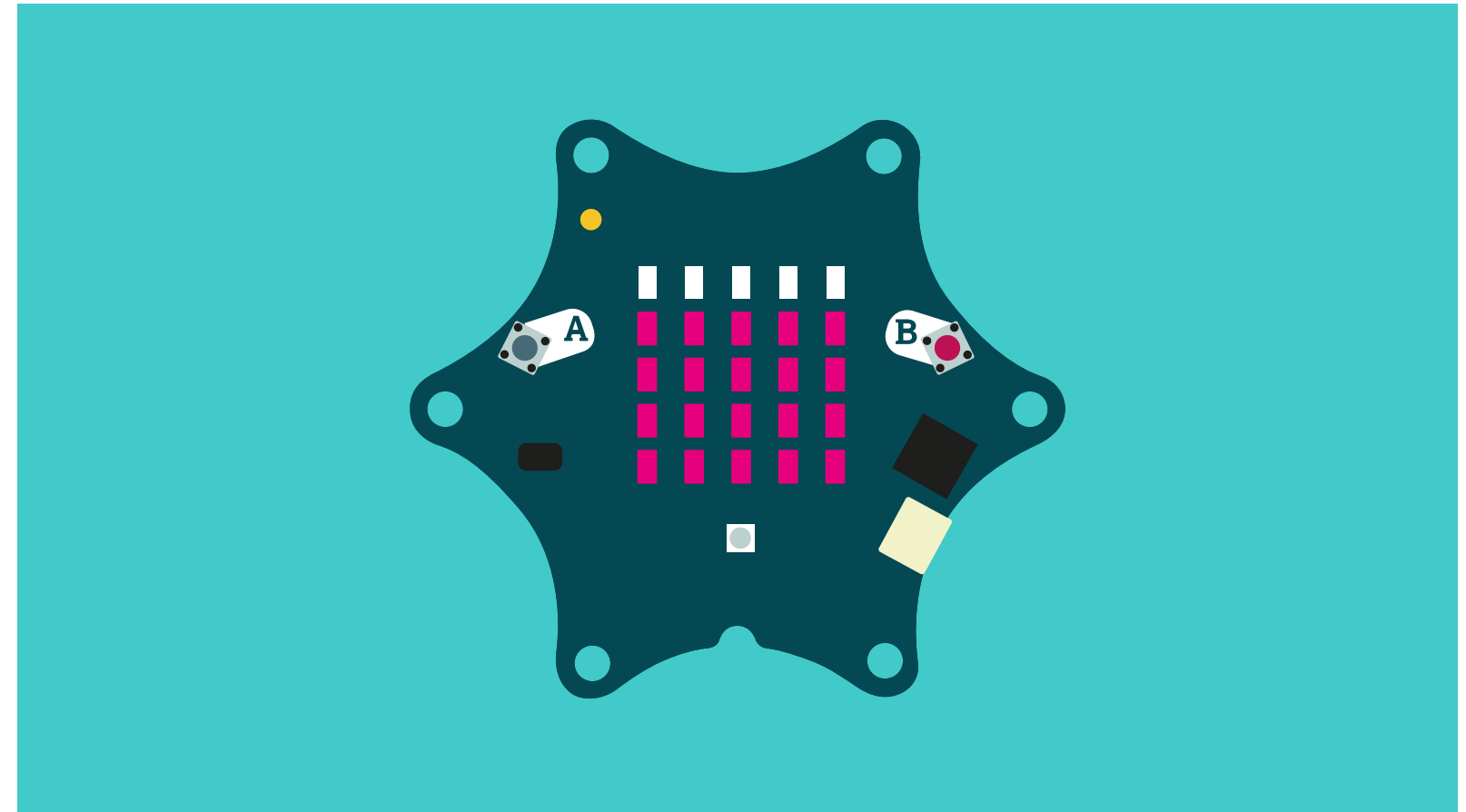


LED ist aus und fängt an zu leuchten, sobald es zu dem bestimmten Prozentsatz dunkler wird

11 THERMOMETER

SCHWER

ANWENDUNG

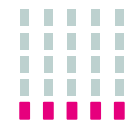









Ein Thermometer, welches auf der LED-Matrix angezeigt wird.

Einstellung und Auswahl der Grenzwerte

- 0 Auswahl oberer Grenzwert
- 1 Auswahl unterer Grenzwert
- 2 Anzeige der derzeitigen Temperatur
- A B Grenzwert erhöhen oder senken
- A B Grenzwert bestätigen und Start der Temperaturmessung

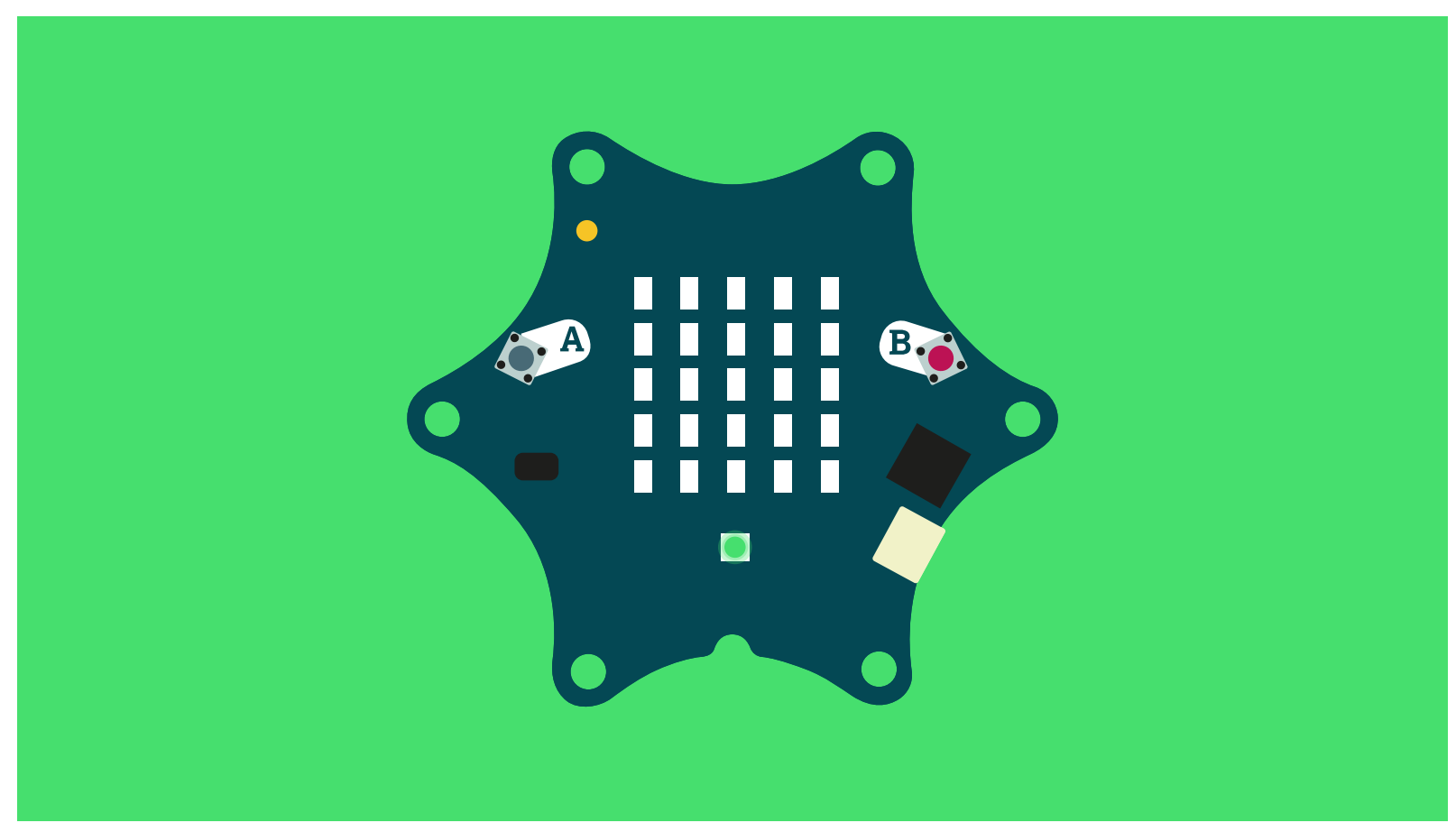
Temperaturmessung

-   die aktuelle Temperatur wird gemessen und zwischen den Grenzwerten auf die 25 LEDs verteilt
-    überschreitet die gemessene Temperatur den oberen Grenzwert
-    unterschreitet die gemessene Temperatur den unteren Grenzwert

12 LICHT

LEICHT

ANWENDUNG



Ein Wecker, wenn es morgens im Zimmer hell wird.

Auswahl der Schwellenwerthelligkeit

A **B** Schwellenwert in 20er Schritten erhöhen oder senken

A **B** Schwellenwert bestätigen



i *Der maximale Helligkeitswert ist 255.*


Vergabe des Signaltons

A **B** Auswahl Ton

A **B** Ton bestätigen und Beginn der Messung

Lichtmessung

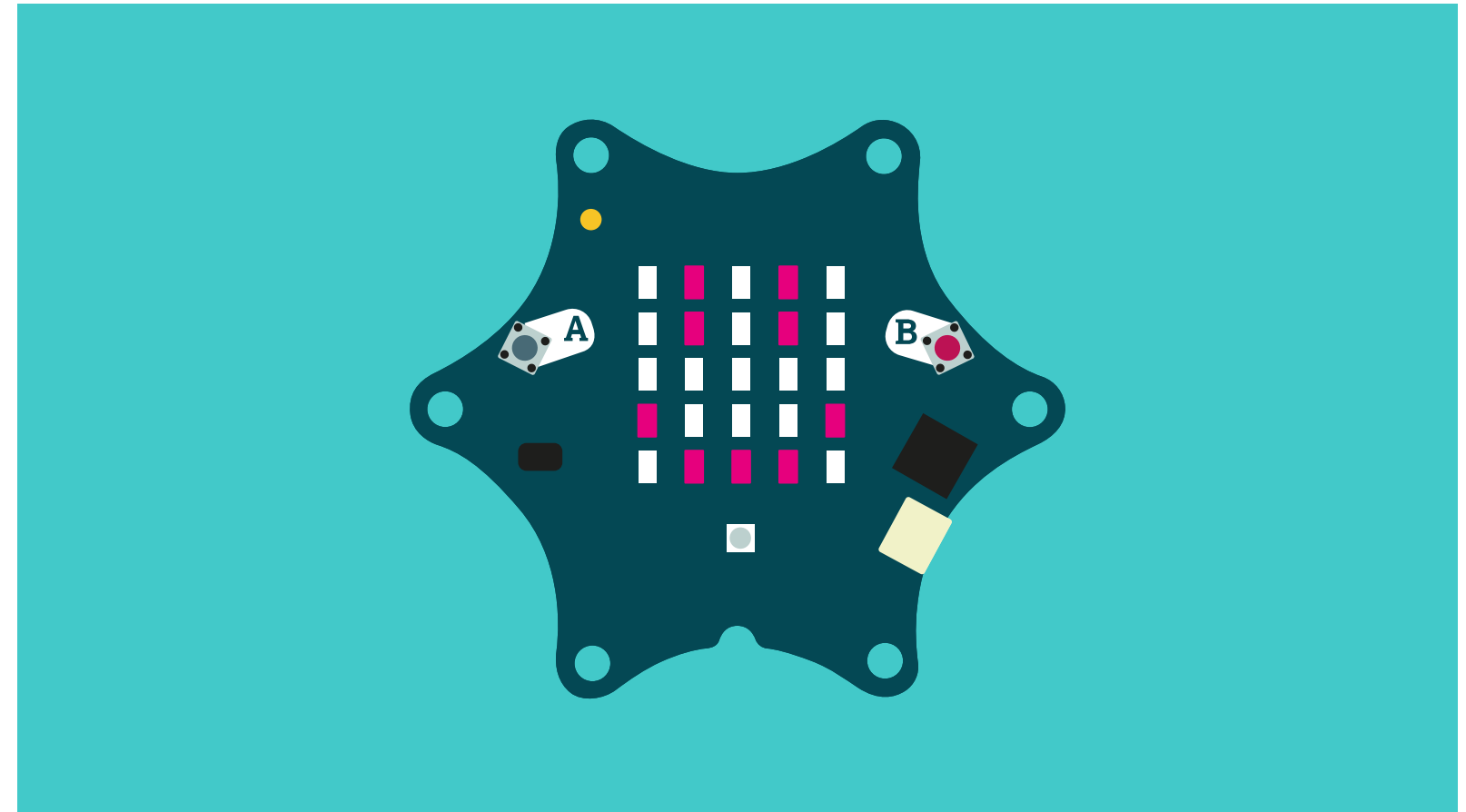
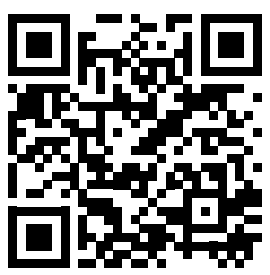
  misst und zeigt die derzeitige Helligkeit an

 überschreitet die gemessene Helligkeit den vorab definierten Schwellenwert, ertönt ein Signal

13 NIM-SPIEL

SCHWER

SPIEL



In wechselnden Spielzügen zieht der Spieler oder der Calliope mini 1-3 vom Rest ab. Wer am Ende auf 0 kommt, gewinnt.

Startwert davor festlegen

12 ist der voreingestellt Wert.

A -1

B +1

A B

Start des Nim-Spiels mit zufälligem Beginner

Während des Spiels

1

1 abziehen

2

2 abziehen

3

3 abziehen



Spielzug Spieler



Spielzug Calliope mini



wenn man vor dem Calliope mini auf 0 kommt, hat man gewonnen

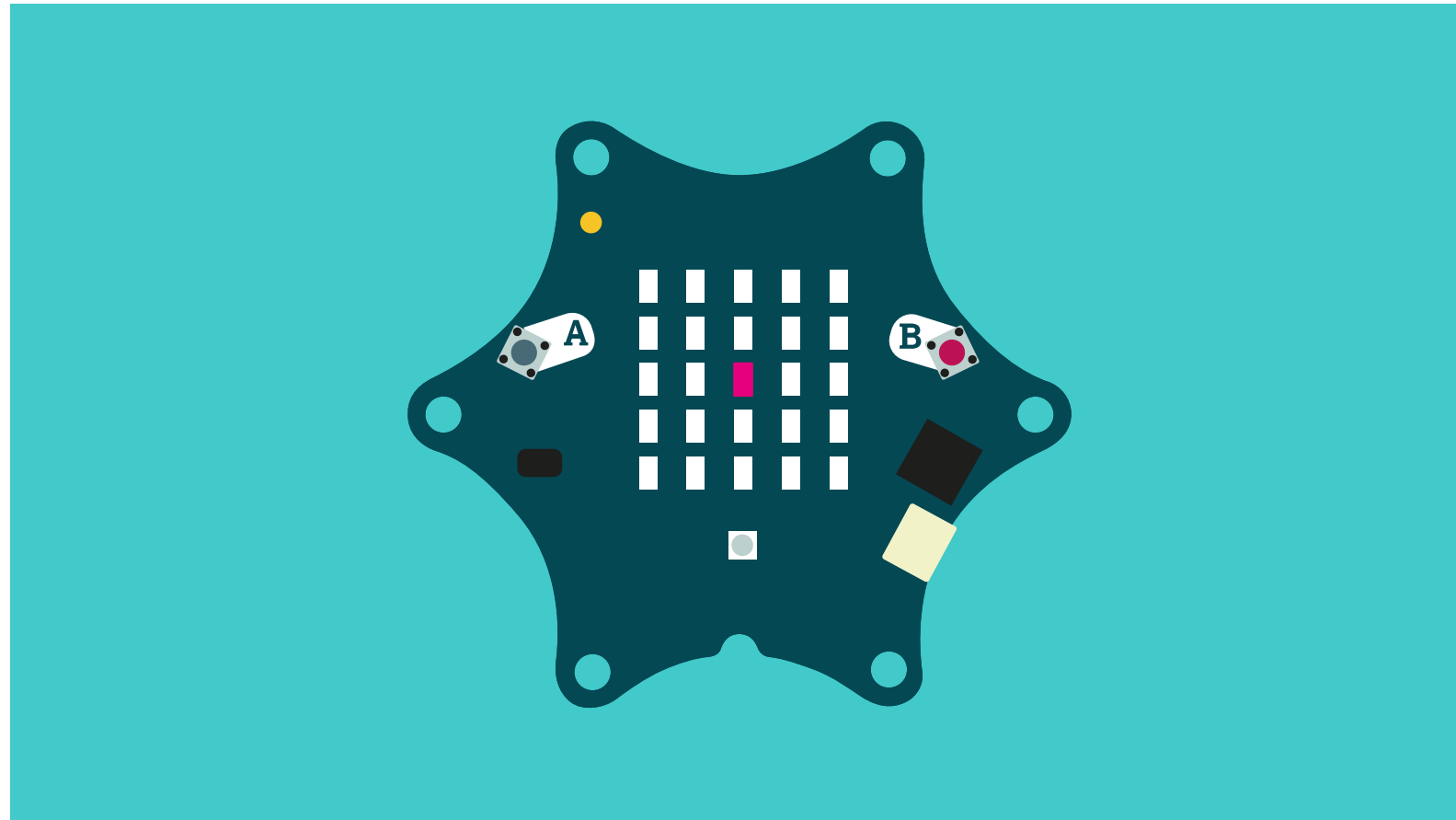
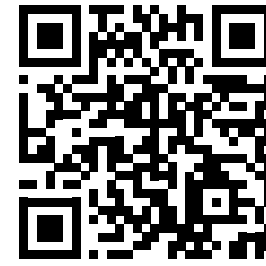


wenn der Calliope mini vor einem auf 0 kommt, hat man verloren

14 EIERLAUF

MITTEL

SPIEL



Der Calliope mini wird im Gehen balanciert.

Funktion



ein Punkt wird angezeigt, der sich je nach Lage auf der LED-Matrix hin- und herbewegt



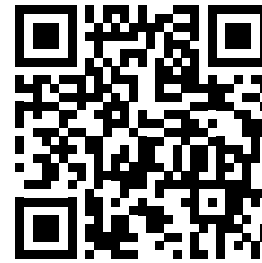
der Punkt ist mittig und der Calliope mini eben ausgerichtet



der Punkt ist nicht mittig und der Calliope mini schräg ausgerichtet

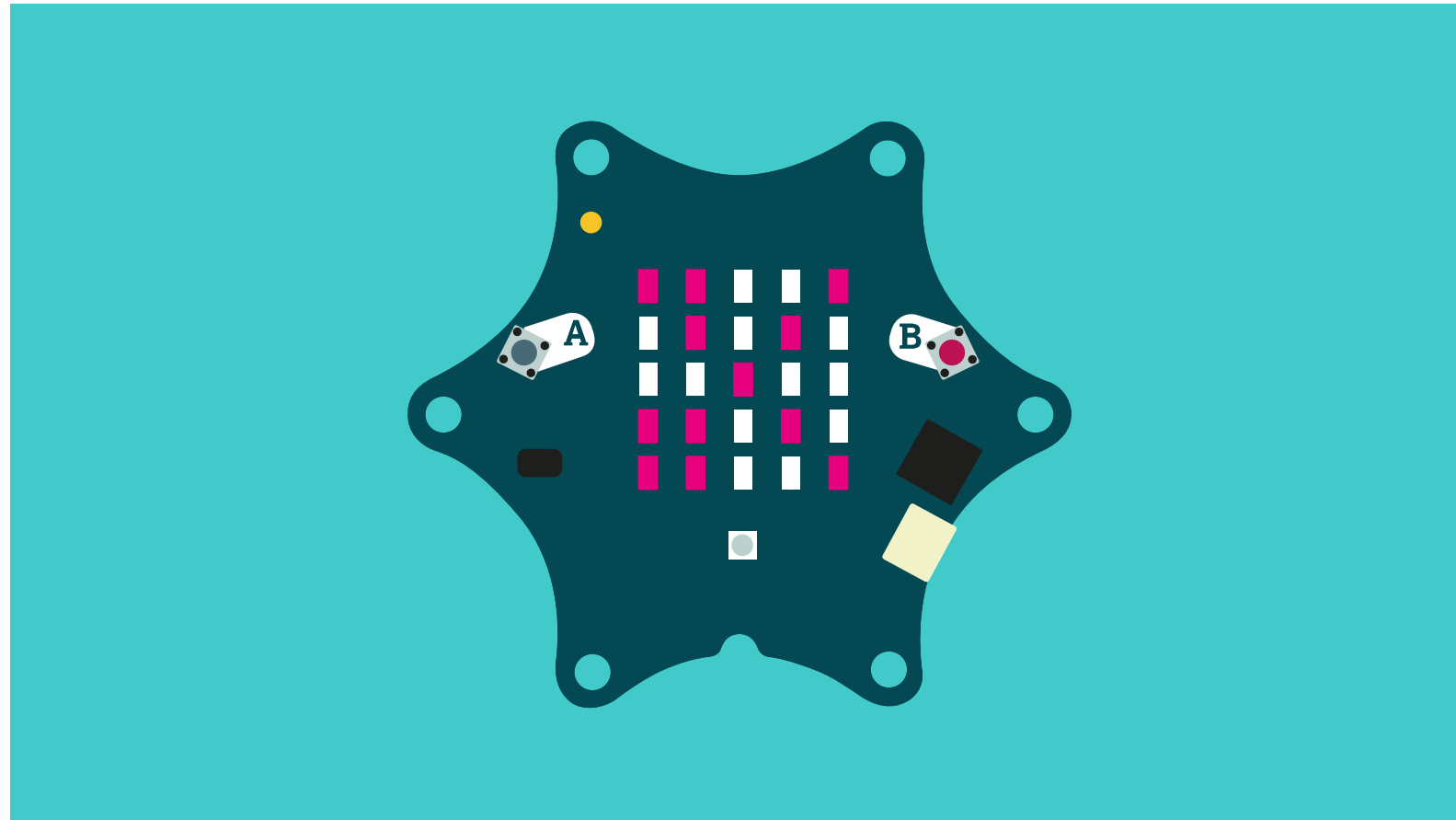
15

SCHERE STEIN PAPIER



MITTEL

SPIEL



Funktion



schüttelt man den Calliope mini 3 Mal hintereinander, erscheint ein zufälliges Zeichen (Schere, Stein, Papier)



geht nach jedem Zug an und aus, um zwei Züge mit gleichen Symbolen auseinander zu halten

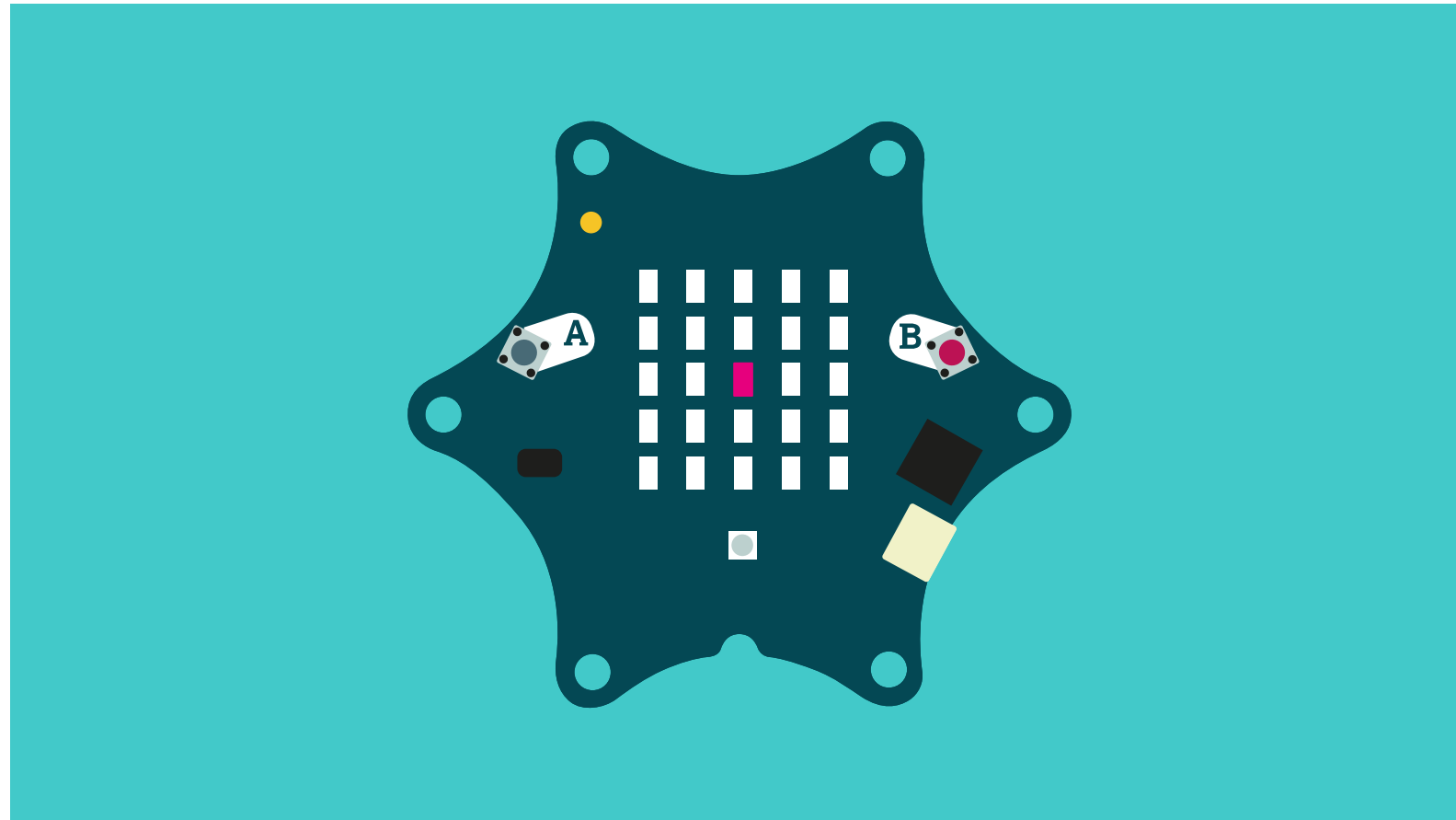
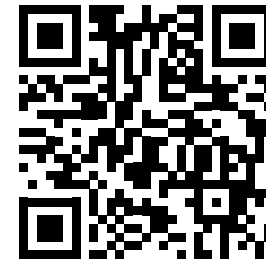


*Schere schlägt Papier,
Stein schlägt Schere,
Papier schlägt Stein.*

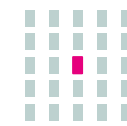
16 FANG DEN PUNKT

LEICHT

SPIEL



Funktion



der Punkt bewegt sich horizontal hin und her



Punkt fangen



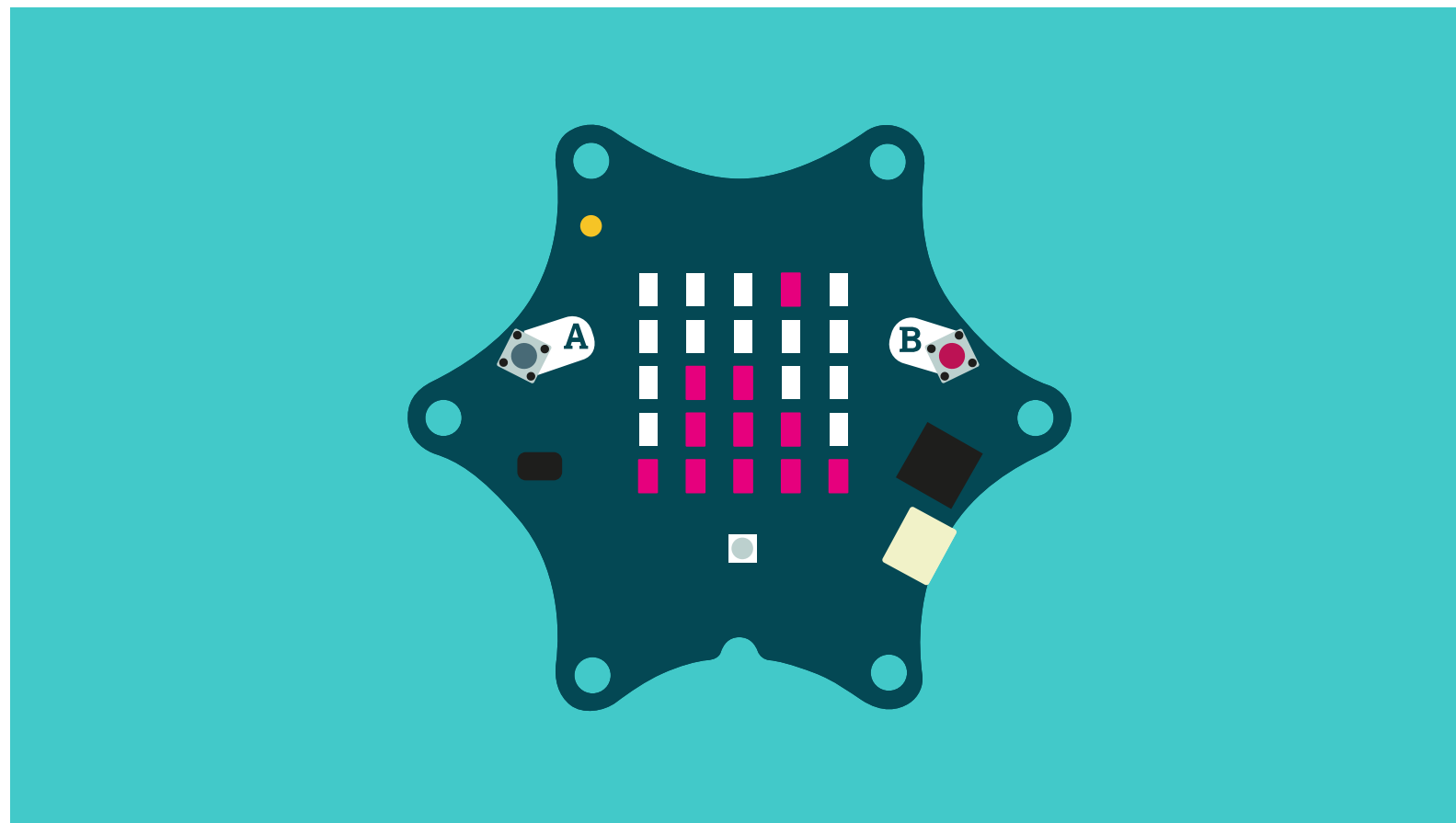
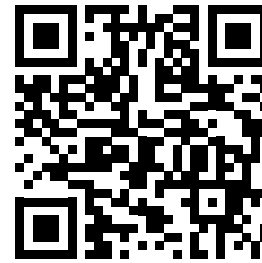
Anzeige Punkte / Versuche

Fang den Punkt, wenn dieser in der Mitte des Displays ist.

17 BLÖCKE PLATZIEREN

SCHWER

SPIEL



Der Calliope mini wird im Gehen balanciert.

Funktion



Steuerung der fallenden Blöcke nach links und rechts



5 Blöcke in einer Reihe lösen die Reihe auf und es gibt einen Punkt



Wenn eine Spalte voll ist, dann hat man verloren. Es wird die Punktzahl angezeigt.

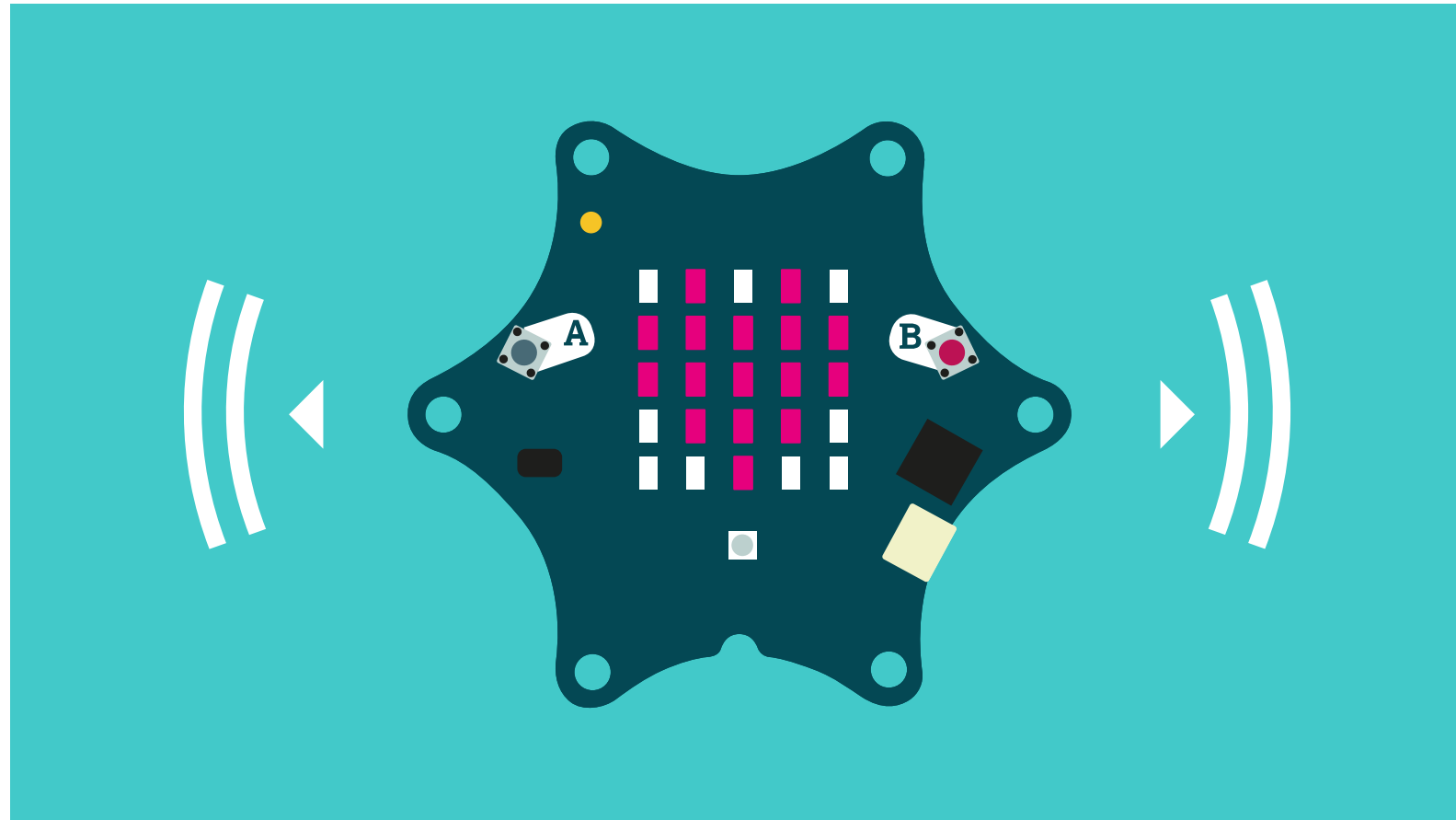
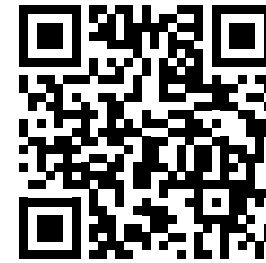


Nach jeder aufgelösten Reihe, wird der fallende Block schneller.

18 SCHRITZÄHLER

LEICHT

ANWENDUNG



Der Calliope mini zählt jede Erschütterung, wie Schritte, Sprünge usw.

Funktion



startet den Schrittzähler



zählt die Schritte, sobald der Calliope geschüttelt wird

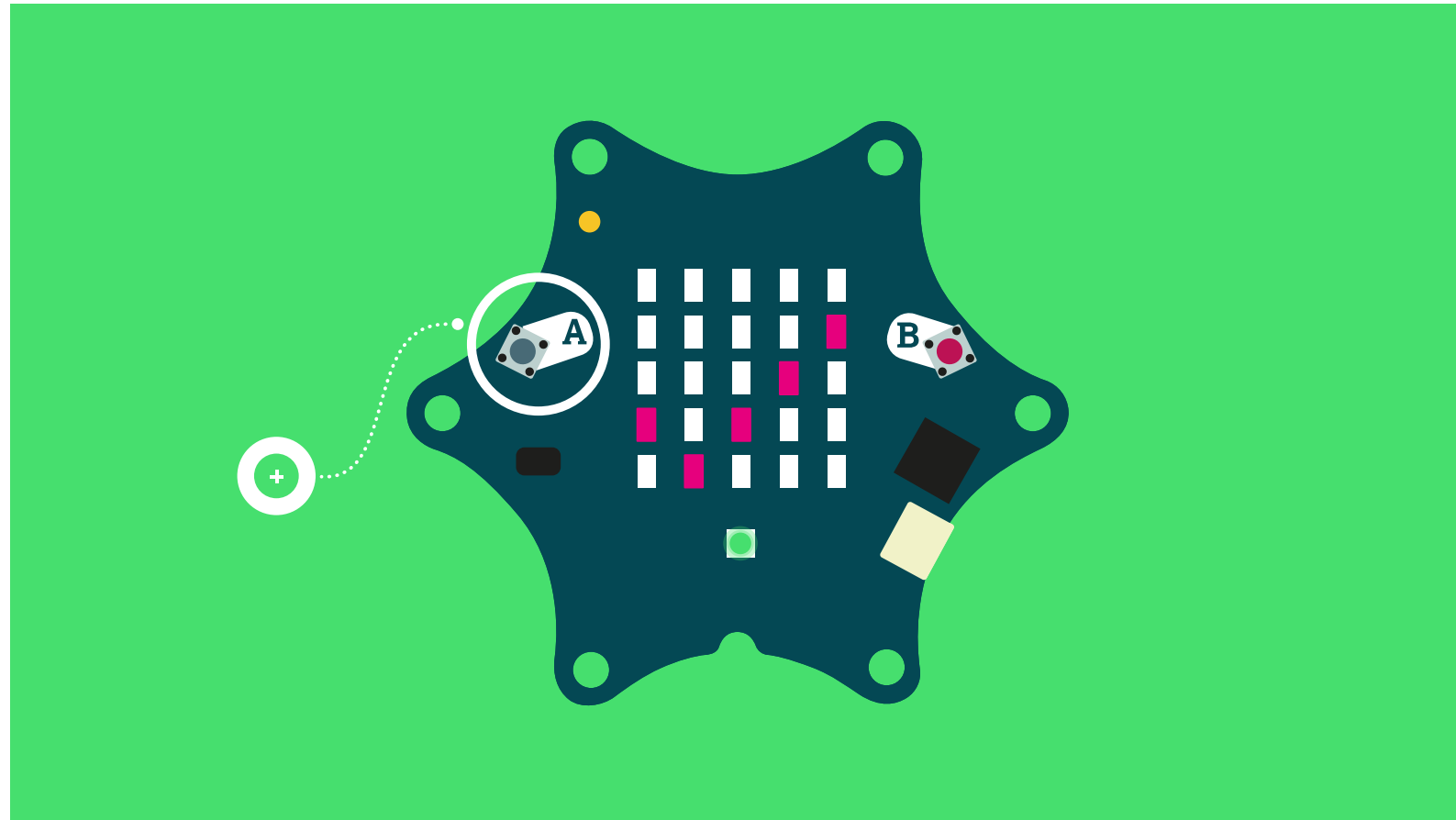
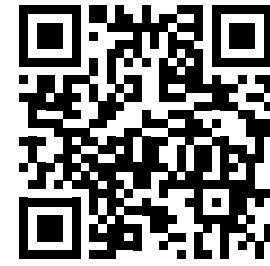


schaltet den Schrittzähler aus und zeigt die gezählten Schritte/Sprünge an

19 KLICKZÄHLER

LEICHT

ANWENDUNG



Funktion



addiert 1



zeigt die Summe an

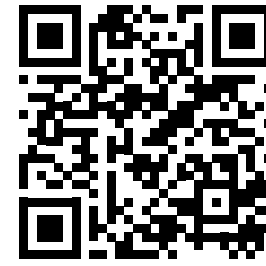


setzt den Zähler auf 0 zurück

Mit dem Klickzähler kann man Autos, Personen und vieles mehr zählen.

20

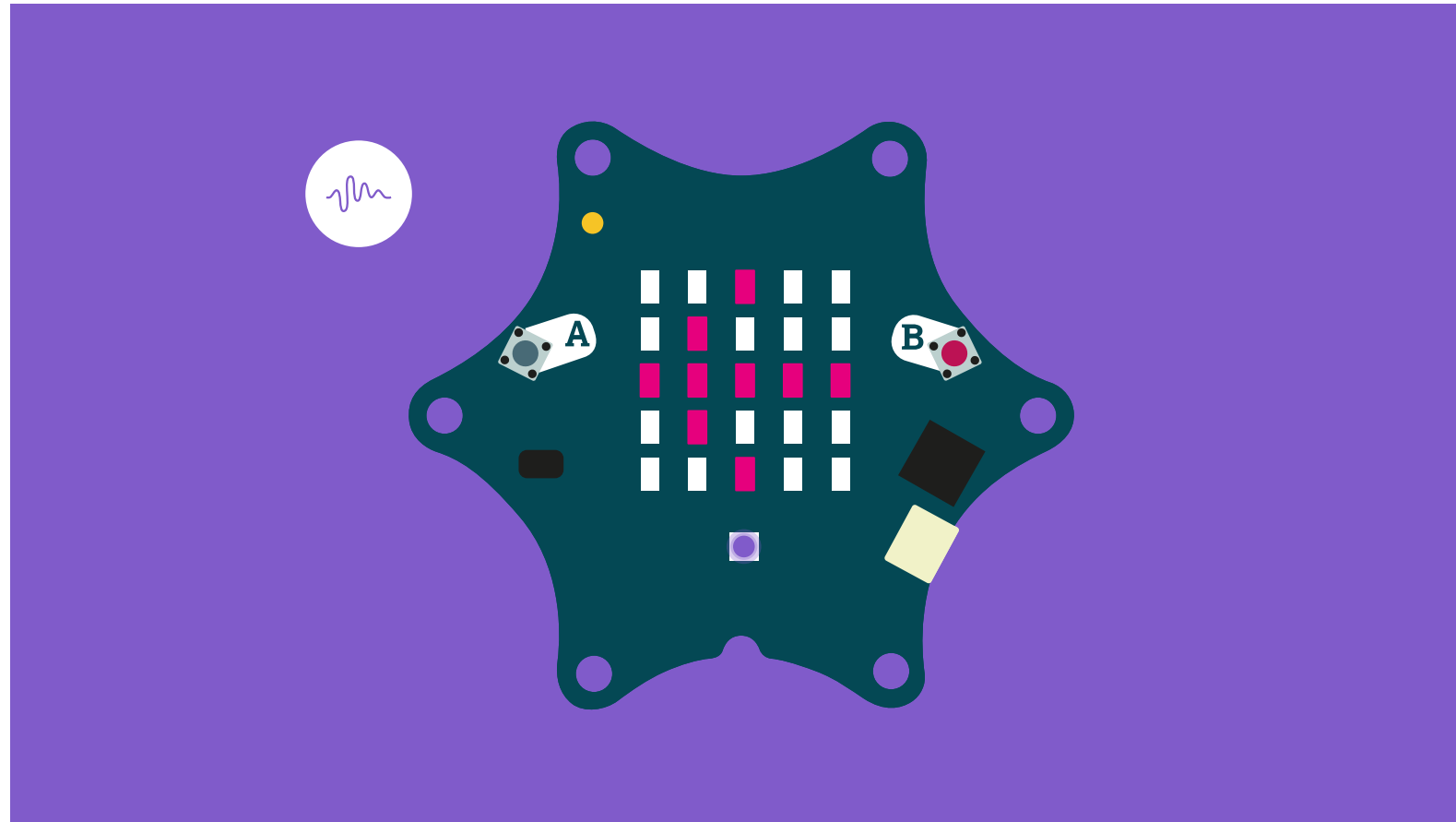
STEUERUNGSMASCHINE



MITTEL



GRUPPENSPIEL



Der Sender steuert den Empfänger.

Wechsel zwischen Sender und Empfänger



zwischen den Rollen Sender und Empfänger hin- und herschalten



Sender



Empfänger

Sender



schickt anhand der Beschleunigung des minis die Laufrichtung an den Empfänger



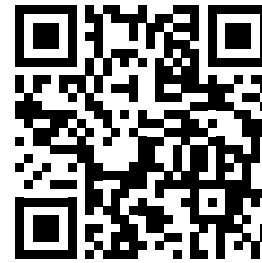
Empfänger



werden über Funk die Laufrichtungen des Senders auf der LED-Matrix angezeigt

21

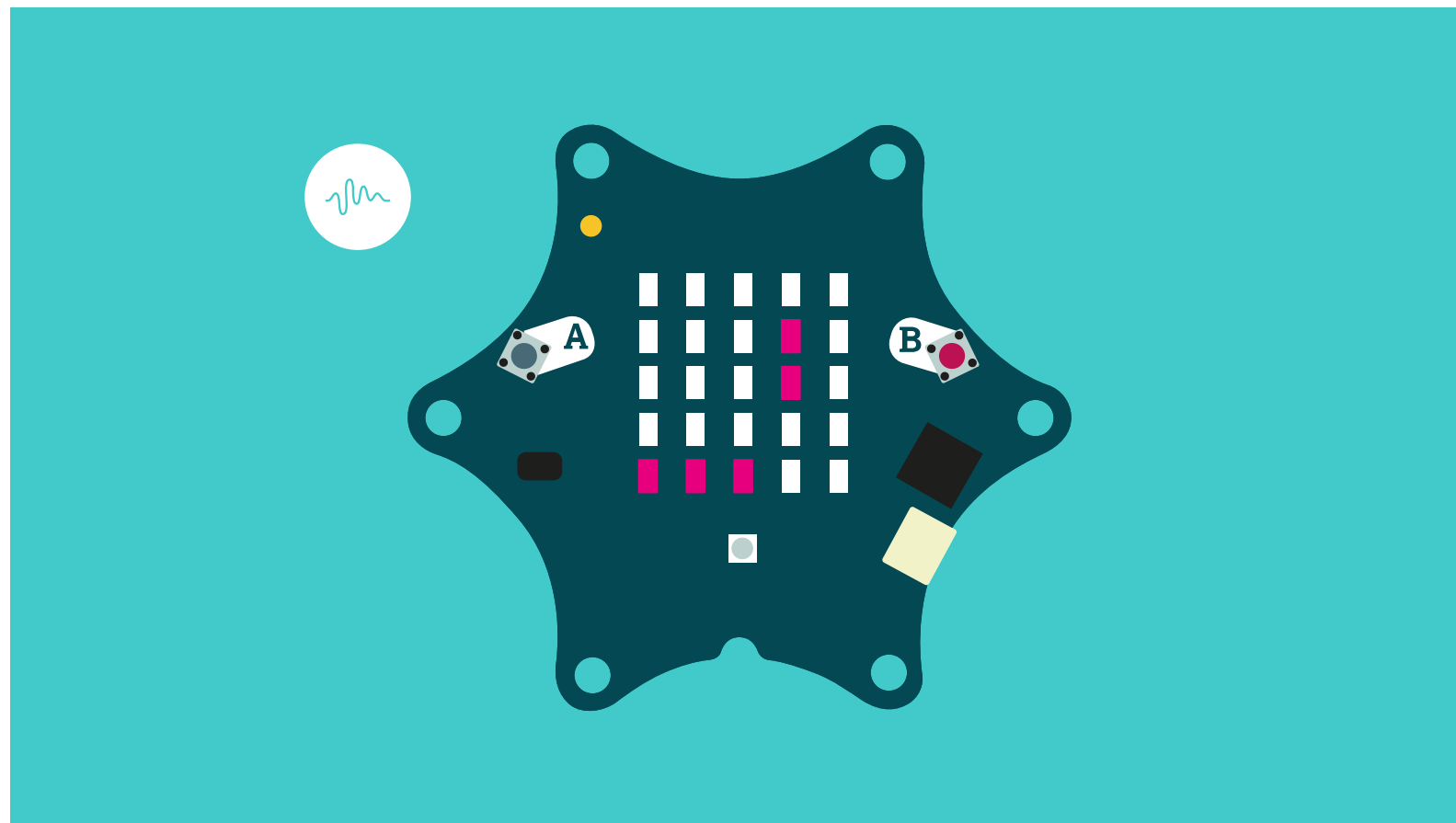
SCHIFFE VERSENKEN



SCHWER



GRUPPENSPIEL



Das Ziel ist es alle Schiffe des Gegners zu treffen. Es gibt verschiedene Spielstadien, die anhand der RGB-LED-Farbe kenntlich gemacht werden.



Schiffe setzen



vertikale Navigation: y-Wert +1

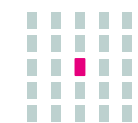


horizontale Navigation: x-Wert +1



Schiff platzieren. Nachdem alle gesetzt wurden, geht es in den Angriffsmodus.

× 5



zeigt die Position der gesetzten Schiffe an



Dort, wo ein Schiff schon gesetzt wurde, blinkt die LED.

21 SCHIFFE VERSENKEN



Angriff



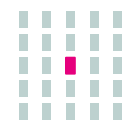
vertikale Navigation: y-Wert +1



horizontale Navigation: x-Wert +1



Schuss abfeuern



langes Leuchten: Teffer
kurzes Leuchten: Schuss ins Wasser
Blinken: Schon angegriffen



Bei einem Treffer ist man erneut am Zug, ansonsten ist der Gegner wieder dran.



Verteidigung

In diesem Zug kann man nicht viel machen, als auf den Angriff des Gegners warten.

Spielende

Wenn alle Schiffe eines Spielers versenkt wurden, endet das Spiel.



gewonnen

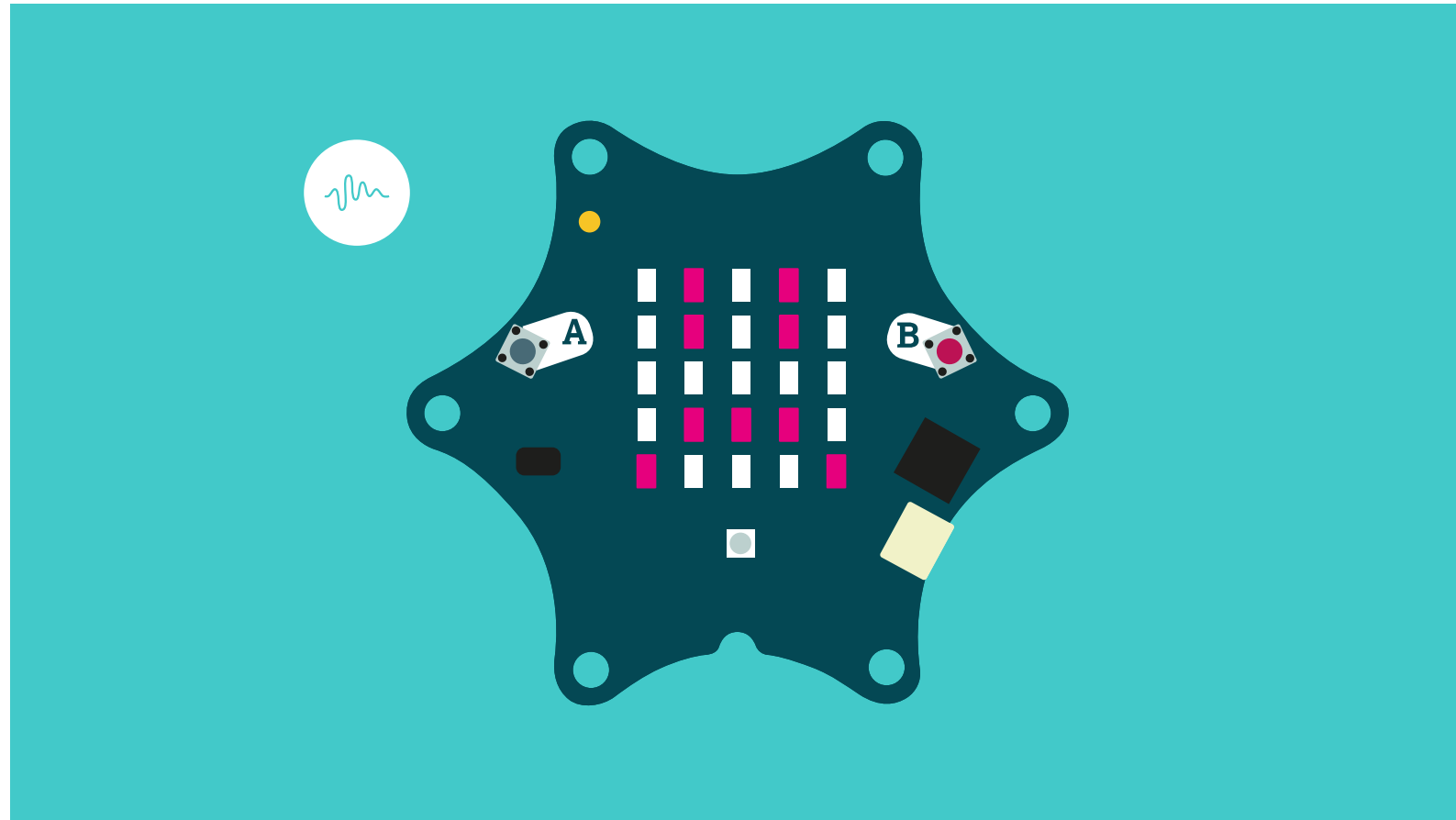
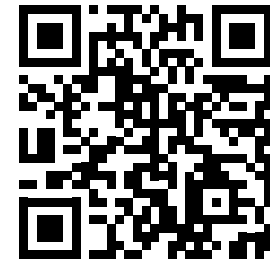


verloren

22 STIMMUNG SENDEN

LEICHT

GRUPPENSPIEL



Funktion



Die Stimmung an andere senden.

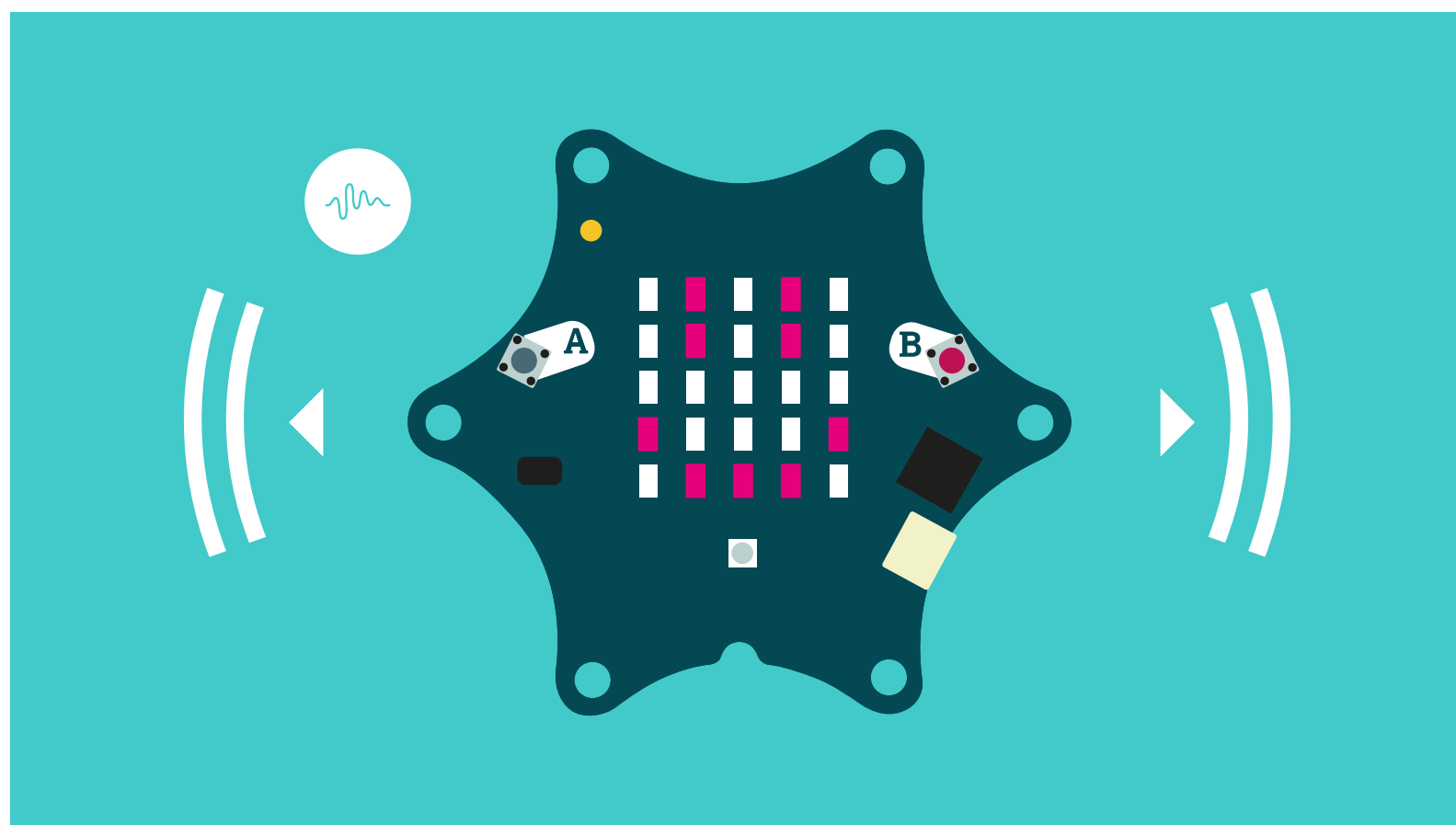
23

MEHRFACHWÜRFEL

LEICHT



GRUPPENSPIEL



Funktion



Calliope schütteln, um zu würfeln und Ergebnis an die Mitspieler senden



eigene Würfelzahl höher



eigene Würfelzahl niedriger

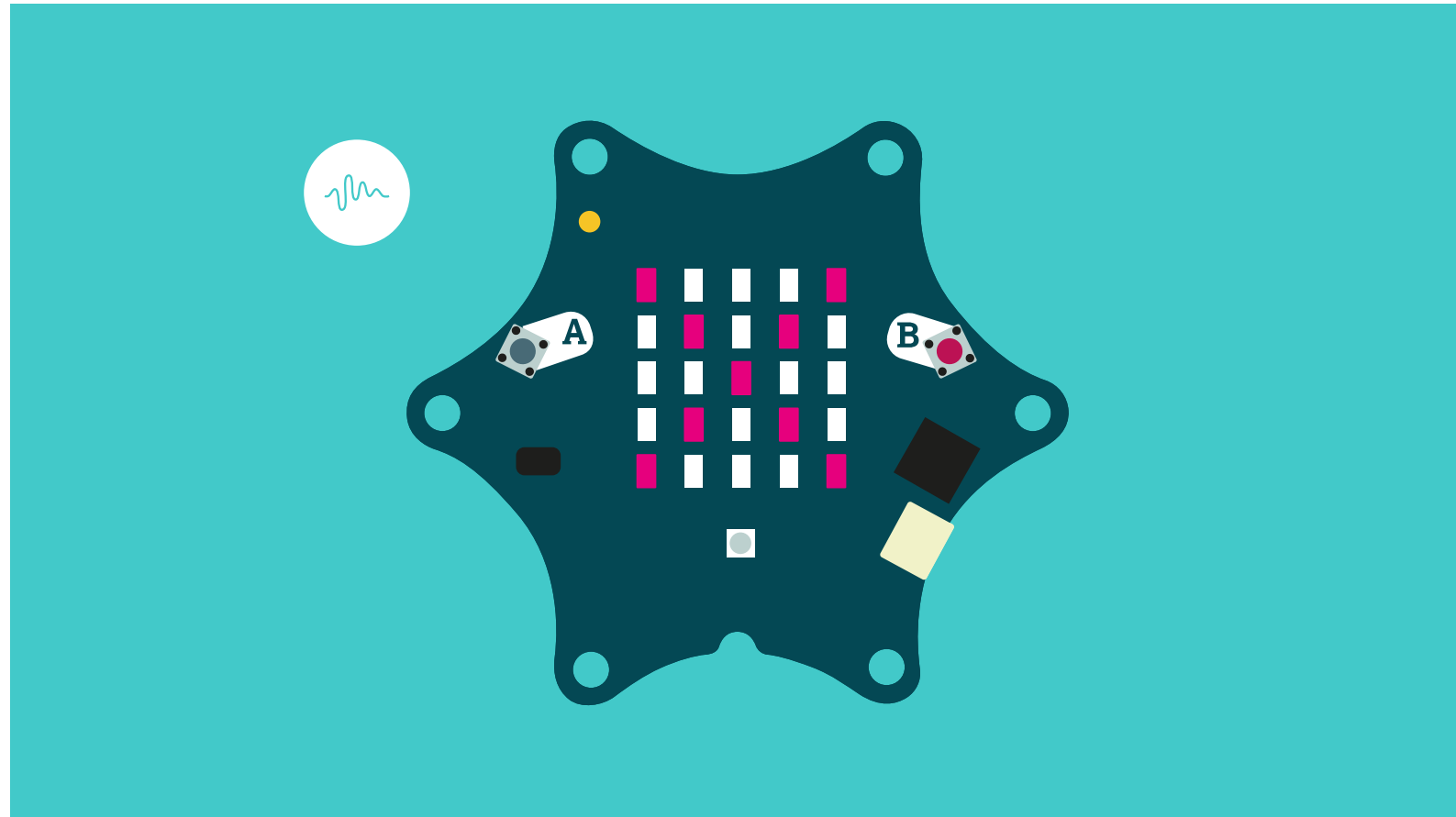
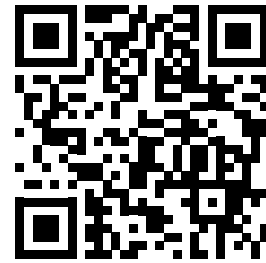


gleiche Würfelzahl (Remis)

24 ABSTIMMUNG

LEICHT

GRUPPENANWENDUNG



Jetzt wird abgestimmt!

Funktion



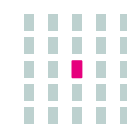
dagegen stimmen und Ergebnis an die Teilnehmer senden



dafür stimmen und Ergebnis an die Teilnehmer senden



Zeigt das Abstimmungsergebnis aller Teilnehmer an. Jedem Teilnehmer wird automatisch ein Feld in der LED-Matrix zugewiesen.



es wurde dafür gestimmt



es wurde dagegen gestimmt