

„See-Abenteurer“ – Entdecke das Meer mit Robotern!

Dieses einzigartige 7-tägige Feriencamp gemeinsam von **Berlitz** und der **Liga der Roboter** organisiert – einem erfahrenen Anbieter für Robotik- und Programmierkurse für Kinder.

Im Camp tauchen die Kinder in spannende Abenteuer ein und lernen spielerisch die Welt der LEGO® Robotik mit LEGO® Education SPIKE™ kennen.

An fünf Nachmittagen bauen und programmieren sie einen neuen Roboter, der uns hilft, die Themen des Tages zu erforschen. Mit LEGO® Education SPIKE™ lernen sie auf einfache Weise, wie Maschinen funktionieren, wie Sensoren Daten erfassen und wie sie ihren eigenen Roboter steuern können.

Was erwartet die Kinder?

- 😊 Motivierender Englischunterricht am Vormittag
- 🤖 Jeden Nachmittag Roboter-Kurs (auf Deutsch) mit Bau eines neuen Roboters
- 🌊 Interaktive Experimente & Spiele zur Erforschung der Meere
- 🚢 Spannende Rätsel & Schatzsuchen
- 🎨 Kreative Workshops & Team-Challenges
- 🔍 Erstes spielerisches Programmieren mit LEGO® Robotern



Programmablauf für den Roboter-Kurs

Tag 1 – Verschmutztes Meer und seine Geheimnisse

Warum ist das Meer verschmutzt und was können wir tun? Wir bauen einen Unterwasser-Roboter, der uns hilft, Müll aus dem Wasser zu bergen.

Tag 2 – Navigation und Seefahrer-Abenteuer

Wie fanden Seefahrer ihren Weg über die Ozeane? Wir bauen einen Roboter-Kompass, der uns hilft, unsere eigene Route zu planen.

Tag 3 – Signale und Geheimcodes

Wie kommunizieren Schiffe auf hoher See? Wir programmieren einen Morse-Roboter, der Nachrichten mit Lichtsignalen senden kann.

Tag 4 – Auf Schatzsuche





Mit einer Schatzkarte und einem Such-Roboter lösen wir Rätsel und finden geheime Schätze.

Tag 5 – Große Entdeckungen und Rettungsmission

Können wir eine versunkene Stadt retten? Mit einem Expeditions-Roboter helfen wir, die letzten Geheimnisse des Meeres zu lüften.

Warum LEGO Robotik mit LEGO Spike?

LEGO® Education SPIKE™ ist ein innovatives Lernsystem, das Kindern die Grundlagen von Robotik und Programmierung auf spielerische Weise näherbringt.

-  Altersgerechtes Lernen: Perfekt für Kinder ab 7 Jahren
-  Einfache visuelle Programmierung:
Mit einer blockbasierten Programmiersprache wie Scratch
-  Bauen, Testen, Optimieren: Spielerisches Experimentieren mit Technik und Sensoren
-  Förderung von logischem Denken, Kreativität und Teamarbeit