

# Ozobot ist spät für die Schule

Lehrkraft - Ozobot auf Papier

## Unterrichtszusammenfassung

Die Schüler müssen die richtigen Farbcodes verwenden, damit Ozobot pünktlich zur Schule kommt und Ablenkungen wie den Spielplatz, den Süßwarenladen und mehr vermeidet.

## Zubehör

- Ozobot
- Zugehörige Arbeitskarte
- Farbcodekarte
- Stifte in den Farben: Schwarz, Rot, Grün und Blau

## Lernziele

- 3.4 Untersuchung der Anwesenheit in konkret-formalen und formal-abstrakten Situationen.
- 5.1 Aufteilen einer einfachen Aufgabe in Teilaufgaben.

Die Schüler sollen eine Route für Ozobot erstellen, damit er pünktlich zur Schule kommt. Dabei müssen Ablenkungen wie der Spielplatz, das Einkaufszentrum, das Spielwarengeschäft, der Süßwarenladen und die Pizzeria vermieden werden.

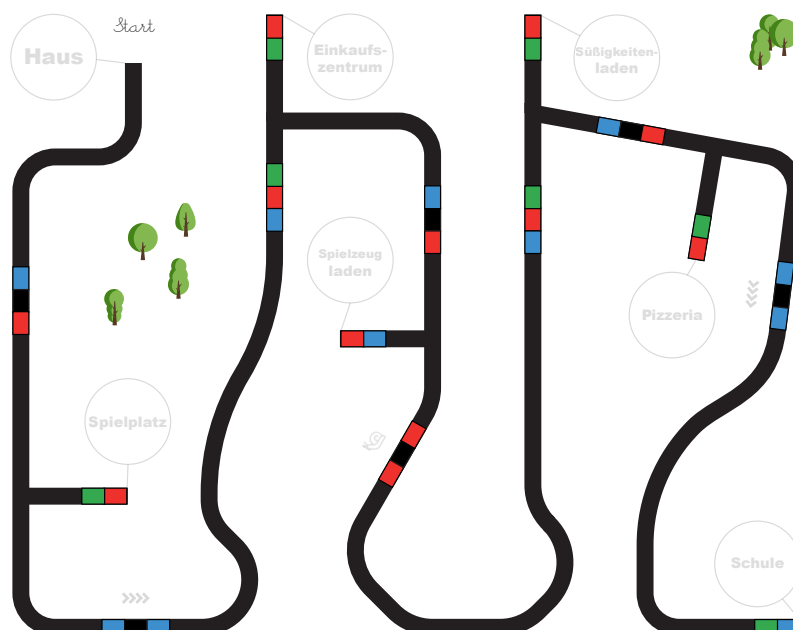
- An diesen Ablenkungen sollten die Schüler den Farbcode „Spiel beendet (Ozobot stoppt)“ verwenden.
- An der Schule soll der Farbcode „Gewonnen/Ende (Ozobot fährt weiter)“ eingetragen werden.

## Optional

### Klassendiskussion

Nach der Durchführung der Lektion können Sie mit den Schülern besprechen, welche Farbcodes am häufigsten verwendet wurden, damit Ozobot pünktlich zur Schule kommt, und welche am wenigsten.

## Lösung



# Ozobot ist spät für die Schule

SuS - Ozobot auf Papier

## Was lernst du?

Du lernst, wie du Ozobot mit Farbcodes programmierst und ihn einer bestimmten Route folgen lässt.

## Was machen wir?

Wir programmieren eine Route für Ozobot, damit er so schnell wie möglich zur Schule kommt, ohne durch den Spielplatz, das Einkaufszentrum, das Spielwarengeschäft, den Süßwarenladen oder die Pizzeria abgelenkt zu werden.

## Zubehör

- Ozobot
- Zugehörige Arbeitskarte
- Farbcodeskarte
- Stifte in den Farben: Schwarz, Rot, Grün und Blau

## Zeit

20 bis 30 Minuten

## Farbcodes-Anwendung

Ozobot ist spät für die Schule! Verwende die richtigen Farbcodes, damit Ozobot schnell zur Schule kommt, ohne von Ablenkungen abgelenkt zu werden.

- 1 Trage die Farbcodes ein, damit Ozobot nicht zu den Ablenkungen fährt.
- 2 Setze am Ende jeder Ablenkung den Farbcode „Spiel beendet (Ozobot stoppt)“. Schaue auf der Farbcodes-Karte nach, welche Kombination das ist.
- 3 Achte darauf, dass Ozobot den Turbo an Stellen einschaltet, an denen es möglich ist. So kommt er besonders schnell zur Schule.
- 4 Vorsicht bei scharfen Kurven! Ozobot muss dort langsam fahren, sonst fliegt er aus der Kurve.

Schaffst du es, die Farbcodes an den richtigen Stellen zu platzieren?



# Ozobot ist spät für die Schule

Arbeitskarte - Ozobot auf Papier

