

# Arbeitskarte 1

Name \_\_\_\_\_



## Aufgabe

- Kalibrier den Ozobot auf dem Punkt.
- Stell den Ozobot an den Anfang der schwarzen, geraden Linie (1) und lass ihn bis zum Ende der Linie fahren.
  - Folgt der Ozobot der Linie?
  - Was passiert, wenn der Ozobot das Ende der Linie erreicht??
- Mach das Gleiche bei der wellenförmigen Linie (2) und danach bei der Linie mit den Farben (3).
  - Folgt der Ozobot der Linie?
  - Was passiert mit dem Ozobot, wenn die Linie die Farbe wechselt?
- Benutz jetzt das Raster mit schwarzen Linien (4).
  - Was passiert, wenn der Ozobot an eine Kreuzung kommt?





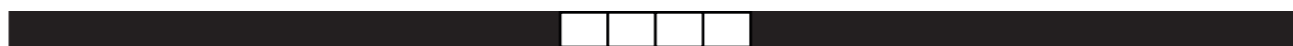
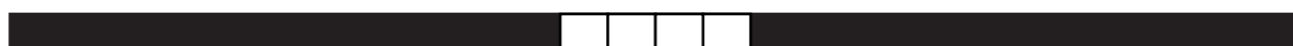
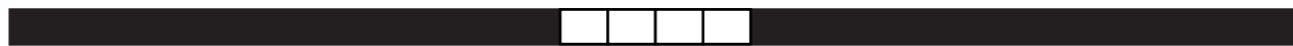
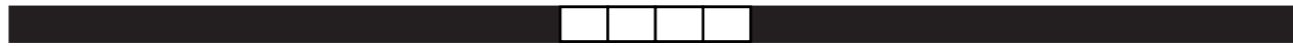
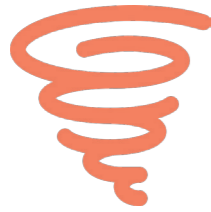






# Arbeitskarte 5

Name \_\_\_\_\_



## Aufgabe

- Male die richtigen Farbcodes auf die Arbeitskarten und beantworte die Fragen.

## Farbcodes



Rückwärts gehen



Drehen



Tornado



Zickzack



## Fragen

Was fällt dir auf, wenn du dir die vier Codes anschaust?

Was ist der Unterschied zwischen „Drehen“ und „Tornado“?

Was ist der Unterschied zwischen „Rückwärts laufen“ und „Zickzack“?

# Arbeitskarte 6

Name \_\_\_\_\_



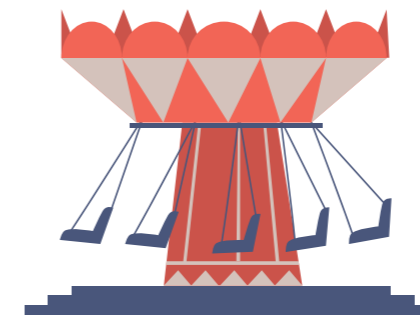
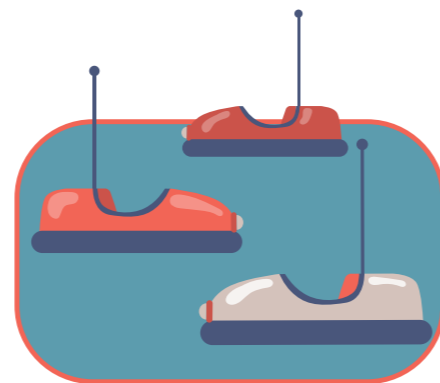
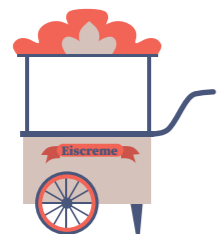
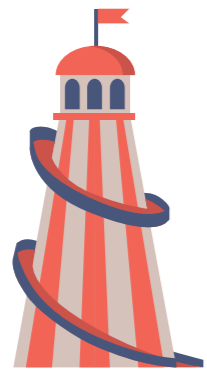
## Aufgabe

- Zeichne zwischen den zwei schwarzen Linien deine eigene Strecke.
  - Die Strecke soll Kurven und Ecken enthalten.
  - Die Strecke soll mindestens zwei Farben haben.



# Arbeitskarte 7

Name \_\_\_\_\_



## Aufgabe

- Zeichne eine Strecke über den Jahrmarkt, passend zur Geschichte unten.
- Verwende Geschwindigkeiten und Spezialbewegungen, die zur Geschichte und den Attraktionen passen.

## Geschichte

Sem und Fien gehen zum Jahrmarkt. Beim Eingang rennen sie zuerst zum Karussell. Dann laufen sie zur Rutsche. Die geht richtig schnell. Danach machen sie eine Pause mit einem Eis. Dann gehen sie zu den Autoscootern. Die stoßen hin und her. Beim Kettenkarusell bleiben sie kurz stehen, um zuzuschauen. Müde und langsam gehen sie am Ende des Tages zum Ausgang.



ozobot  
WORKSHOPS