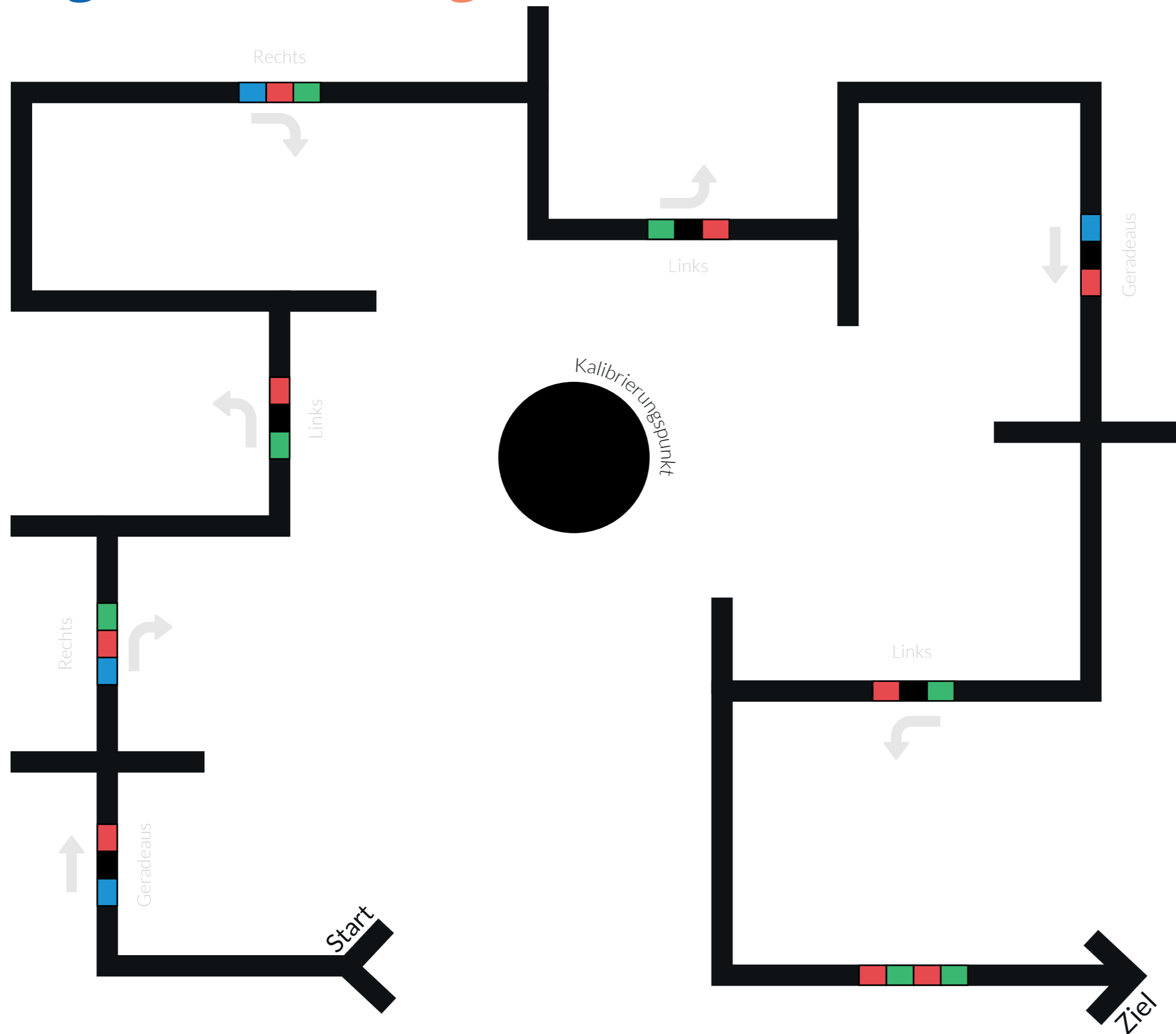


Aufgabe 2 - Lösung



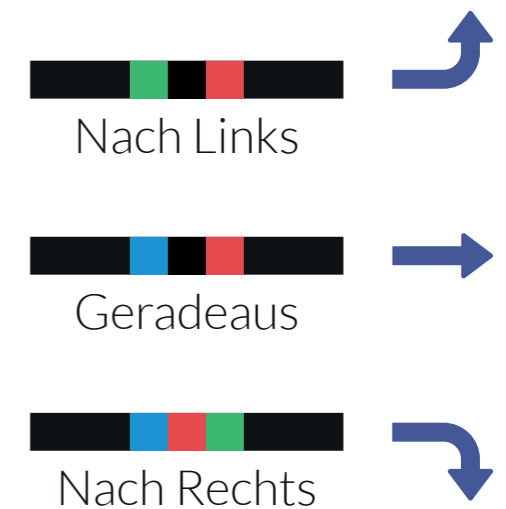
Aufgabe

- Programmiere den Ozobot von Start bis Ziel: Folge den Pfeilen.
 - Dafür trägst du in die Kästchen den richtigen Farbcode ein.
 - Arbeite ordentlich: Die Farben sollen aneinander anschließen, sich aber nicht überlappen.

Tipps

- Nach links oder rechts? Schau es aus Sicht des Ozobot an!
- Der Ozobot merkt sich den Code bis zur nächsten Kreuzung.

Farbcodes



Aufgabe 3b - Lösung



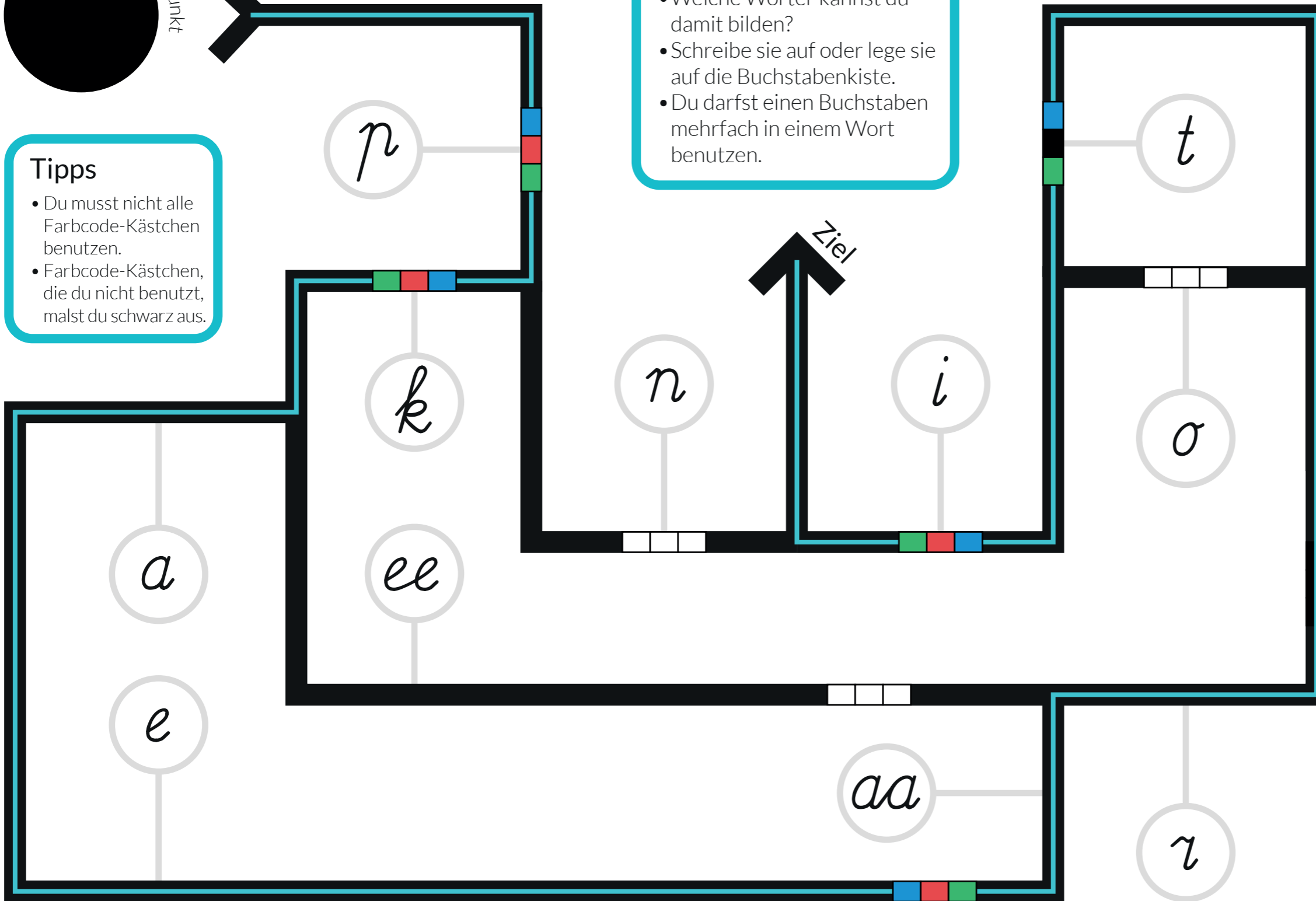
Start

Aufgabe

- Sammle unterwegs Buchstaben.
- Welche Wörter kannst du damit bilden?
- Schreibe sie auf oder lege sie auf die Buchstabenkiste.
- Du darfst einen Buchstaben mehrfach in einem Wort benutzen.

Tipps

- Du musst nicht alle Farbcode-Kästchen benutzen.
- Farbcode-Kästchen, die du nicht benutzt, malst du schwarz aus.



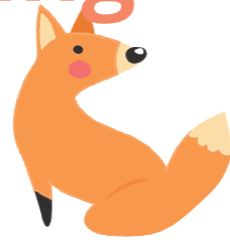
Diese Buchstaben habe ich gesammelt:

n k a e a a r t i

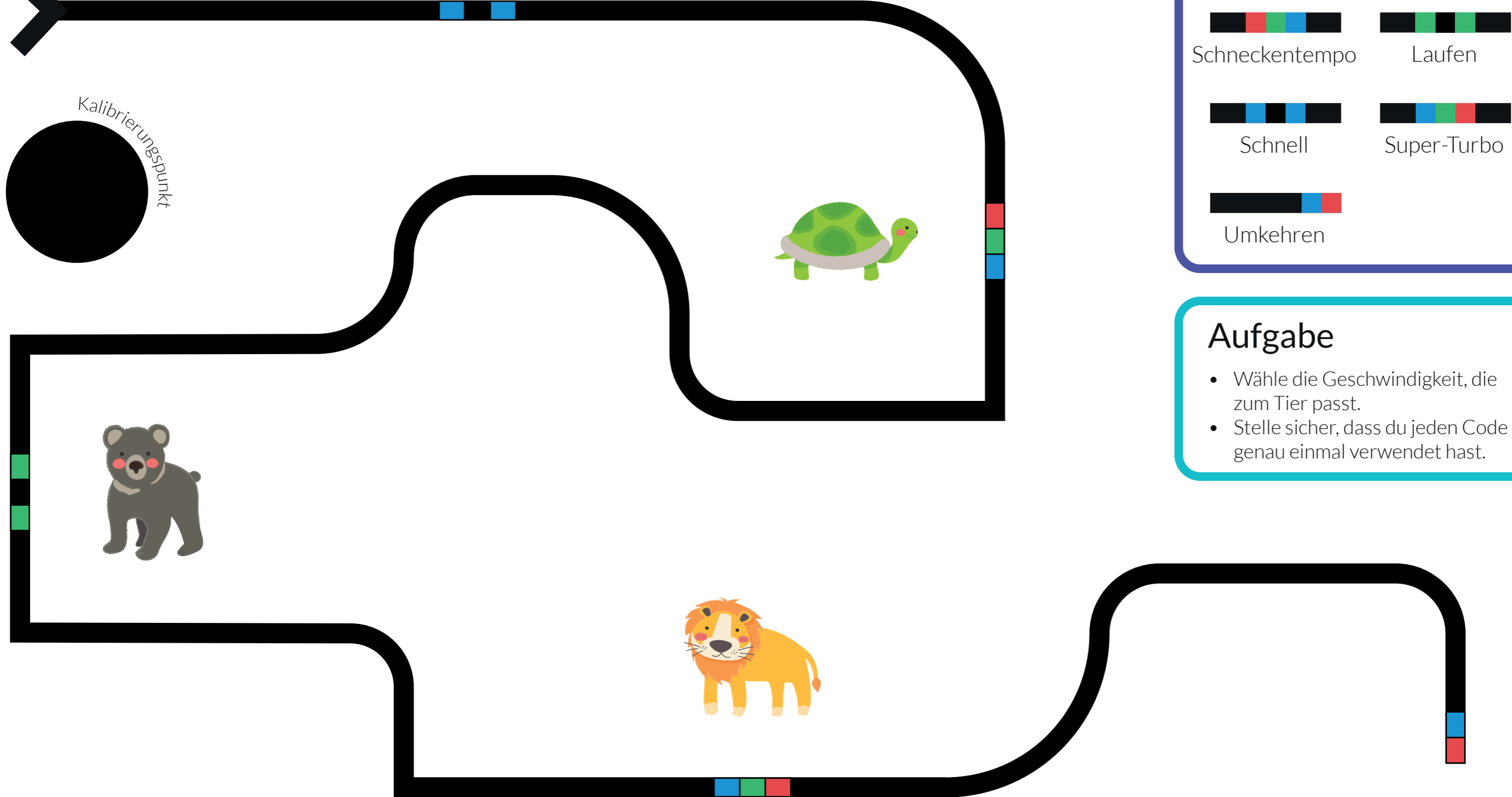
Diese Wörter kann ich bilden:

na kate
rat niek
tee tape
art kite
pak pirat
kita paket
paar karte
rate patte

Aufgabe 4b - Lösung



Start



Farbcodes



Schneckentempo



Laufen



Schnell



Super-Turbo



Umkehren

Aufgabe

- Wähle die Geschwindigkeit, die zum Tier passt.
- Stelle sicher, dass du jeden Code genau einmal verwendet hast.

Aufgabe 5 - Lösung



Aufgabe

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

Farbcodes



Rückwärts gehen



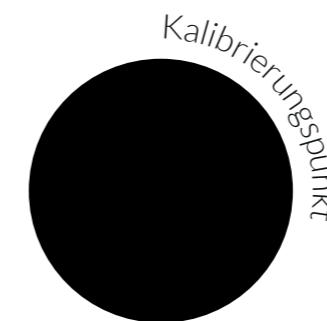
Drehen



Tornado



Zickzack



Fragen

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

die farbcodes haben 4

kästchen statt 3. die codes

sehen sich sehr ähnlich.

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

der tornado wird

immer schneller, der

drehen-code nicht.

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

zickzack geht vorwärts,

rückwärts fährt zurück.

