

Arbeitskarte 1

Name _____

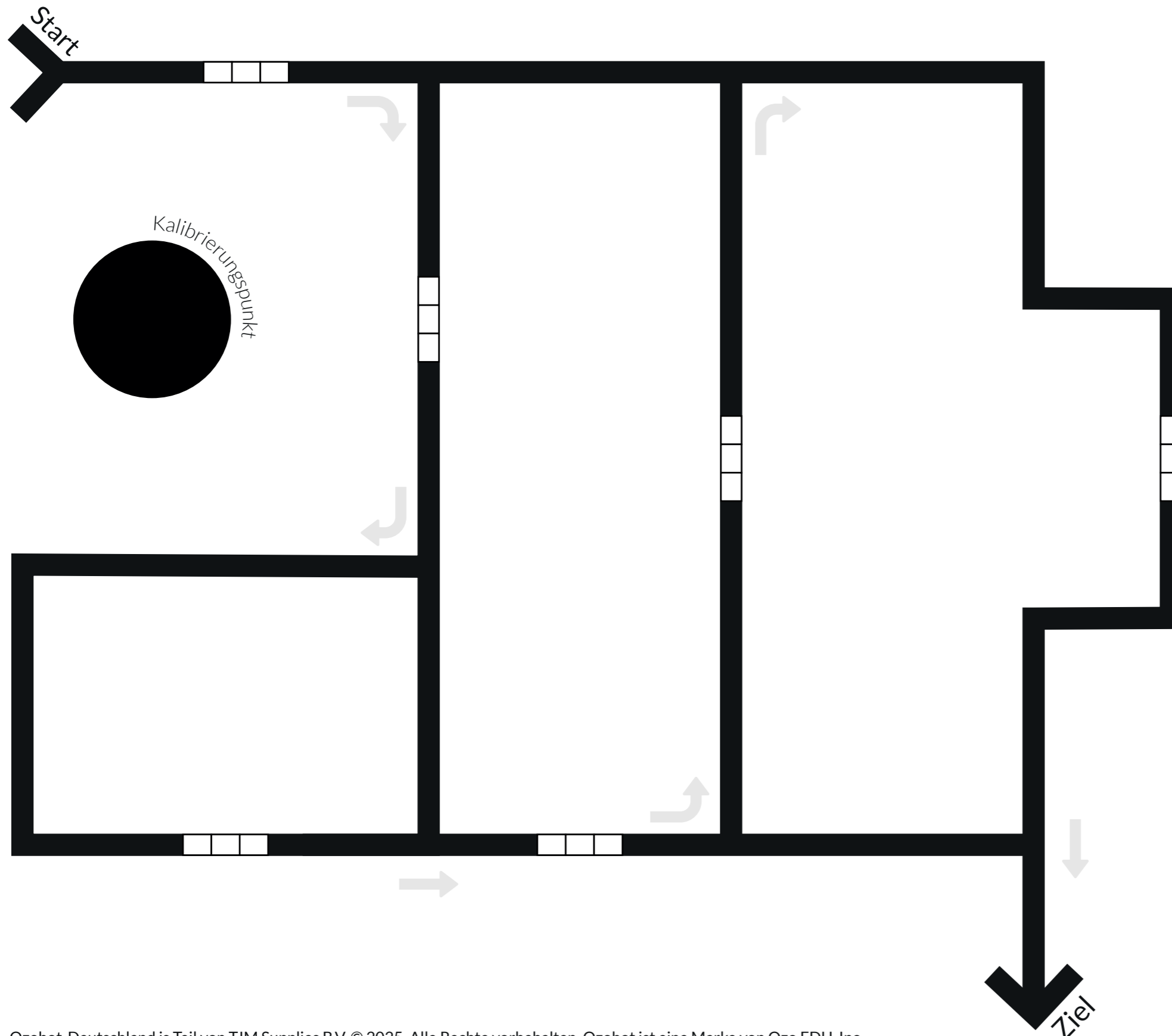


Aufgabe

- 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 2

Name _____



Aufgabe

- Programme Ozobot von Start bis Ziel: Folge den Pfeilen.
 - Fülle dazu in die Kästchen den richtigen Farbcode ein.
 - Arbeite sauber: Die Farben sollen sich berühren, aber sich nicht überlappen.

Tipps

- Links oder rechts? Denke aus der Sicht von Ozobot!
- Ozobot merkt sich den Code bis zur nächsten Kreuzung.

Farbcodes



Nach Links



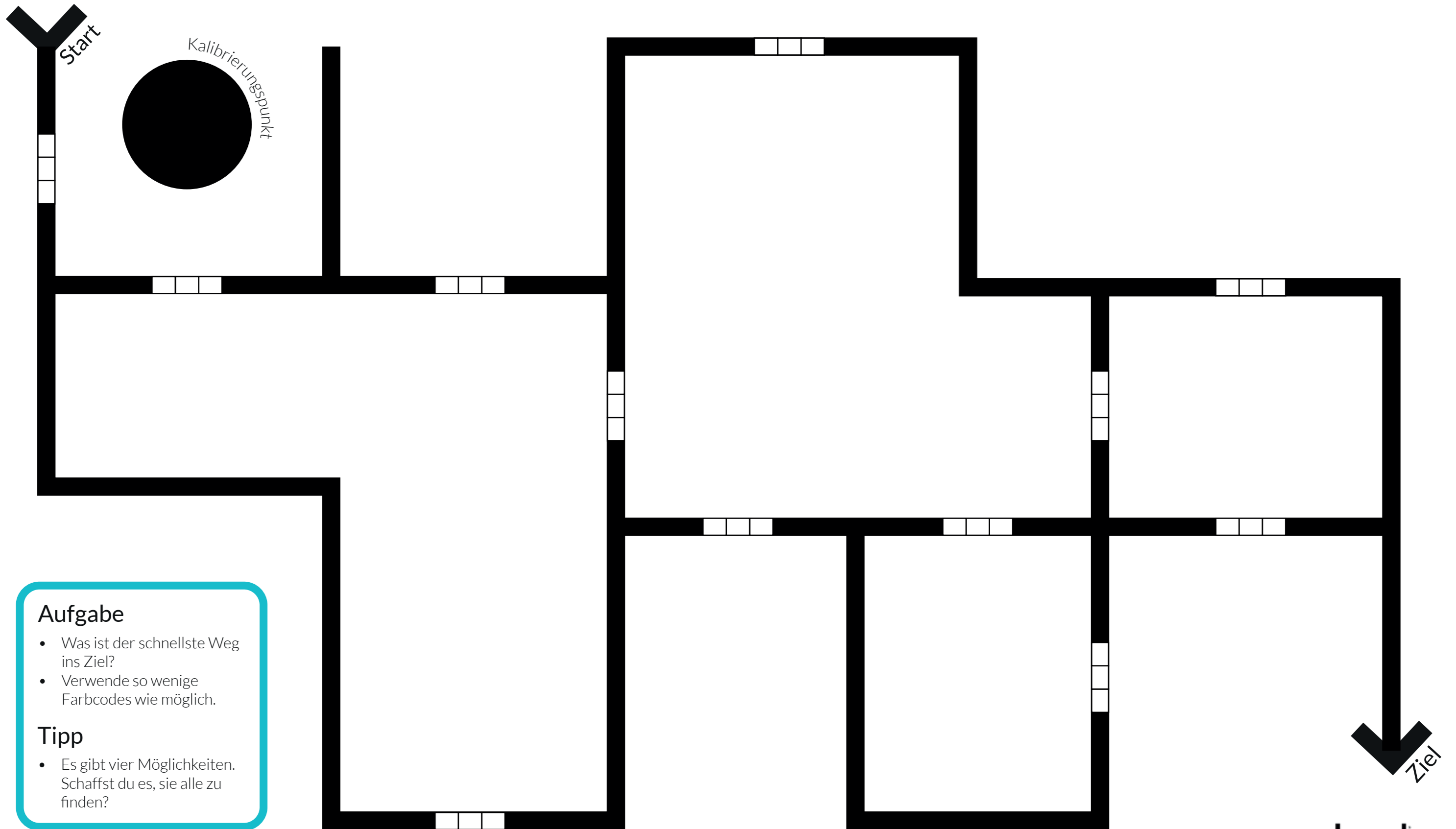
Geradeaus



Nach Rechts

Arbeitskarte 3a

Name _____



Aufgabe

- Was ist der schnellste Weg ins Ziel?
- Verwende so wenige Farbcodes wie möglich.

Tipp

- Es gibt vier Möglichkeiten. Schaffst du es, sie alle zu finden?

Arbeitskarte 3b

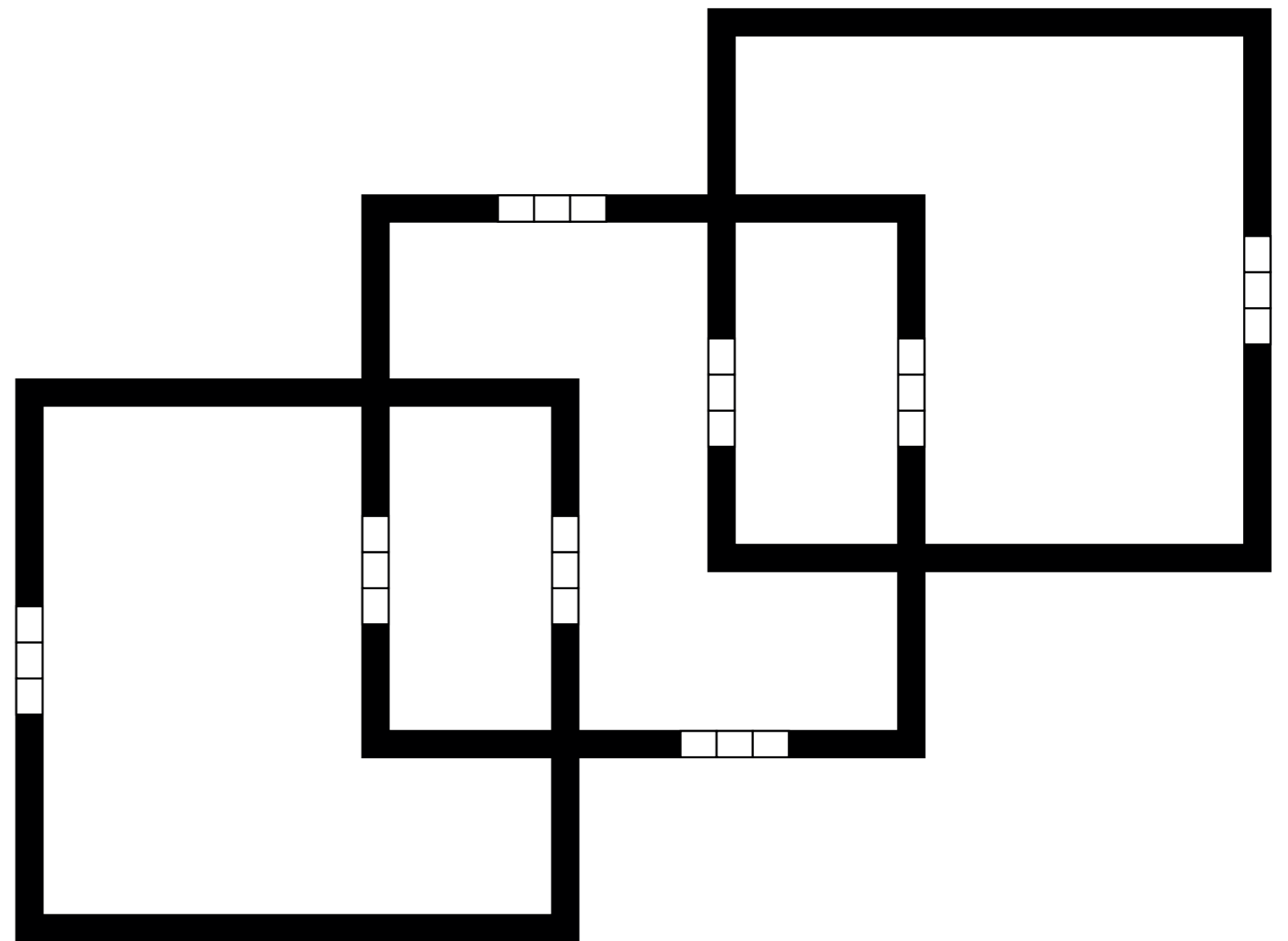
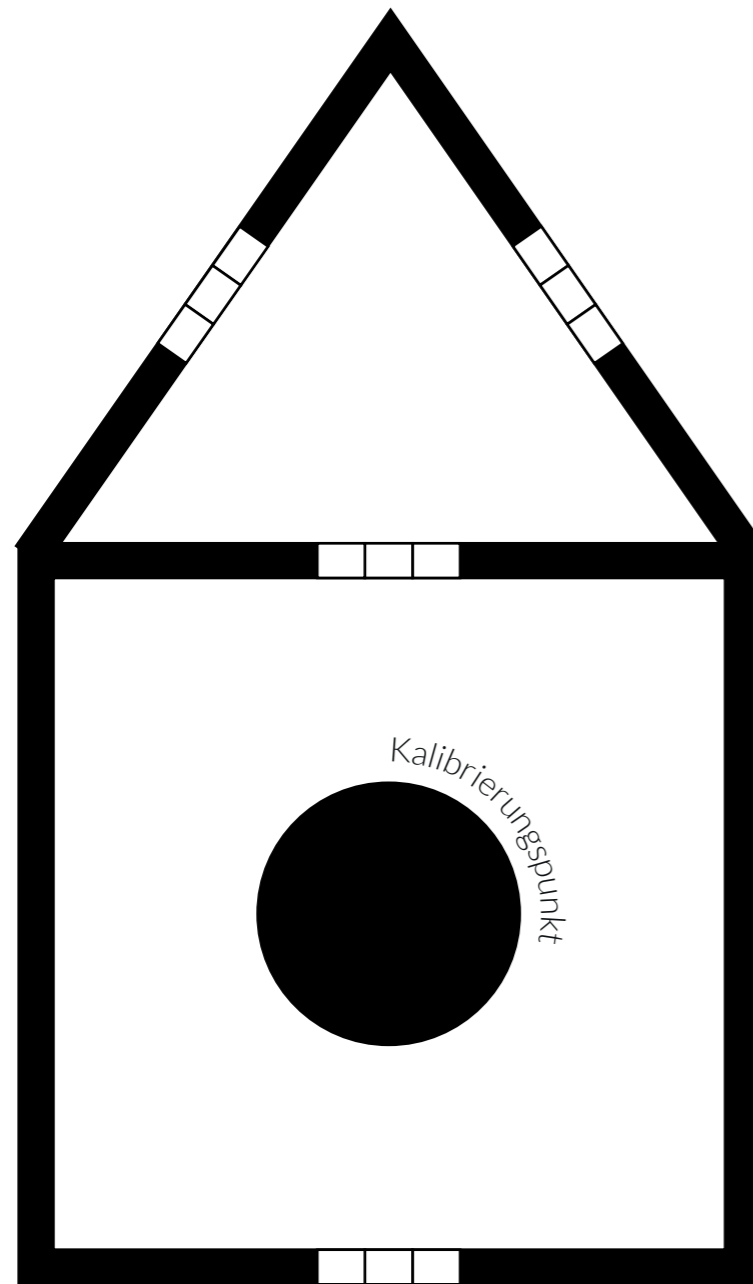
Name _____

Aufgabe

- Lass Ozobot die Figur abfahren und male die Farb-Codes ein.
- Achtung: Ozobot darf jede Linie nur einmal fahren.

Tipp

- Farbcode-Felder, die du nicht benutzt, malst du schwarz aus.



Arbeitskarte 4a

Name _____

Aufgabe

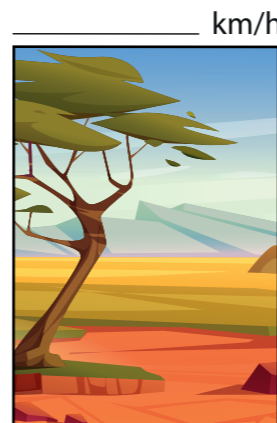
- Auf der zugehörigen Ausschneidekarte steht die Aufgabe erklärt.



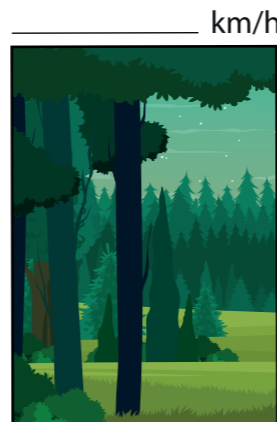
_____ km/h



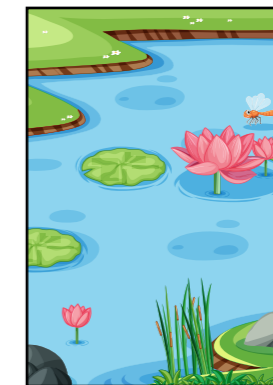
_____ km/h



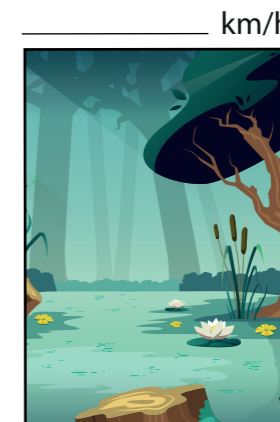
_____ km/h



_____ km/h



_____ km/h



_____ km/h

Start



Arbeitskarte 4a Ausschneidekarte

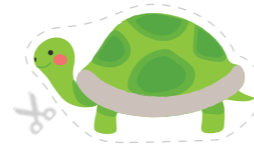
Schwan



Pinguin



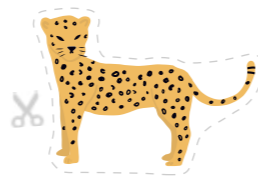
Schildkröte



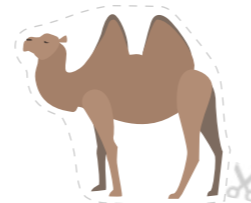
Hirsch



Gepard



Kamel



Aufgabe

- Schneide die Tiere aus und klebe sie in das Feld mit dem passenden Lebensraum.
- Schreibe bei jedem Tier die maximale Geschwindigkeit dazu. Du kannst wählen aus:

80 km/h

130 km/h

10 km/h

65 km/h

20 km/h

45 km/h

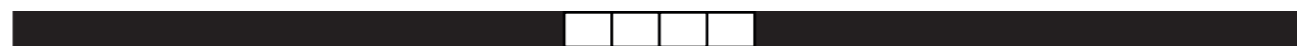
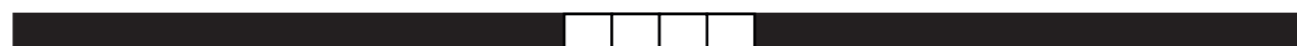
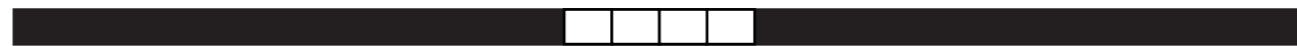
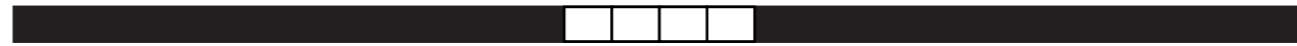
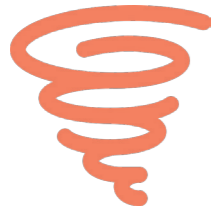
- Male dann für jede Geschwindigkeit den passenden Farbcode ein.

Tipps

- Das langsamste Tier ist nicht das letzte vor dem Ziel...
- Einer der Vögel kann bis zu 65 km/h fliegen!

Arbeitskarte 5

Name _____



Aufgabe

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

Farbcodes



Rückwärts gehen



Drehen

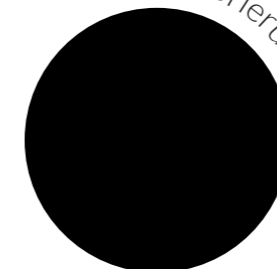


Tornado



Zickzack

Kalibrierungspunkt



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

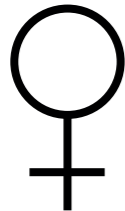
Name _____

Aufgabe

- Weißt du, was die folgenden Symbole und Zeichen bedeuten? Ziehe eine Linie zwischen den Dingen, die zusammengehören.
- Wähle eine der Figuren und zeichne sie nach. Verwende Farbcodes, damit Ozobot deine Figur nachfahren kann.
- Zeichne nicht zu klein!



Judentum



Frieden



Post



Frau

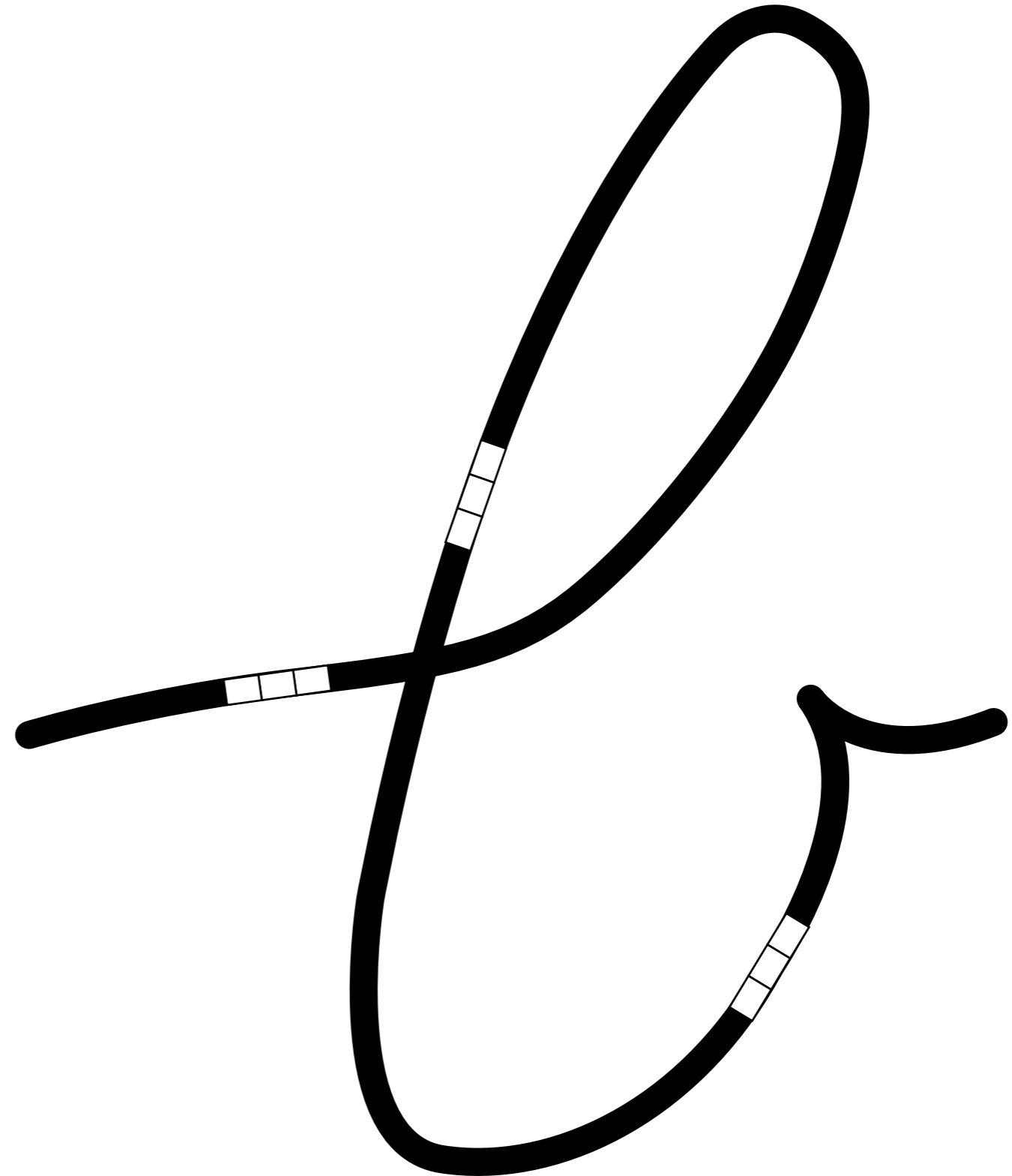
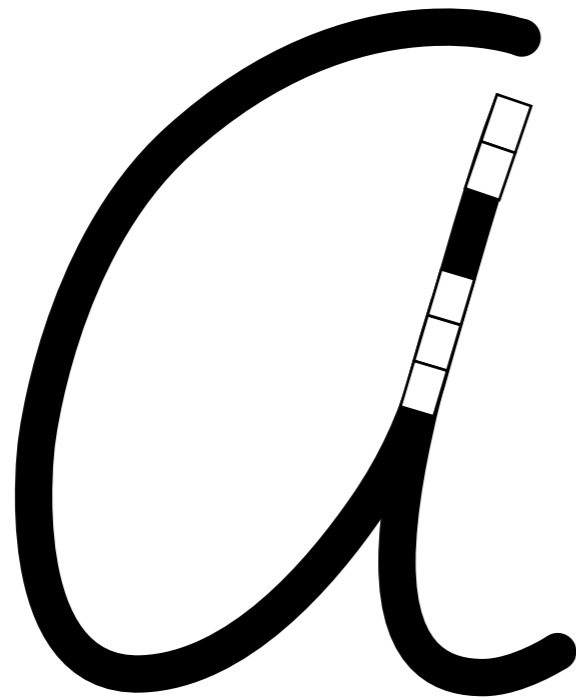


Arbeitskarte 8a

Name _____

Aufgabe

- Du kannst mit Ozobot Buchstaben gestalten. Male die Farbcodes entsprechend der richtigen Schreibweise des Buchstabens aus,



Arbeitskarte 9a

Name _____

Zeichne hier deinen Lageplan.

Aufgabe

- Du wirst eine Laufstrecke zeichnen. Wähle zum Beispiel:
 - Spielplatz
 - Zoo
 - Stadt
 - Schwimmbad
 - Wald
 - Oder denk dir selbst ein Thema aus.
- Schreib die passende Geschichte dazu auf Arbeitskarte 9b.



ozobot
WORKSHOPS

Arbeitskarte 9b

Name _____

Aufgabe

- Schreibe hier die passende Geschichte auf.
 - Achte darauf, dass die Geschichte und der Plan zusammenpassen.
 - Zeichne und färbe passende Farbcodes zu deiner Geschichte ein.
 - Verziere deinen Plan.
 - Lass genug Platz für die Linien, damit Ozobot sie gut lesen kann.