

# Stationen zum Ozobot

Programmieren mit Stift und Papier

Quellen Grafiken: Worksheetcrafter oder explizit angegeben



Dieser Text ist unter der Creative Commons Lizenz "CC BY-NC-SA 4.0" veröffentlicht. Autor/-in: Sandra Müller für die Medienberatung Bonn

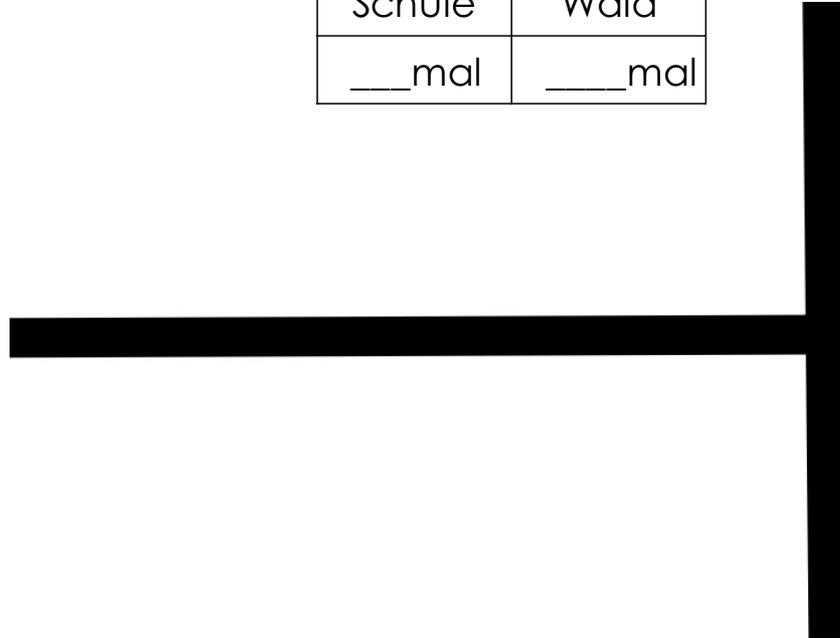
## Der Ozobot macht einen Spaziergang A

- 1 Ozobot steht vor einer Kreuzung.  
Lass ihn 10 mal fahren. Wie oft fährt er Richtung Schule  
und wie oft Richtung Wald?

Schule	Wald
___mal	___mal



Start

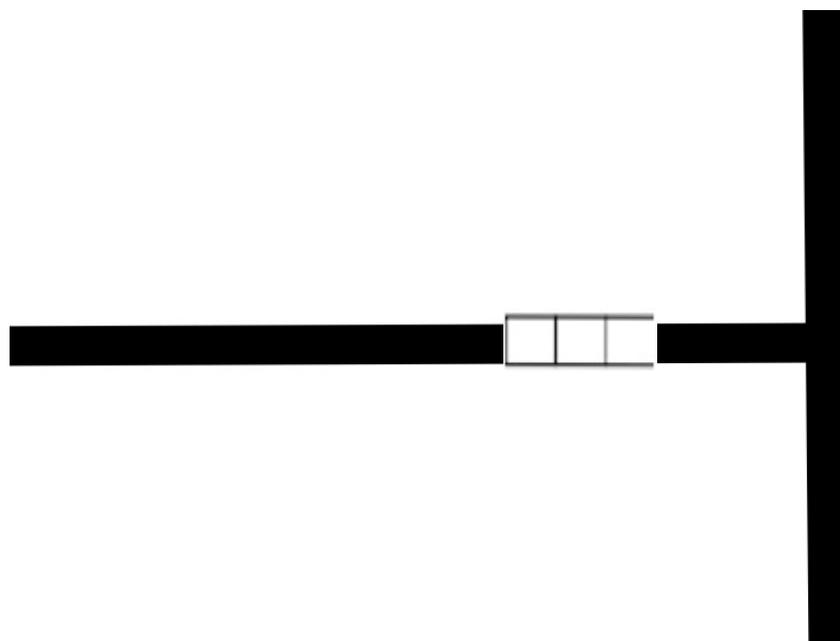


**Merke:** Es ist keine Code aufgemalt. Deshalb ist es Zufall, für welche Seite sich der Ozobot entscheidet. Du musst ihn mit einem Code programmieren, wenn er in eine Richtung abbiegen soll!

- 2 Lass Ozobot nun nach rechts zum Wald abbiegen!



Start



# Verschiedene Geschwindigkeiten kennenlernen

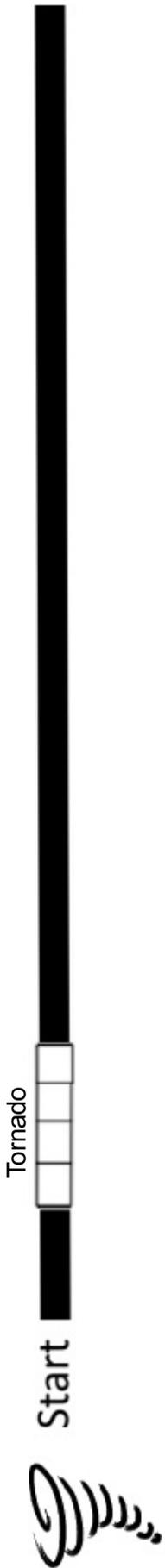
1

Lass den Ozobot langsam, schneller und turbo-schnell fahren!

	↑ Start:	Schnecken-tempo
	↑ Start:	langsam
	↑ Start:	laufen
	↑ Start:	schnell
	↑ Start:	Turbo
	↑ Start:	Super-Turbo

# Der Ozobot „tanzt“

- 1 Lass den Ozobot verschiedene Bewegungen machen!





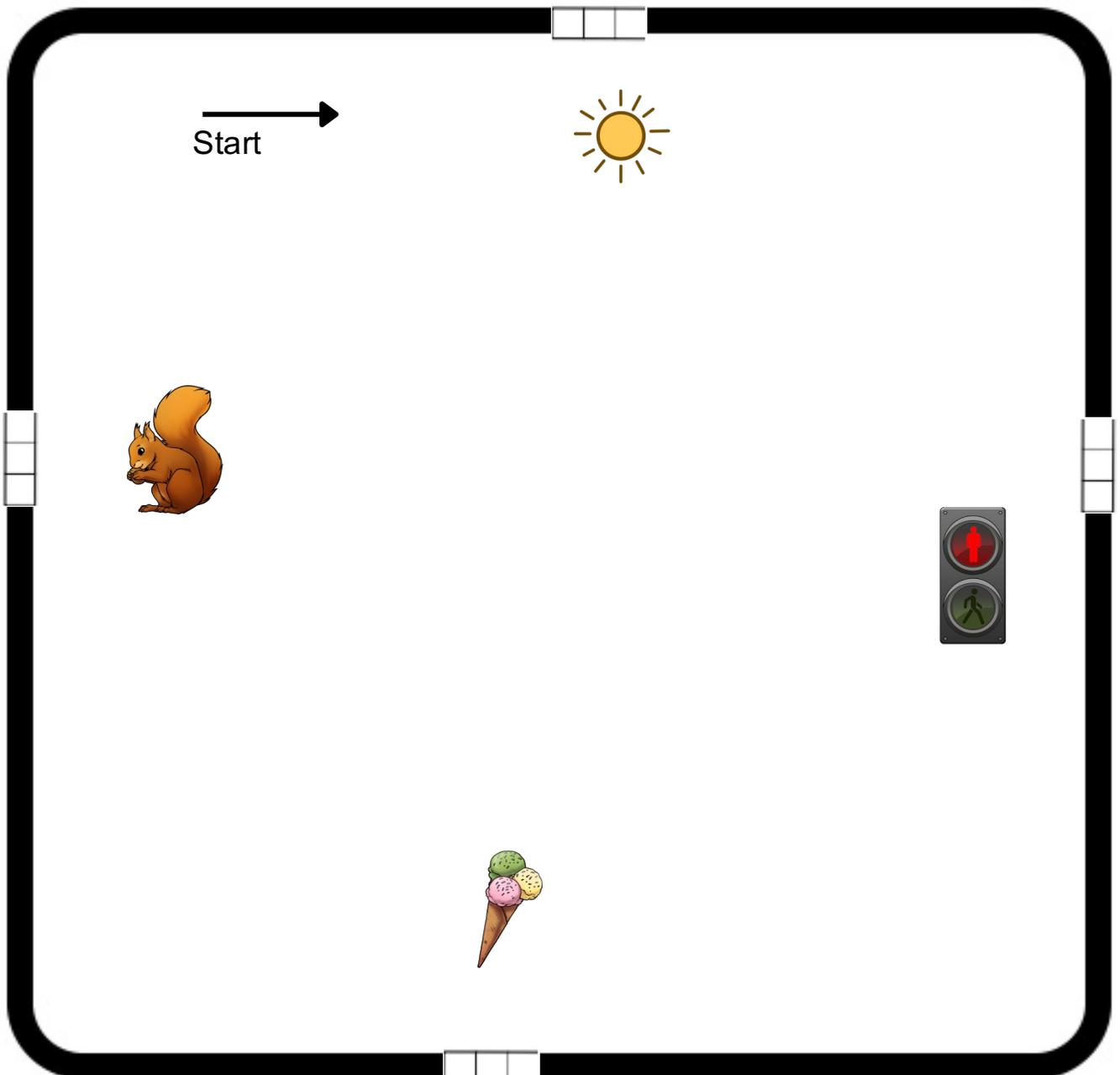
## Der Ozobot macht einen Spaziergang A

1

Ozobot macht einen Spaziergang.

Lies den Text genau! Wie bewegt sich Ozobot auf seinem Spaziergang? Zeichne die richtigen Farbcodes ein!

Ozobot geht spazieren. Die Sonne scheint und Ozobot geht langsam, um jeden Sonnenstrahl zu genießen. An einer Fußgängerampel muss er die Straße überqueren und kurz warten. Dahinten sieht er einen Eisverkäufer, er läuft schnell hin, um sich eine Kugel Schokoladeneis zu kaufen. In der Ferne sieht er etwas. Was ist das? Ein kleines Eichhörnchen. Er schleicht sich so langsam und leise wie es geht an, aber das Eichhörnchen hat ihn gesehen und klettert auf einen Baum. Das war ein schöner Ausflug.



## Der Ozobot macht einen Spaziergang B

1

Ozobot macht einen Spaziergang.

Jetzt bis du dran. Erfinde eine eigene Geschichte! Schreibe Sie auf und male die Bilder in die Karte! Zeichne die Farbcodes ein!

---

---

---

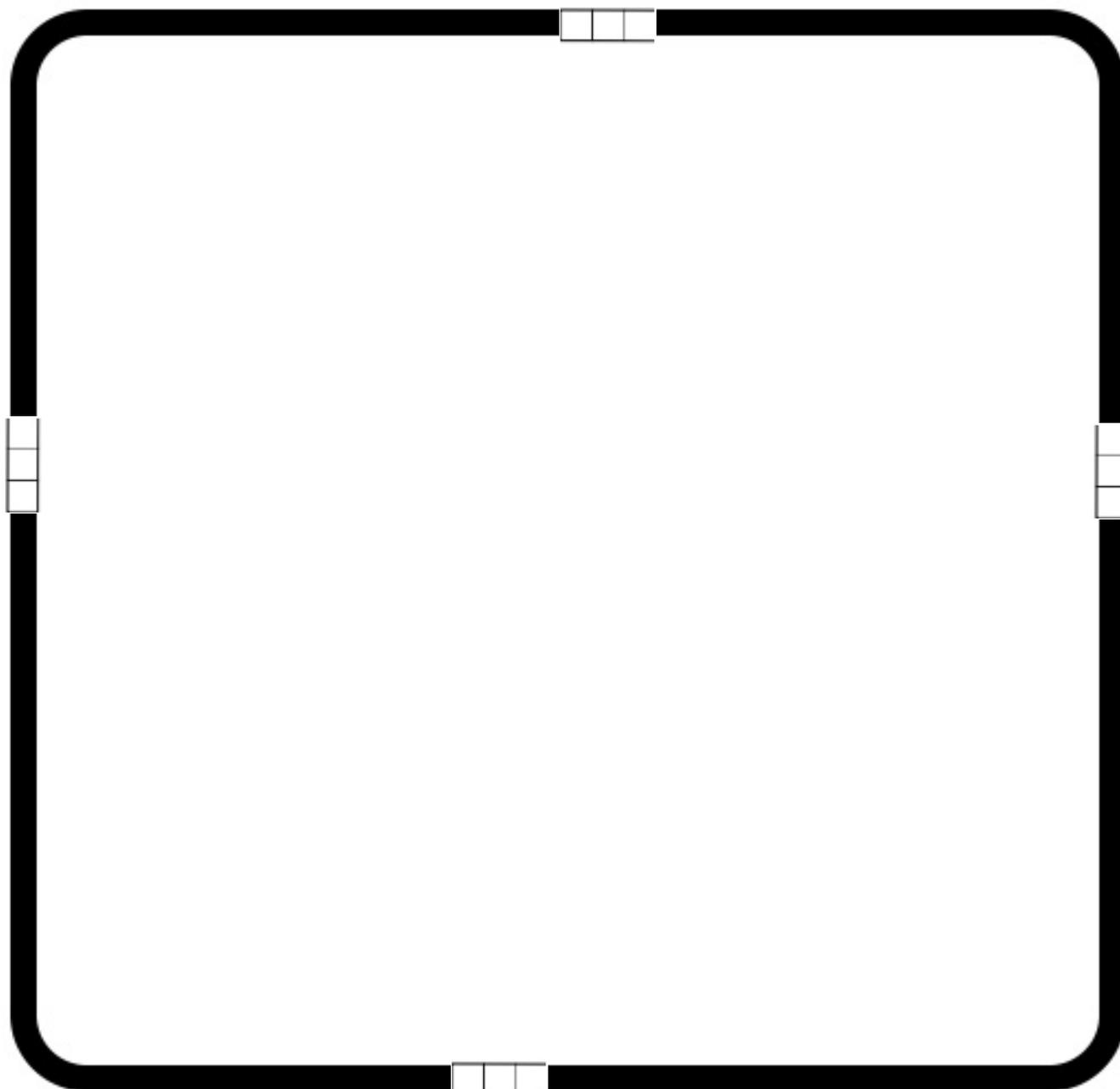
---

---

---

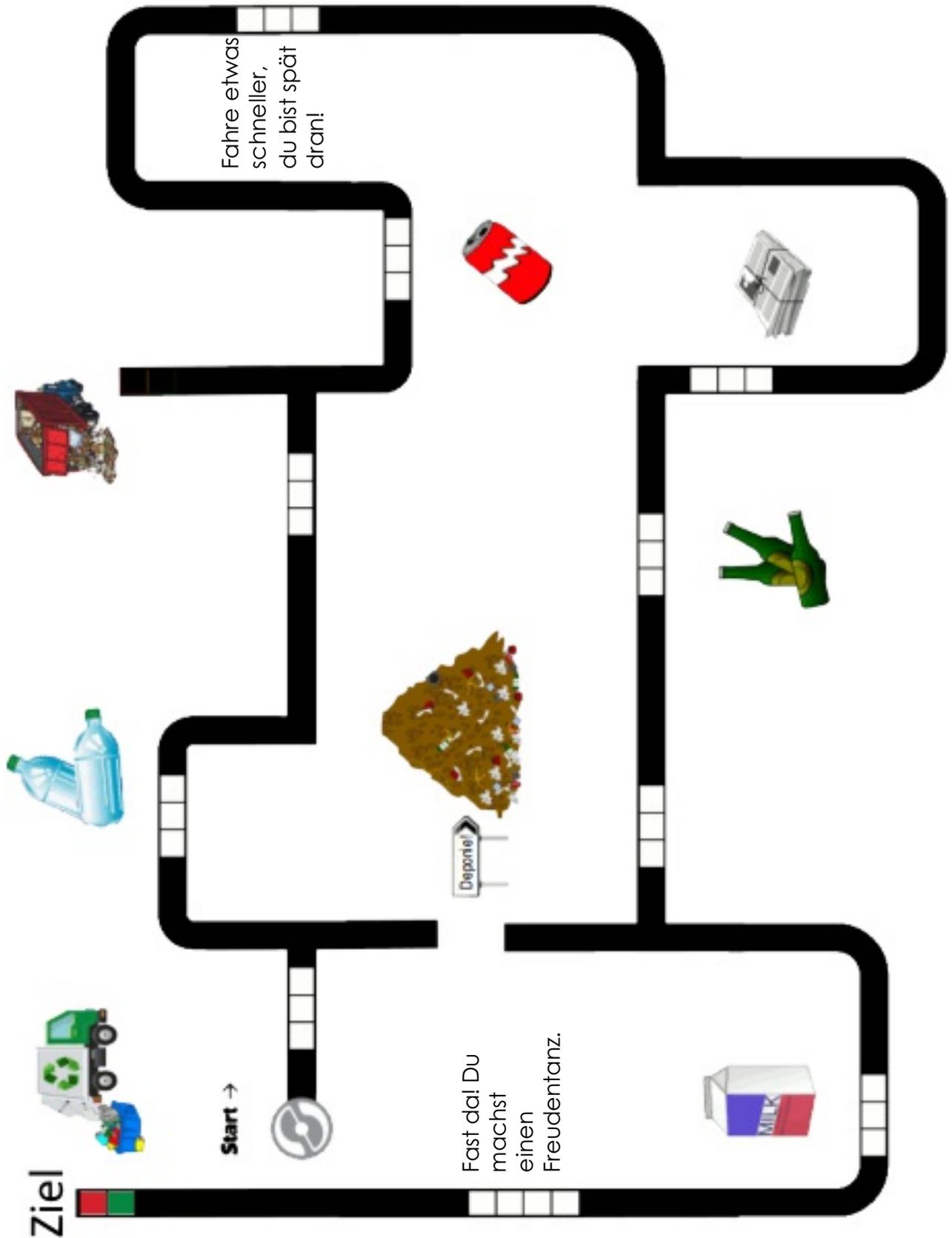
---

---



# Der Ozobot sammelt Müll

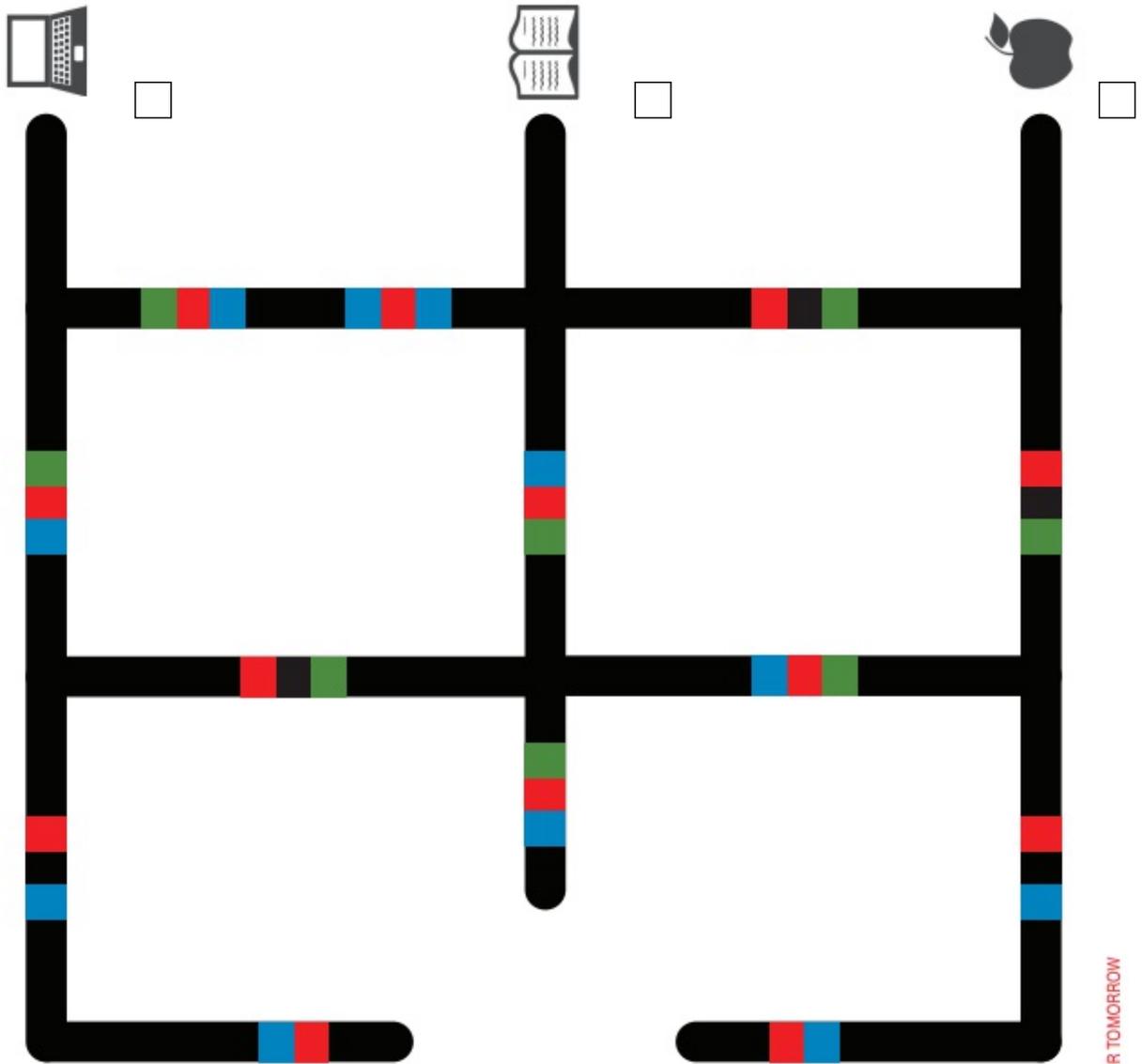
- 1 Ozobot will den Müll einsammeln.  
Bei jedem Teil muss er kurz halten.



# Der Ozobot im Labyrinth

1

- a) Erstmal bleibt der Ozobot ausgeschaltet!  
Wie würde er fahren? Lies Code für Code und zeichne die Linie mit deinem Finger nach? Wo landet der Ozobot? Kreuze an!
- b) Lass nun den Ozobot fahren! Lagst du mit deiner Vermutung richtig?



	nach links springen
	Lücke geradeaus überspringen
	nach rechts springen
	umkehren (Linienende)

Start

	rechts abbiegen
	links abbiegen
	geradeaus
	umkehren

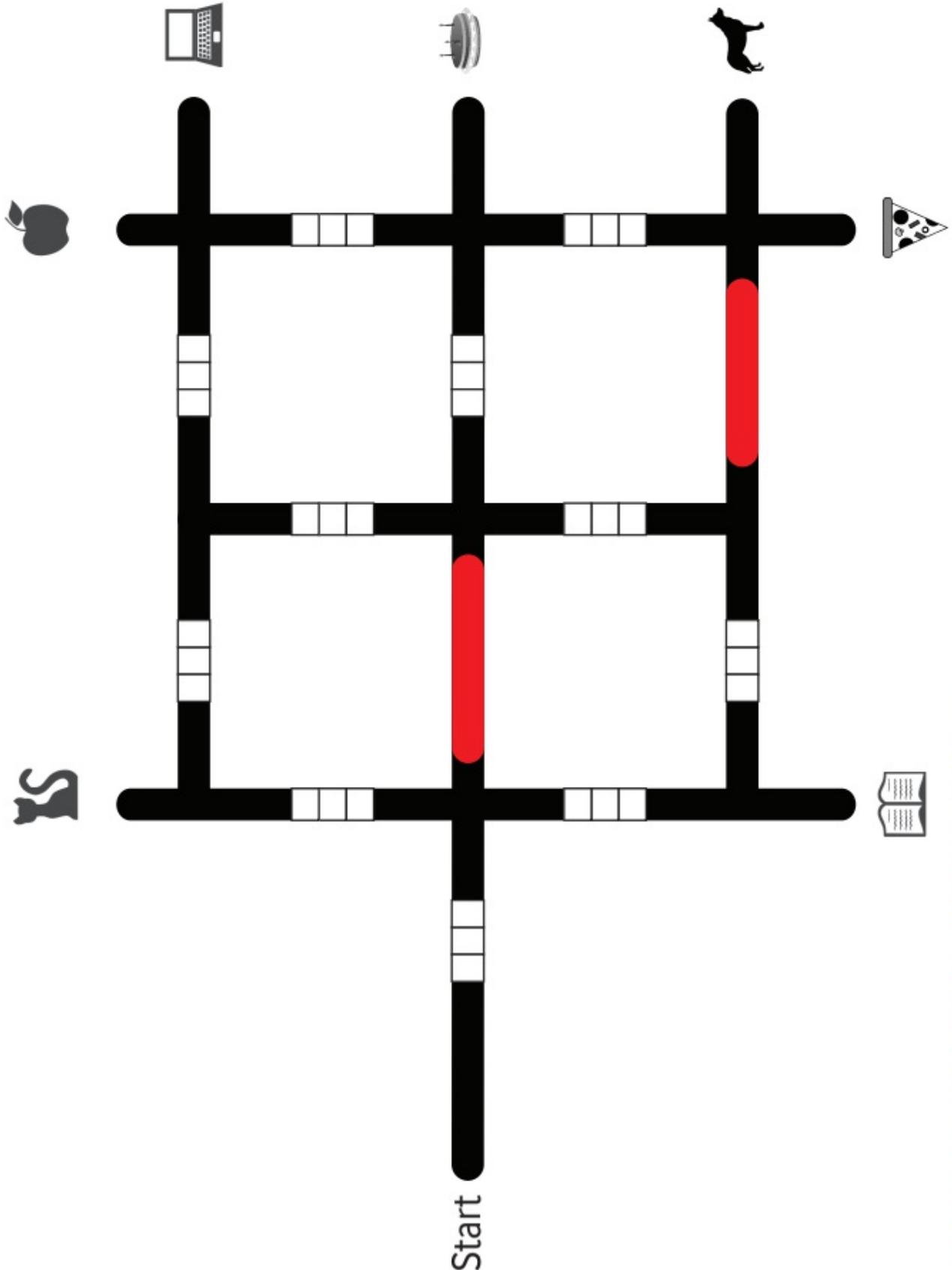
## Der Ozobot hat Hunger

1

a) Ozobot möchte Pizza essen! Zeige ihm den richtigen Weg, indem du die passenden Codes einträgst! **Achtung!** Über **rote Linien** darf Ozobot nicht fahren!



b) Vergleiche mit einem anderen Kind! Habt ihr die gleiche Lösung gefunden?  
c) Findet ihr gemeinsam noch einen weiteren Lösungsweg?



## Der Ozobot macht nicht mit



- 1 Der Ozobot möchte schnell zu den Elefanten laufen.  
Male den richtigen Code auf!  
Probiere aus, ob es funktioniert.

Start



Es funktioniert nicht?  
Woran könnte das liegen? Wo liegt der Fehler (Bug)?

---



---

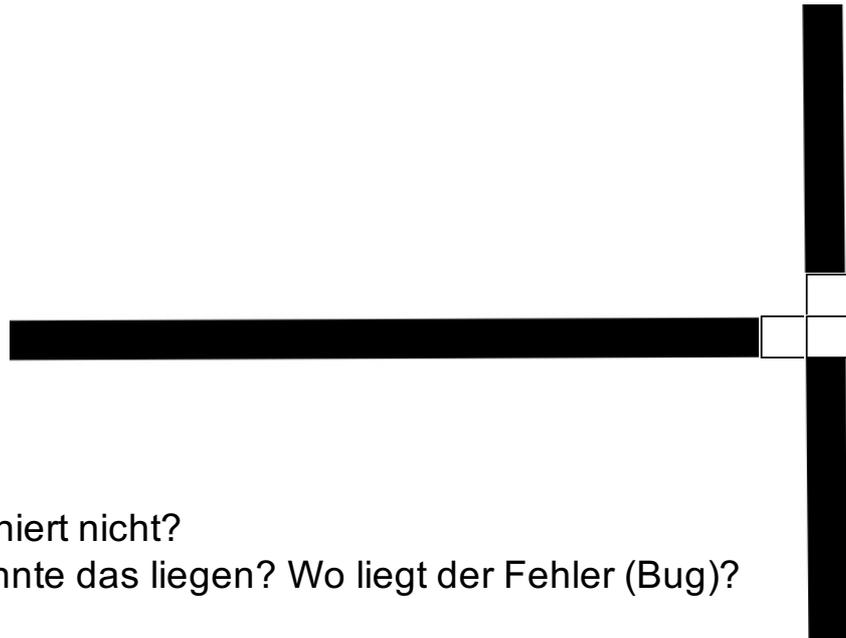


---

- 2 Lass Ozobot nun zur Burg abbiegen!  
Male den richtigen Code auf!  
Probiere aus, ob es funktioniert.



Start



Es funktioniert nicht?  
Woran könnte das liegen? Wo liegt der Fehler (Bug)?

---

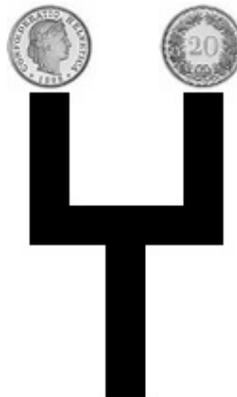


---



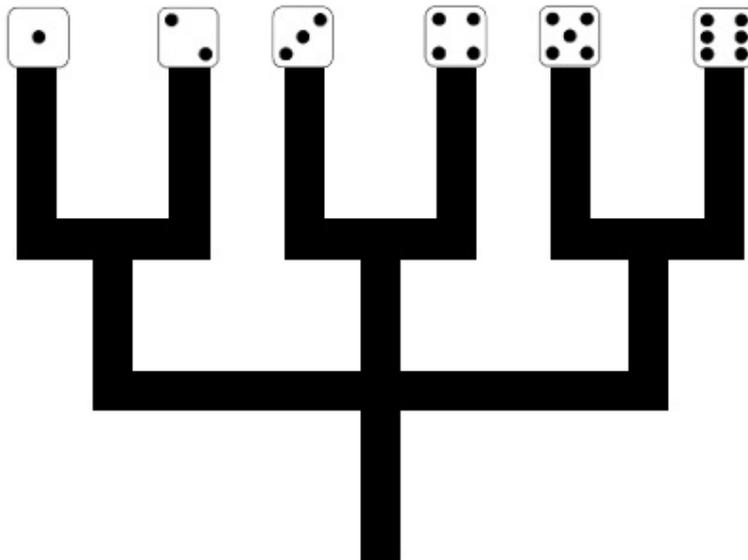
---

# WÜRFELN MIT OZOBOT



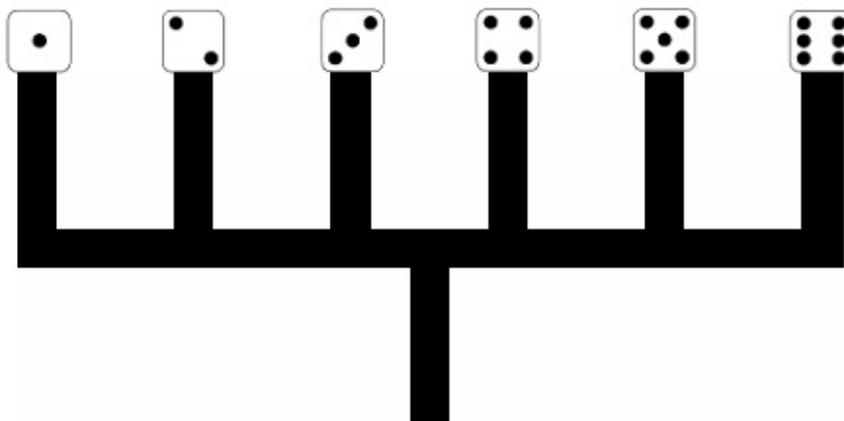
Fahrbahn 1

	Vermutung	Ozobot	Würfel
Kopf			
Zahl			



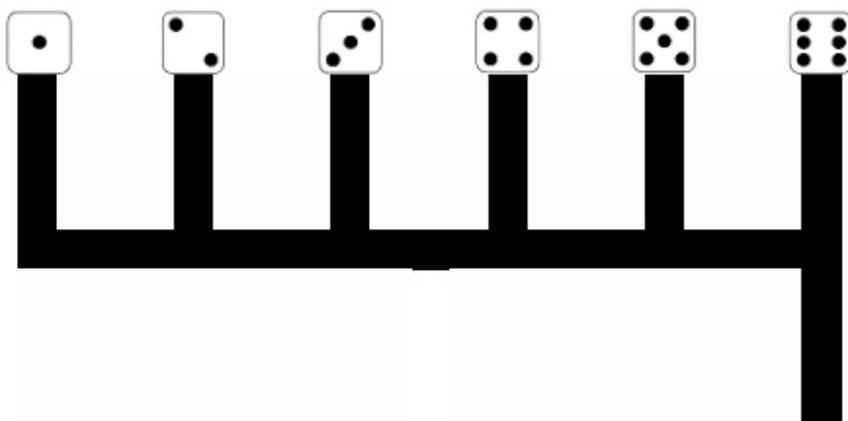
Fahrbahn 2

	Vermutung	Ozobot	Würfel
1			
2			
3			
4			
5			
6			



Fahrbahn 3

	Vermutung	Ozobot	Würfel
1			
2			
3			
4			
5			
6			



Fahrbahn 4

	Vermutung	Ozobot	Würfel
1			
2			
3			
4			
5			
6			