



Mission Code-Retter: Programmiere dein Ozobot-Abenteuer!

Lektion 2

In dieser Lektion lernst du:



Vorhersagen treffen: Wir werden raten, wohin der Ozobot gehen wird, wenn wir ihm bestimmte Befehle geben. Dann schauen wir, ob unsere Vermutungen richtig waren!

Ozobot bewegen: Wir probieren verschiedene Wege aus, um den Ozobot herumzuführen. Mal schnell, mal langsam, mal im Kreis – wir lassen den Ozobot tanzen!

Farbcodes nutzen: Mit bunten Strichen und Punkten erzählen wir dem Ozobot, was er tun soll. Das ist wie eine geheime Sprache, die der Ozobot versteht!

Gerade Linien zeichnen: Wir nehmen unsere Stifte und üben, ganz gerade Linien zu malen, damit der Ozobot gut darauf fahren kann.



KA-LI-BRIE-REN

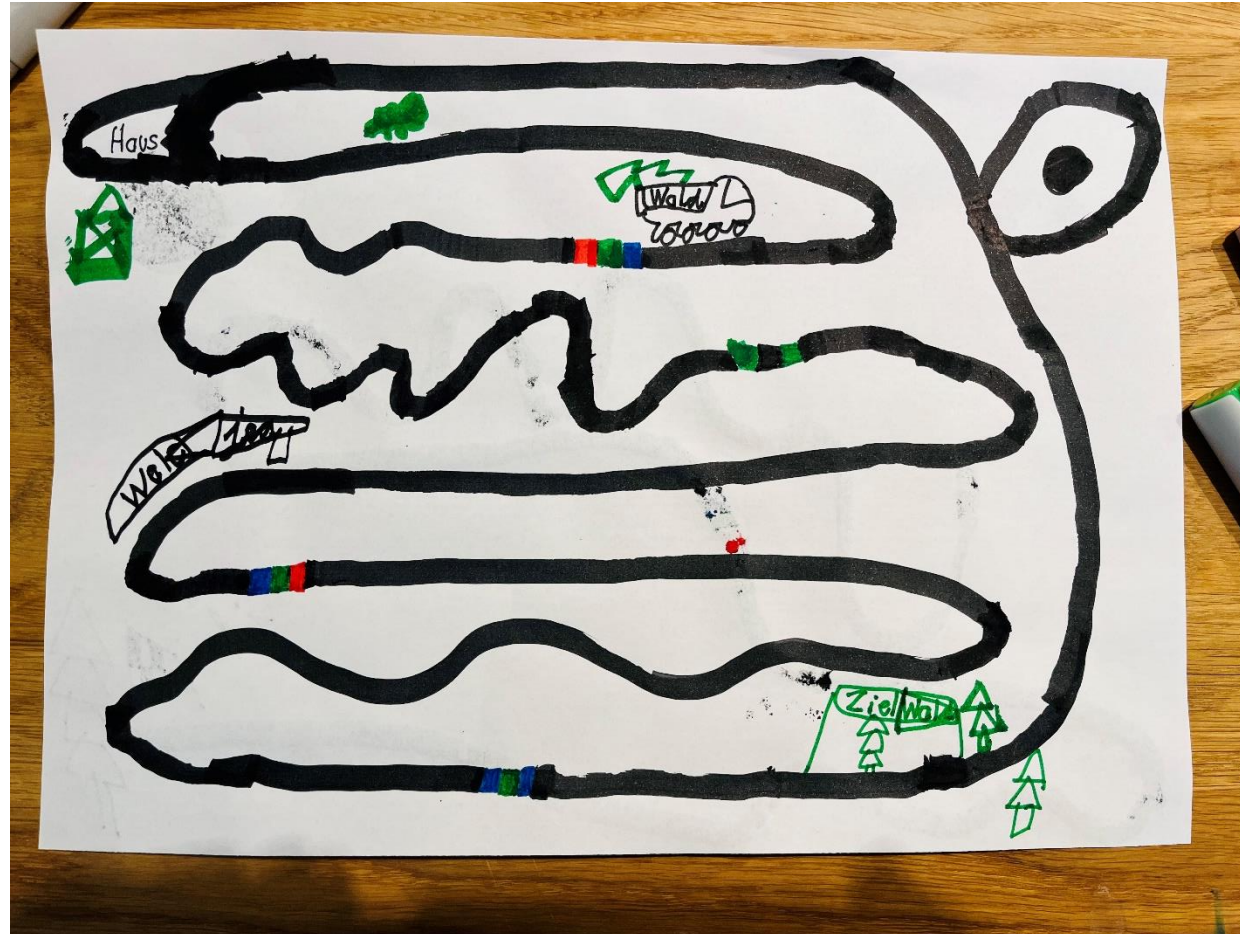
Kalibrieren ist sehr wichtig für Ozobot. Sonst ist Ozobot ein bisschen verwirrt.

Wenn er sich komisch verhält, dann kannst du ihm helfen, indem du ihn kalibrierst.

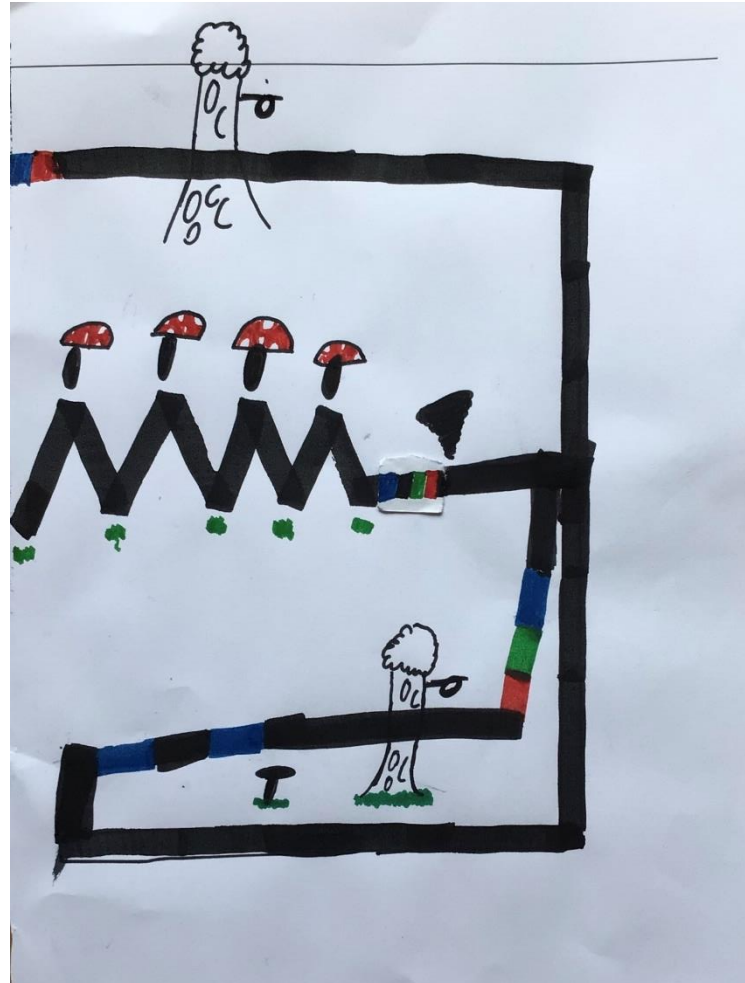
Kalibrieren sorgt dafür, dass Ozobot weiß, was der Unterschied zwischen dunkel und hell ist.

Los geht's!

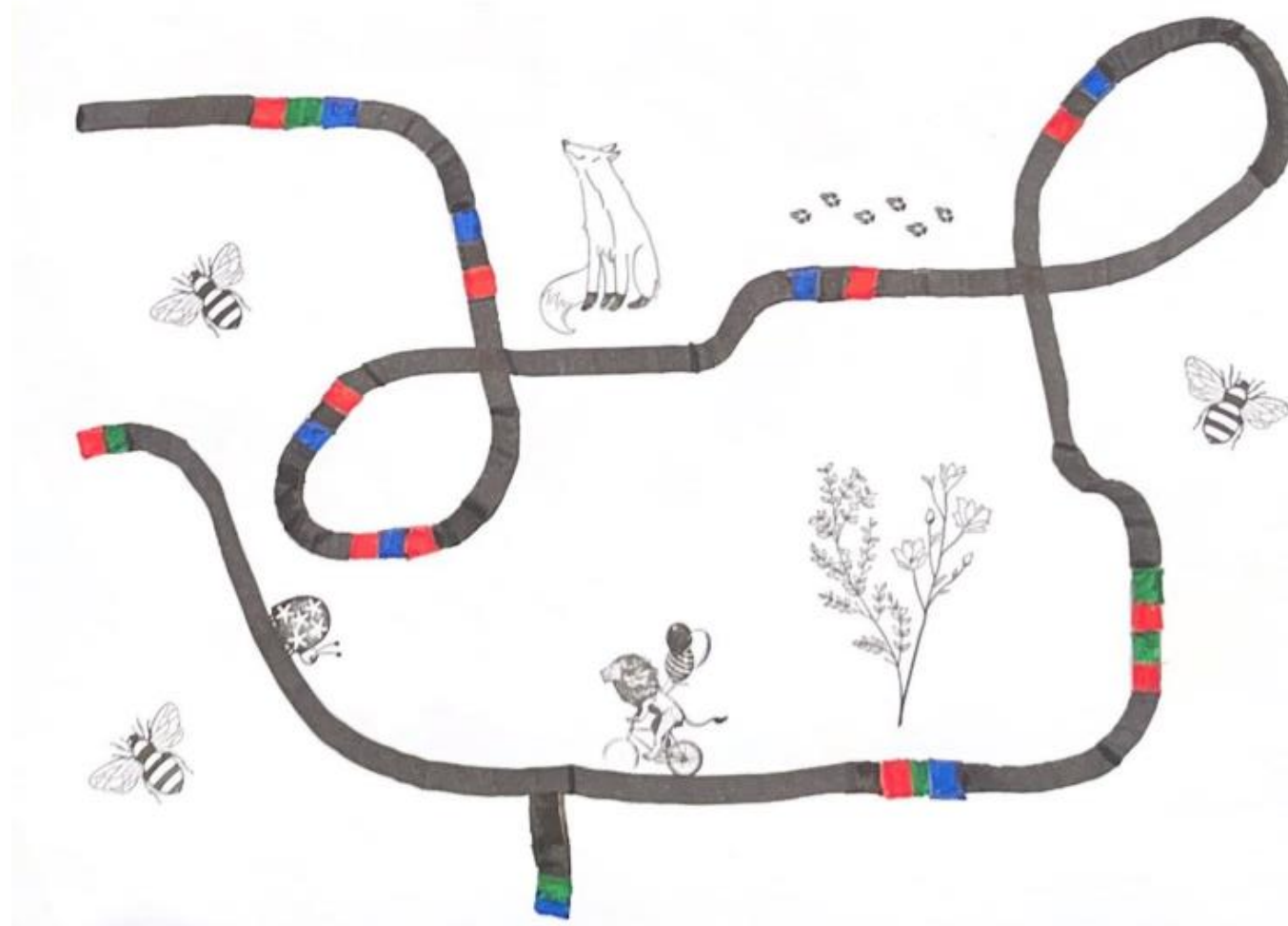




Felix

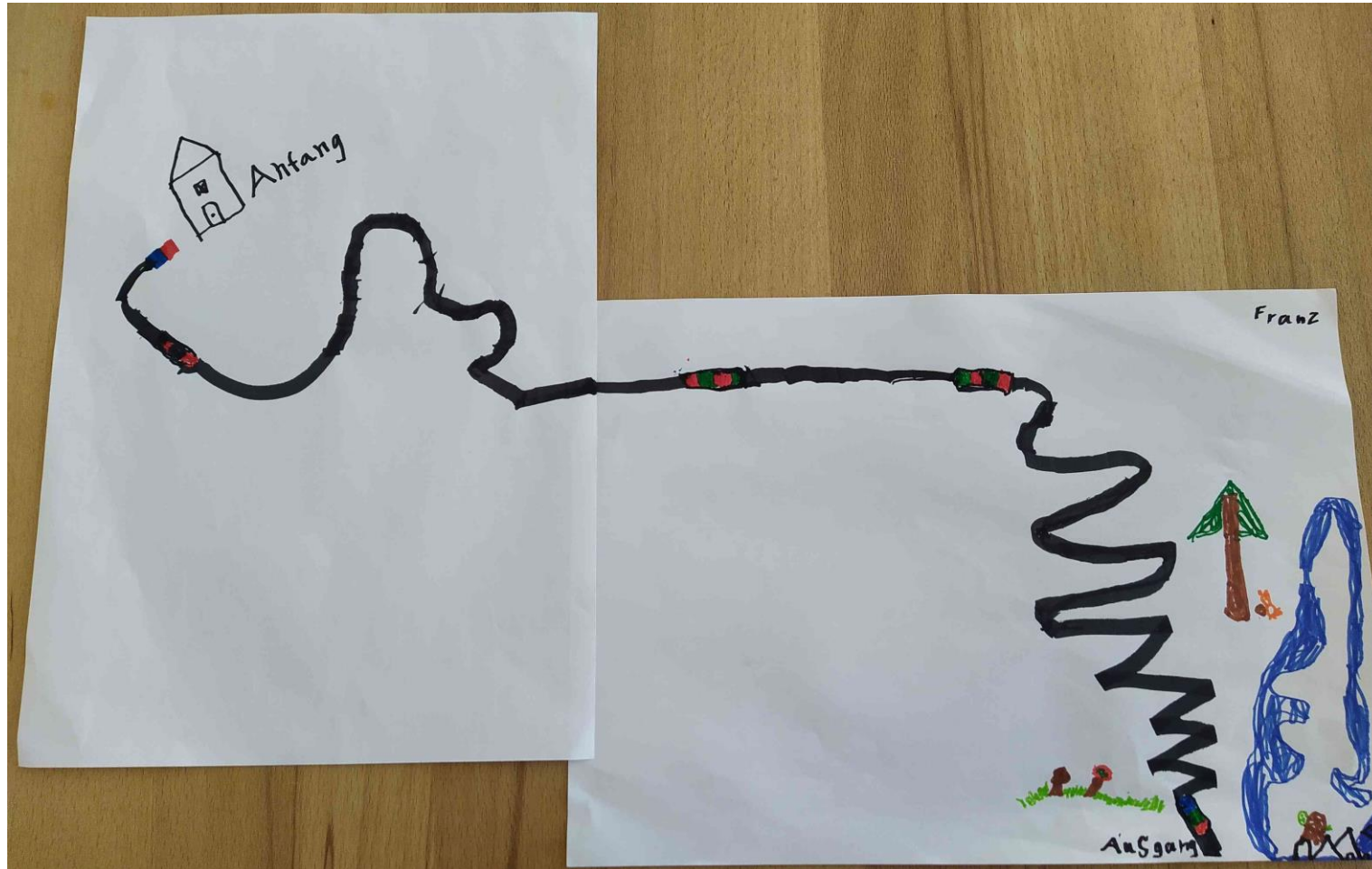


Miyue



Madita

Waldentdeckungsreise



Franz

Waldentdeckungsreise



Nora

Waldentdeckungsreise



Jennifer

Waldentdeckungsreise



Hannah Elisabeth

Waldentdeckungsreise



Johannes

Lektion 2

In dieser Lektion lernst du:



Vorhersagen treffen: Wir werden raten, wohin der Ozobot gehen wird, wenn wir ihm bestimmte Befehle geben. Dann schauen wir, ob unsere Vermutungen richtig waren!

Ozobot bewegen: Wir probieren verschiedene Wege aus, um den Ozobot herumzuführen. Mal schnell, mal langsam, mal im Kreis – wir lassen den Ozobot tanzen!

Farbcodes nutzen: Mit bunten Strichen und Punkten erzählen wir dem Ozobot, was er tun soll. Das ist wie eine geheime Sprache, die der Ozobot versteht!

Gerade Linien zeichnen: Wir nehmen unsere Stifte und üben, ganz gerade Linien zu malen, damit der Ozobot gut darauf fahren kann.



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		

Quelle: phaz, <http://learnit.ch/download/OzobotProjektden.pdf>

Seite 1



<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>

Würfeln mit dem Ozobot



WÜRFELN MIT OZOBOT

Fahrbahn 1

Vermutung	Ozobot	Würfel
Kopf		
Zahl		

Fahrbahn 2

Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Fahrbahn 3

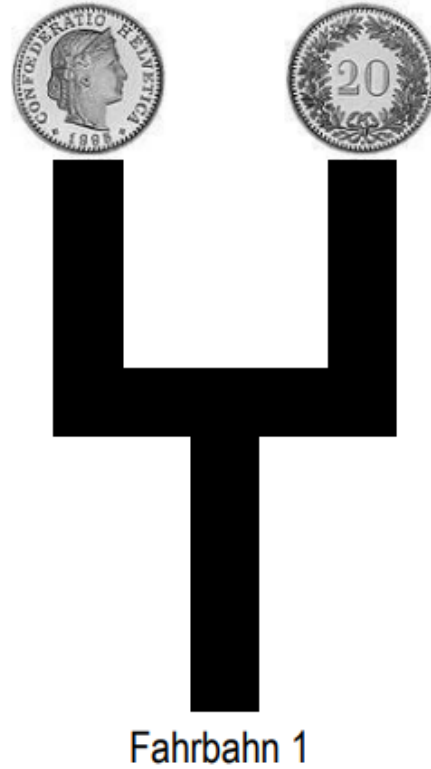
Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Fahrbahn 4

Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Quelle: phaz, http://leamt.ch/download/OzobotProjektideen.pdf

Seite 1



	Vermutung	Ozobot	Würfel
Kopf			
Zahl			

<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>

Würfeln mit dem Ozobot



WÜRFELN MIT OZOBOT

Fahrbahn 1

Vermutung	Ozobot	Würfel
Kopf		
Zahl		

Fahrbahn 2

Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Fahrbahn 3

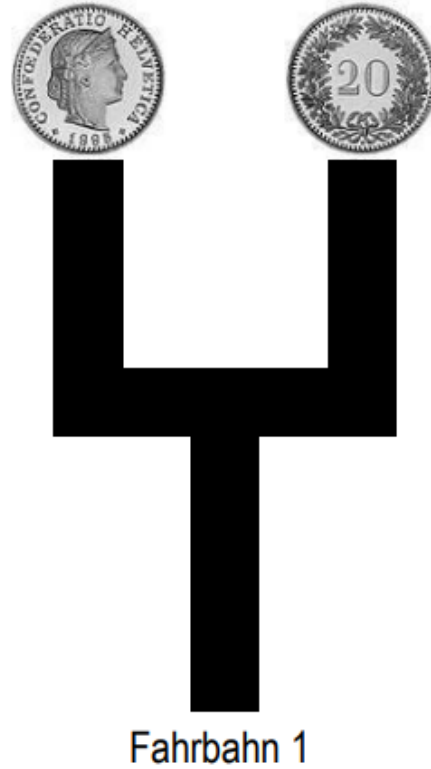
Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Fahrbahn 4

Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

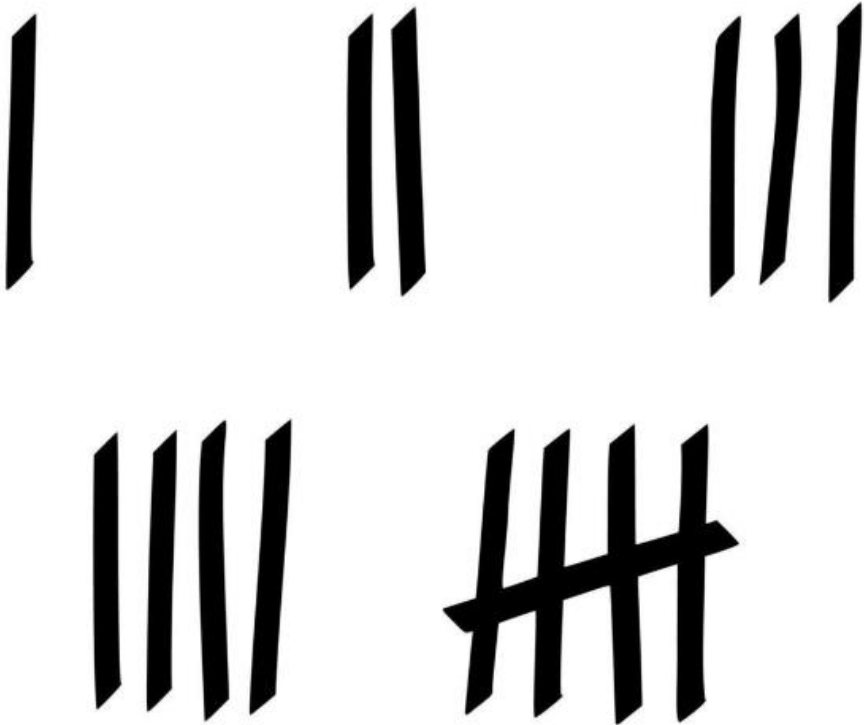
Quelle: phaz, http://leamt.ch/download/OzobotProjektideen.pdf

Seite 1



	Vermutung	Ozobot	Würfel
Kopf	5		
Zahl	5		

<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



Würfeln mit dem Ozobot



WÜRFELN MIT OZOBOT

Fahrbahn 1

Vermutung	Ozobot	Würfel
Kopf		
Zahl		

Fahrbahn 2

Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Fahrbahn 3

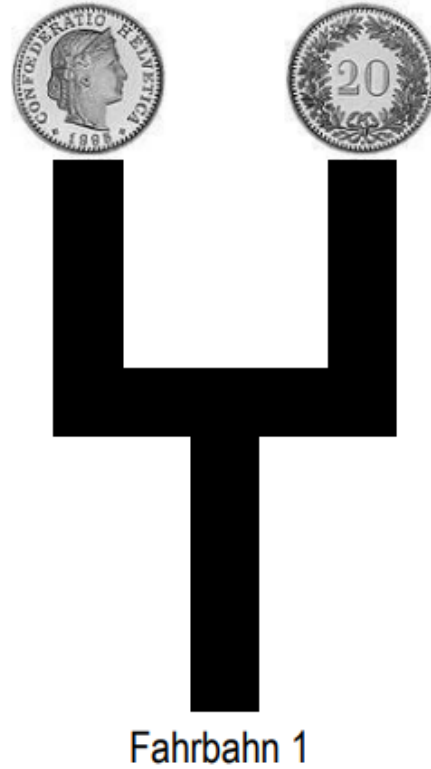
Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Fahrbahn 4

Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Quelle: phaz, http://leamt.ch/download/OzobotProjektideen.pdf

Seite 1



	Vermutung	Ozobot	Würfel
Kopf	5		
Zahl	5		

<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



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		

Quelle: phaz, <http://learnit.ch/download/OzobotProjektden.pdf>

Seite 1



	Vermutung	Ozobot	Würfel
1			
2			
3			
4			
5			
6			



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		

Quelle: phaz, <http://learnit.ch/download/OzobotProjektden.pdf> Seite 1



	Vermutung	Ozobot	Würfel
1	2		
2	2		
3	2		
4	2		
5	2		
6	2		



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

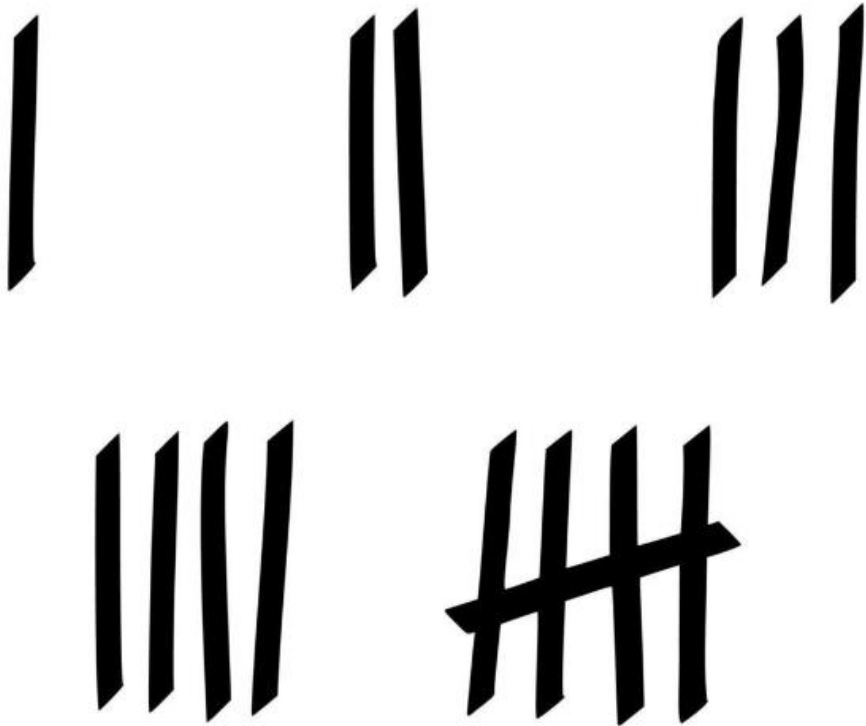
Vermutung	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Quelle: phaz, <http://learnit.ch/download/OzobotProjektden.pdf>

Seite 1

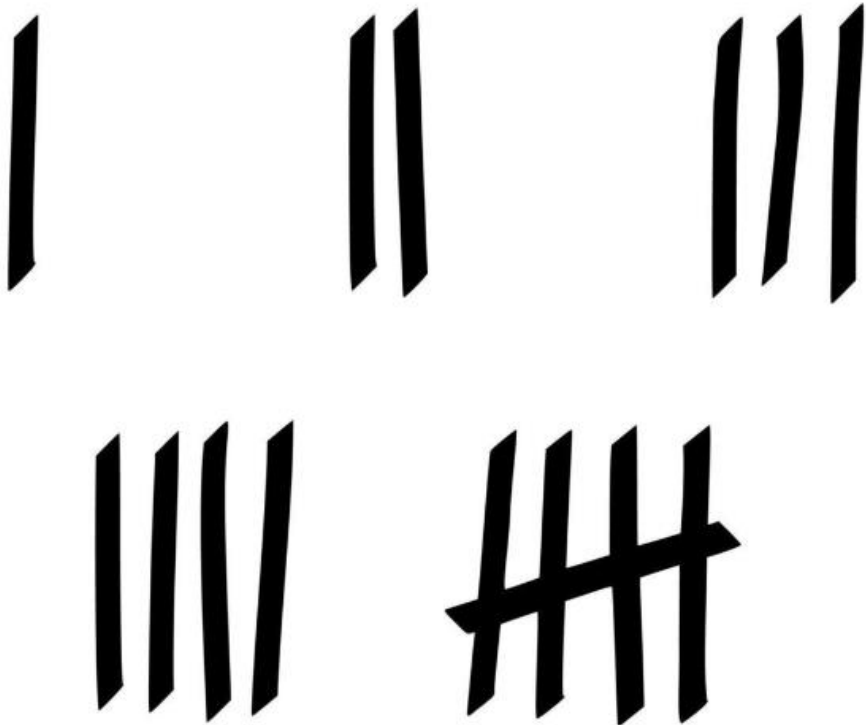
	Vermutung	Ozobot	
1	2		
2	2		
3	2		
4	2		
5	2		
6	2		

Mit Strichen zählen



	Vermutung	Ozobot	
1	2		
2	2		
3	2		
4	2		
5	2		
6	2		

Mit Strichen zählen



	Vermutung	Ozobot	
1	2		
2	2		
3	2		
4	2		
5	2		
6	2		

Würfeln mit dem Ozobot



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		

Quelle: phaz, <http://learnit.ch/download/OzobotProjektden.pdf>

Seite 1



	Vermutung	Ozobot	Würfel
1	2		
2	2		
3	2		
4	2		
5	2		
6	2		



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		

Quelle: phaz, <http://learnit.ch/download/OzobotProjektideen.pdf>

Seite 1



Lektion 2

In dieser Lektion lernst du:

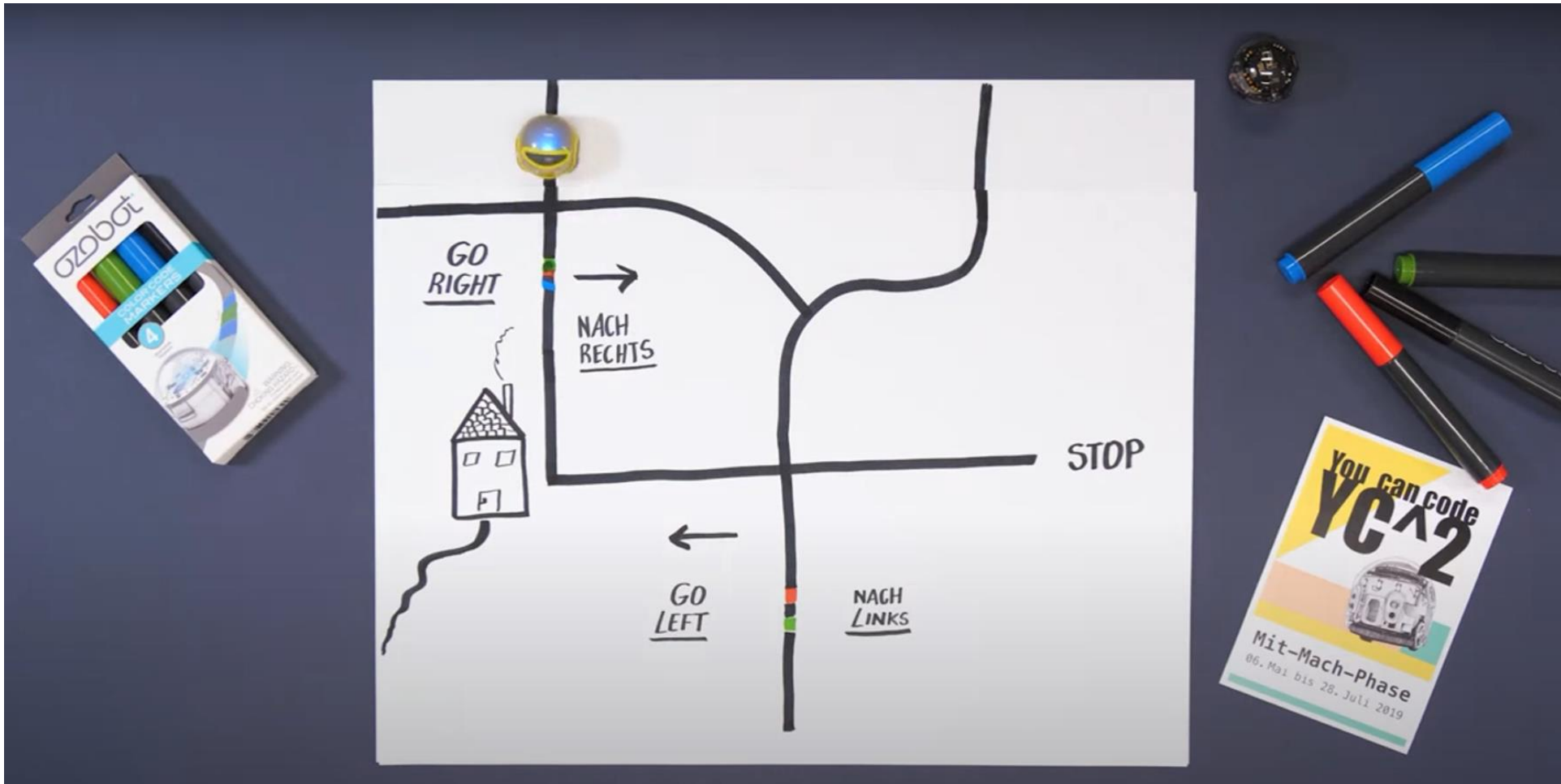


Vorhersagen treffen: Wir werden raten, wohin der Ozobot gehen wird, wenn wir ihm bestimmte Befehle geben. Dann schauen wir, ob unsere Vermutungen richtig waren!

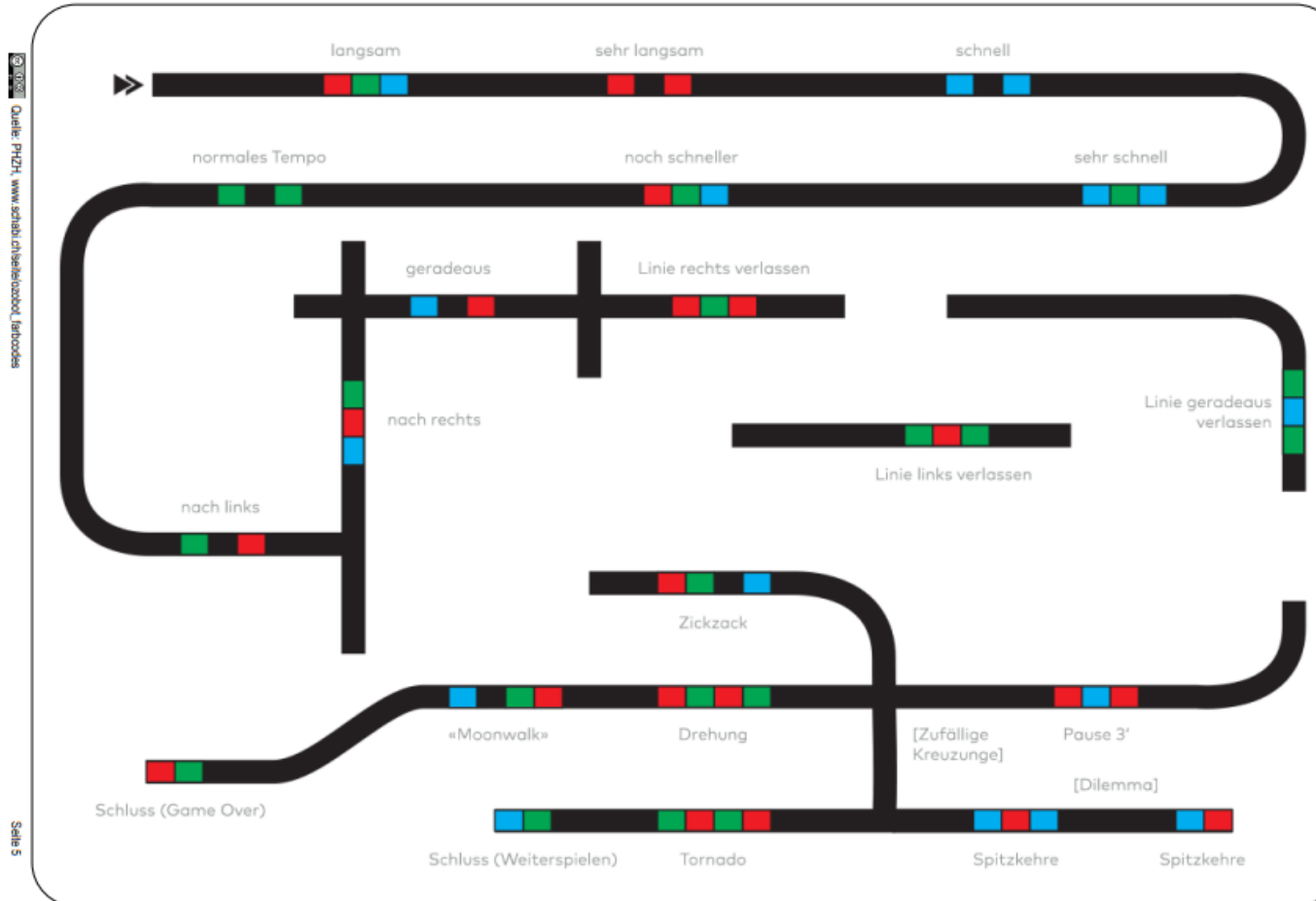
Ozobot bewegen: Wir probieren verschiedene Wege aus, um den Ozobot herumzuführen. Mal schnell, mal langsam, mal im Kreis – wir lassen den Ozobot tanzen!

Farbcodes nutzen: Mit bunten Strichen und Punkten erzählen wir dem Ozobot, was er tun soll. Das ist wie eine geheime Sprache, die der Ozobot versteht!

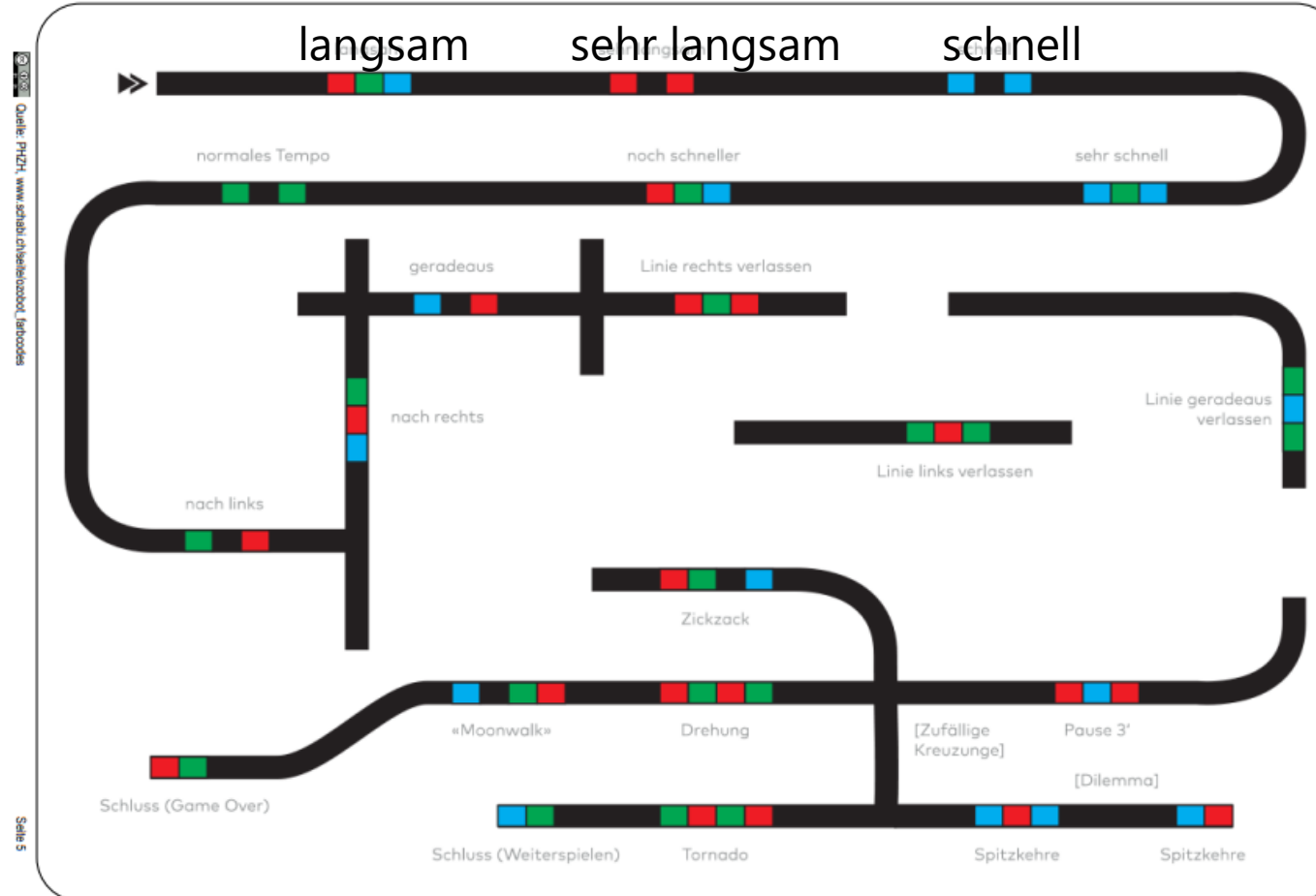
Gerade Linien zeichnen: Wir nehmen unsere Stifte und üben, ganz gerade Linien zu malen, damit der Ozobot gut darauf fahren kann.



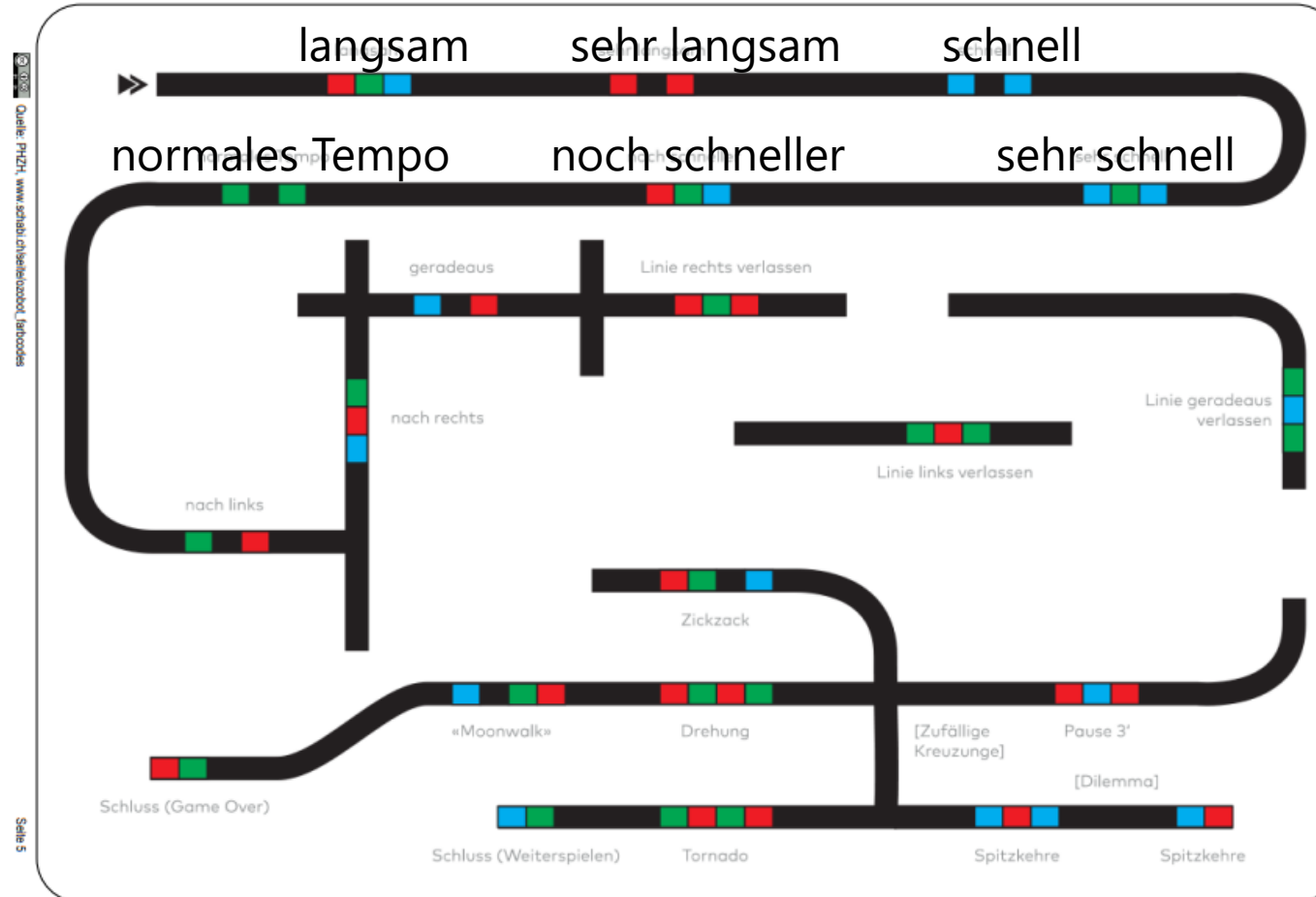
<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



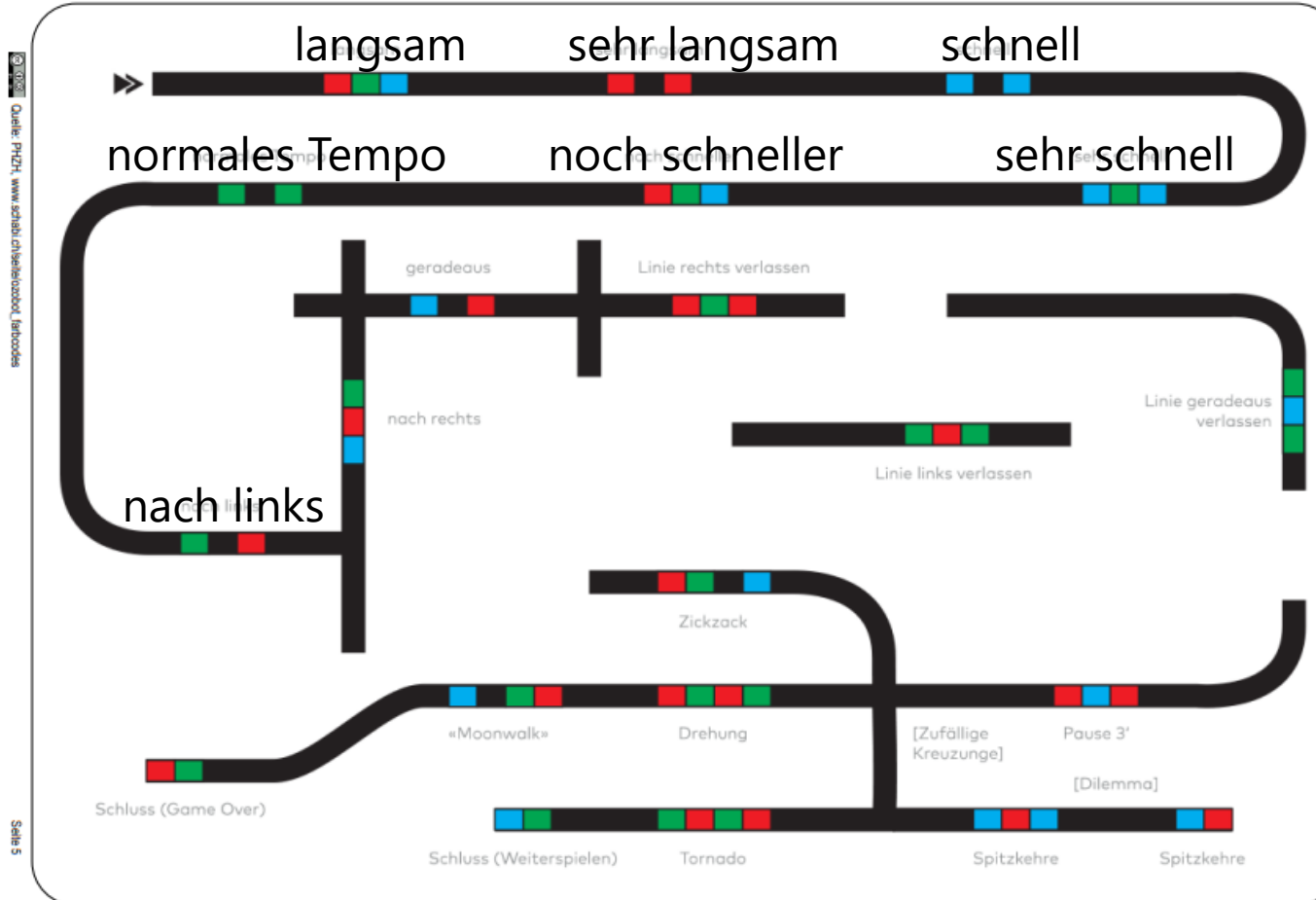
<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



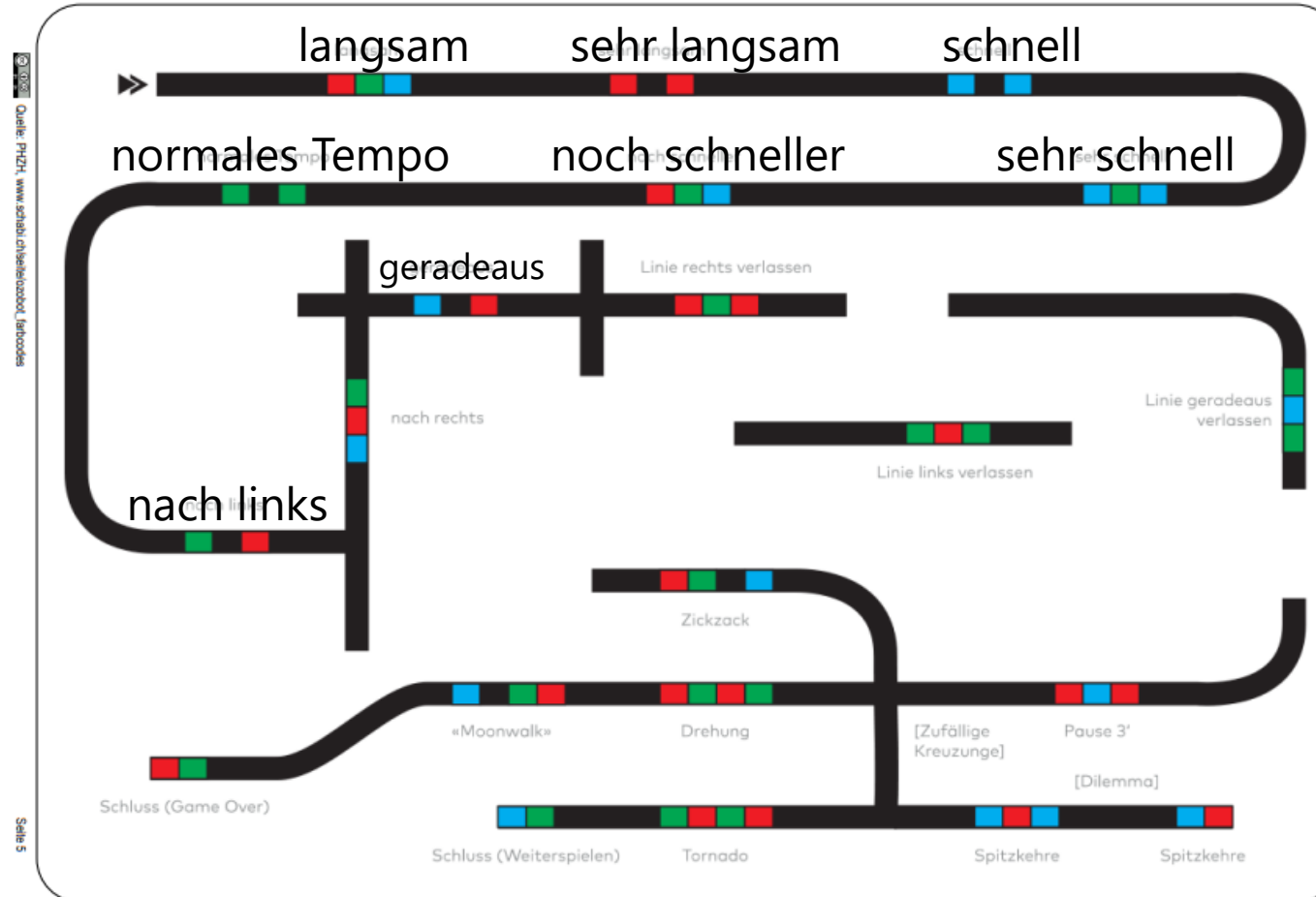
<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



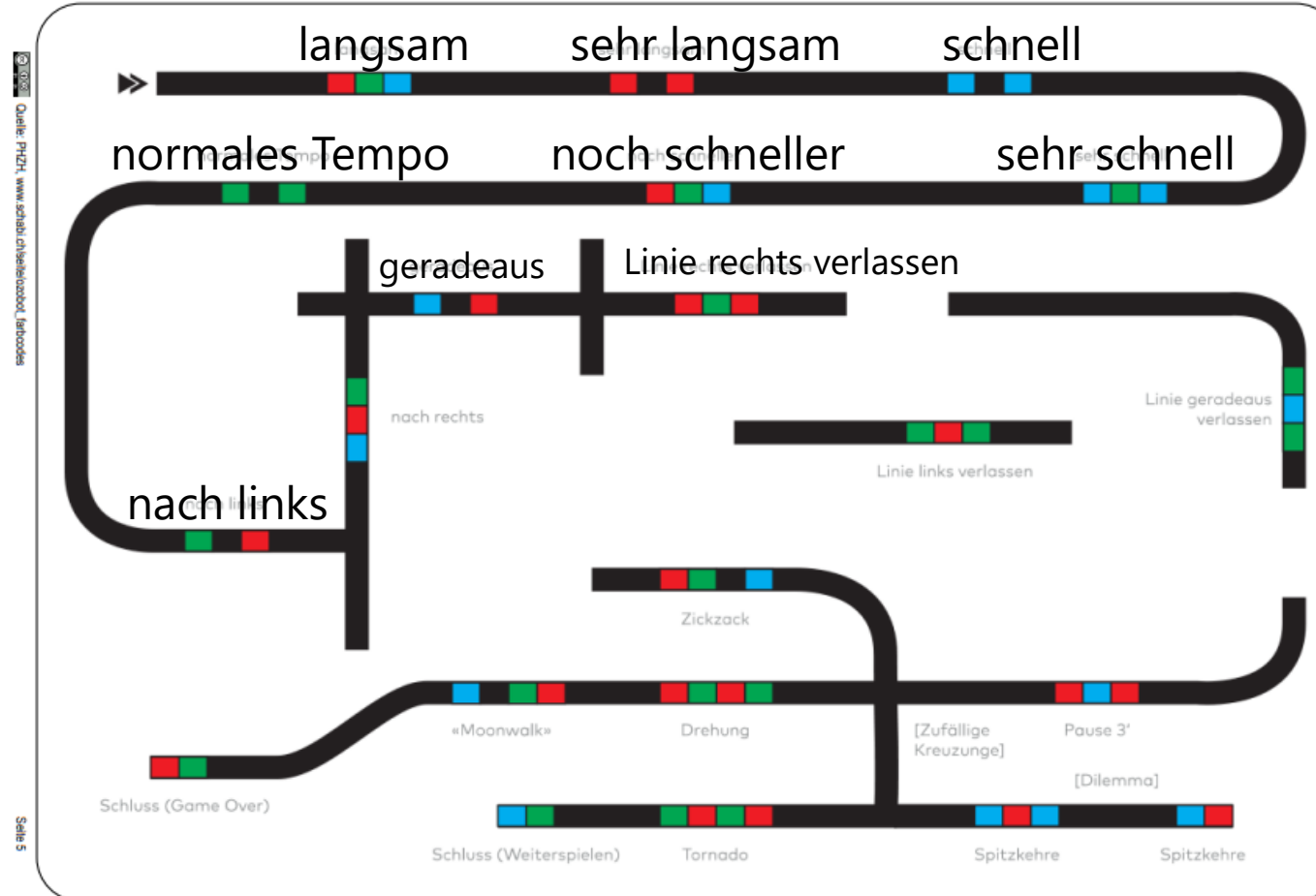
<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



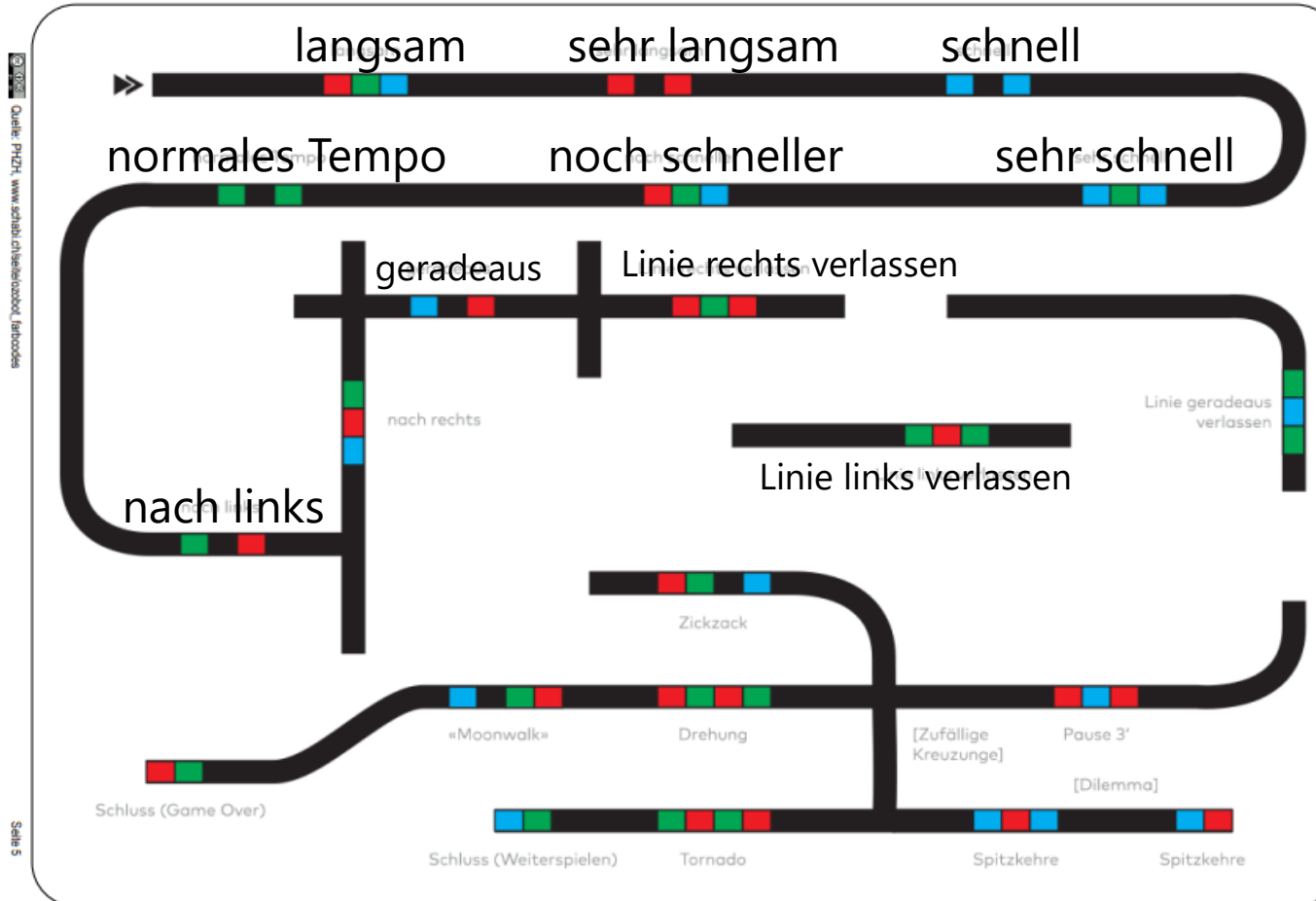
<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



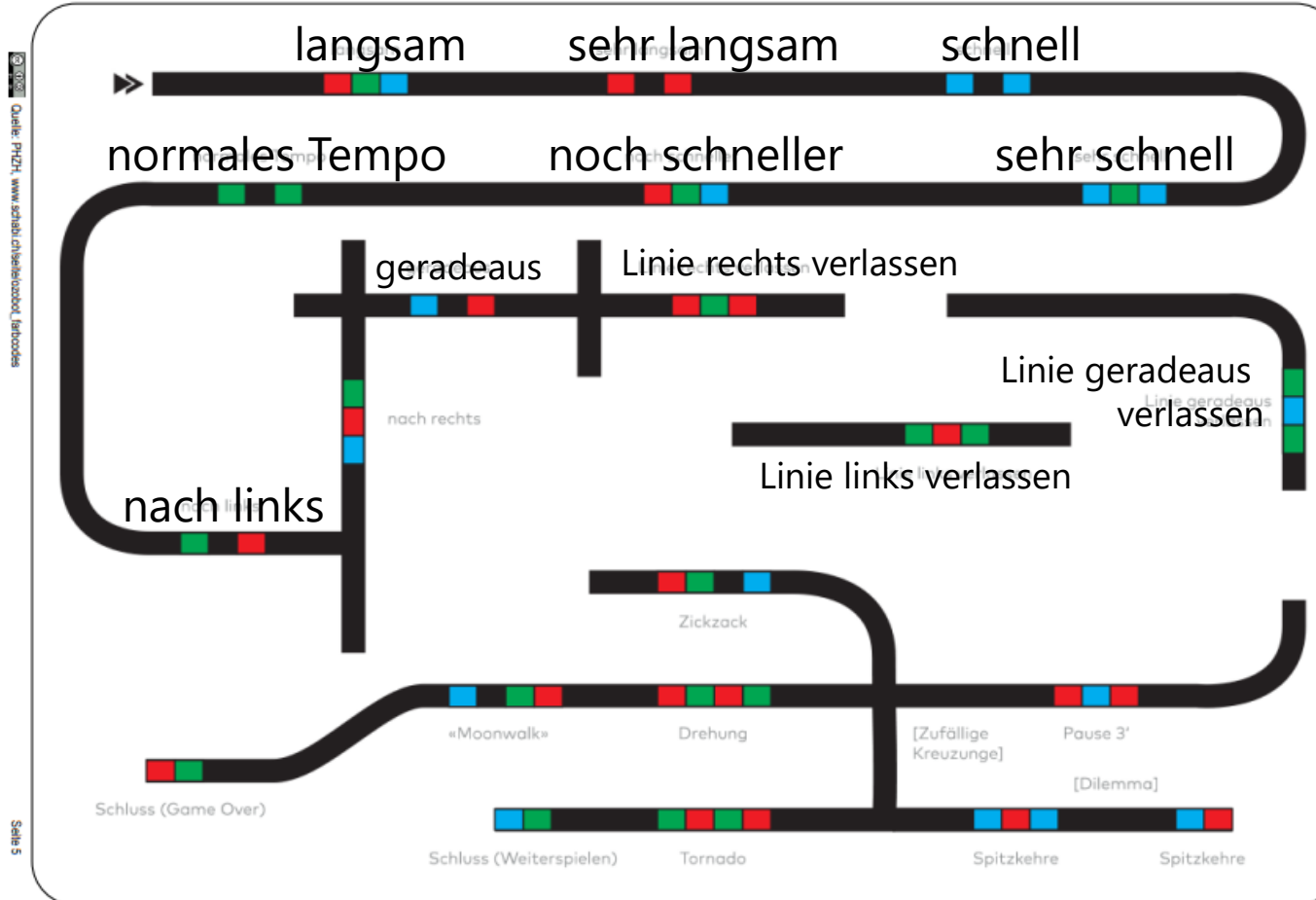
<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



<https://www.youtube.com/watch?v=b-niek2TYaE>



Aufgabe:

- Hilf dem Ozobot von Start (Home) zum Ziel (School), indem du die passenden Codes am richtigen Platz hinmalst. Benutze jeden der aufgeführten Codes nur einmal:
- nach links
- schnell
- geradeaus
- umkehren
- umkehren am Ende

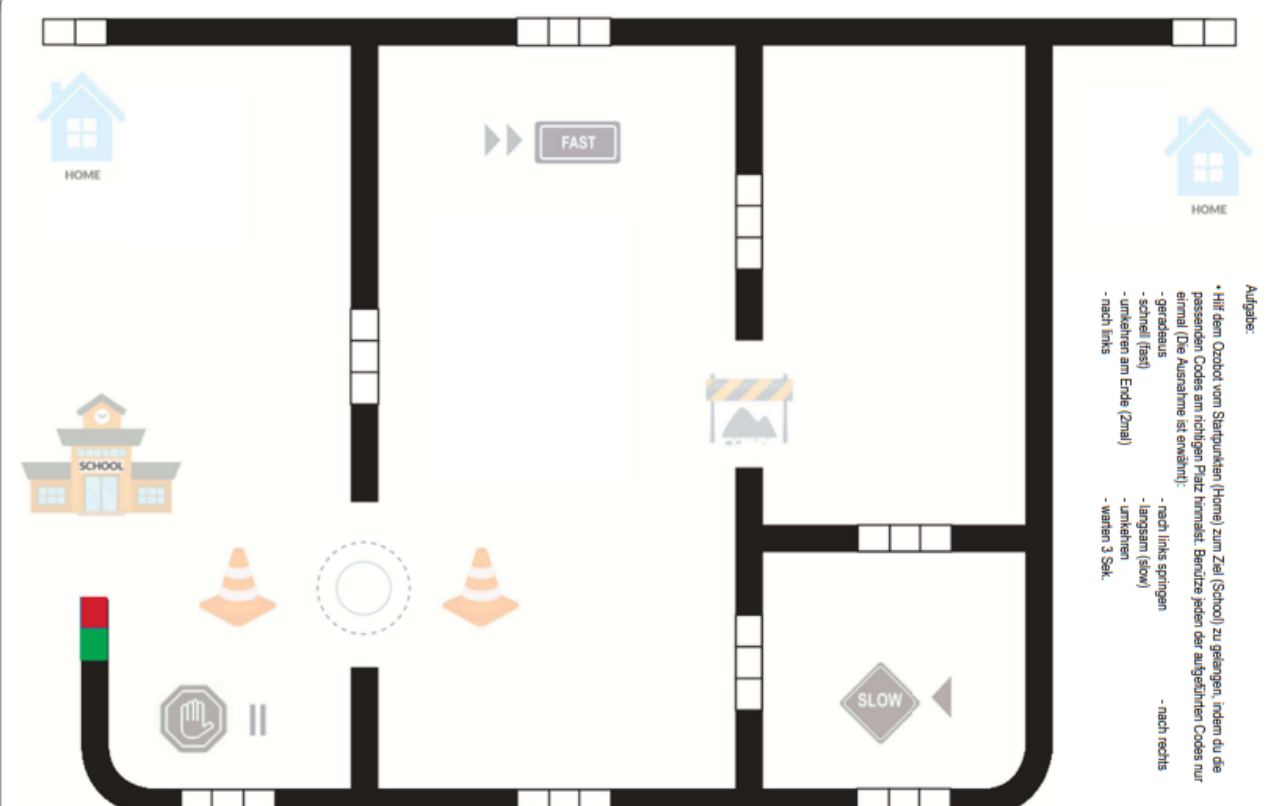


Quelle: <https://storage.googleapis.com/ozobot-lesson-library/programming-with-colors/dive-to-school.pdf>

Seite 6

Quelle: <https://storage.googleapis.com/ozobot-lesson-library/programming-with-colors/dive-to-school.pdf>

Seite 7



Aufgabe:

- Hilf dem Ozobot vom Startpunkt (Home) zum Ziel (School) zu gelangen, indem du die passenden Codes am richtigen Platz hinmalst. Benutze jeden der aufgeführten Codes nur einmal! (Die Ausnahme ist erwähnt):
- geradeaus
- schnell (fast)
- umkehren am Ende (Ziel)
- nach links
- nach links springen
- langsam (slow)
- umkehren
- warten 3 Sek.
- nach rechts



Quelle: <https://storage.googleapis.com/ozobot-lesson-library/recycled/recycled.pdf>

Start →

Du bist fast am Ziel. Ein kleines Freudentänzchen könnte nicht schaden!

Deponie!

Gib Gas! Der Güselwagen holt dich fest ein!

Aufgabe:

- Sammle mit dem Ozobot die Abfälle ein (halte bei jedem Abfallstück kurz), um sie zum Recycling-Wagen zu bringen. Vermeide Güselwagen und Güseldeponie!

Salle 9

Lektion 2

In dieser Lektion lernst du:



Vorhersagen treffen: Wir werden raten, wohin der Ozobot gehen wird, wenn wir ihm bestimmte Befehle geben. Dann schauen wir, ob unsere Vermutungen richtig waren!

Ozobot bewegen: Wir probieren verschiedene Wege aus, um den Ozobot herumzuführen. Mal schnell, mal langsam, mal im Kreis – wir lassen den Ozobot tanzen!

Farbcodes nutzen: Mit bunten Strichen und Punkten erzählen wir dem Ozobot, was er tun soll. Das ist wie eine geheime Sprache, die der Ozobot versteht!

Gerade Linien zeichnen: Wir nehmen unsere Stifte und üben, ganz gerade Linien zu malen, damit der Ozobot gut darauf fahren kann.

Lektion 2

In dieser Lektion lernst du:



Vorhersagen treffen: Wir werden raten, wohin der Ozobot gehen wird, wenn wir ihm bestimmte Befehle geben. Dann schauen wir, ob unsere Vermutungen richtig waren! ✓

Ozobot bewegen: Wir probieren verschiedene Wege aus, um den Ozobot herumzuführen. Mal schnell, mal langsam, mal im Kreis – wir lassen den Ozobot tanzen! ✓

Farbcodes nutzen: Mit bunten Strichen und Punkten erzählen wir dem Ozobot, was er tun soll. Das ist wie eine geheime Sprache, die der Ozobot versteht! ✓

Gerade Linien zeichnen: Wir nehmen unsere Stifte und üben, ganz gerade Linien zu malen, damit der Ozobot gut darauf fahren kann. ✓



**Nächste Videokonferenz:
5. Juni 2024, 17 Uhr bis 18.15 Uhr**

