

# Wir lernen den Ozobot kennen



## Ozobot mag

- Elektrischen Strom über ein USB-Kabel
- Anweisungen ausführen
- Blitzblanke Oberflächen



## Ozobot mag nicht

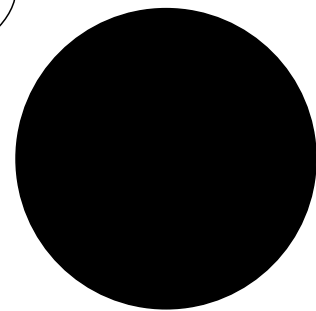
- Krümelige, klebrige oder nasse Oberflächen
- Unfälle aller Art
- Das Drehen der Räder von Hand
- Einen leeren Akku



**BEACHTEN:** Ozobot darf nicht herunterfallen und nicht verschmutzen. Er wird daher nur in der Garage geparkt außer er ist auf dem Weg zur Arbeit oder arbeitet!



Schalte mich ein! Aber ich muss mich noch an meine neue Umgebung gewöhnen ("kallibrieren").

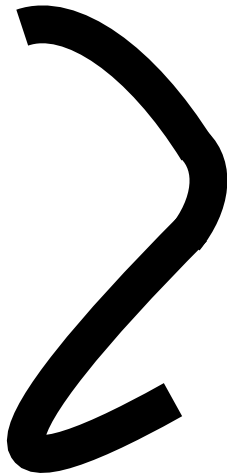
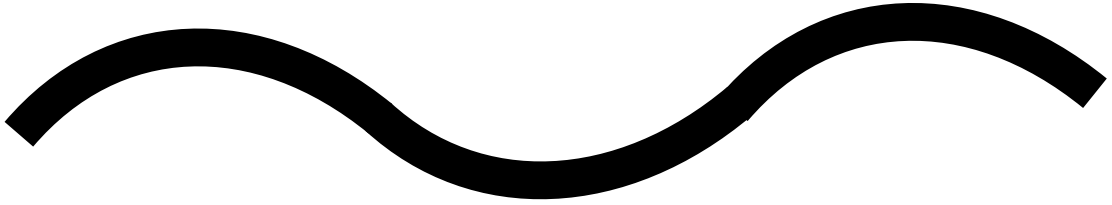


Hier Ozobot kallibrieren

Drücke die Taste am Ozobot für mindestens 5 Sekunden. Stelle ihn auf den schwarzen Kreis.

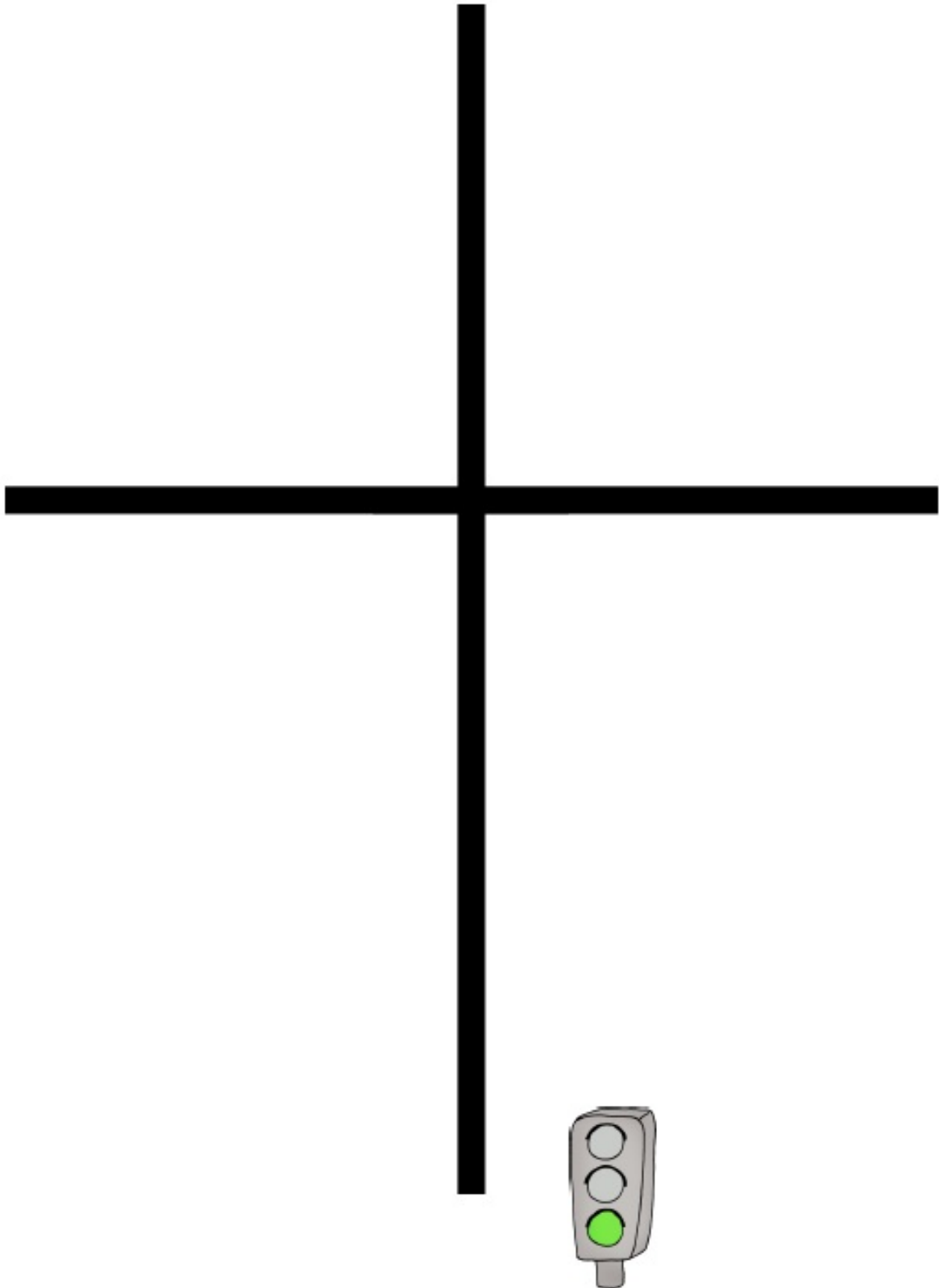
Der Ozobot wird weiss blinken und danach selbstständig vom schwarzen Kreis herunterfahren. Wenn alles geklappt hat, wird er kurz grün blinken. Blinkt er rot, musst du die Schritte wiederholen.

Ozobot startet



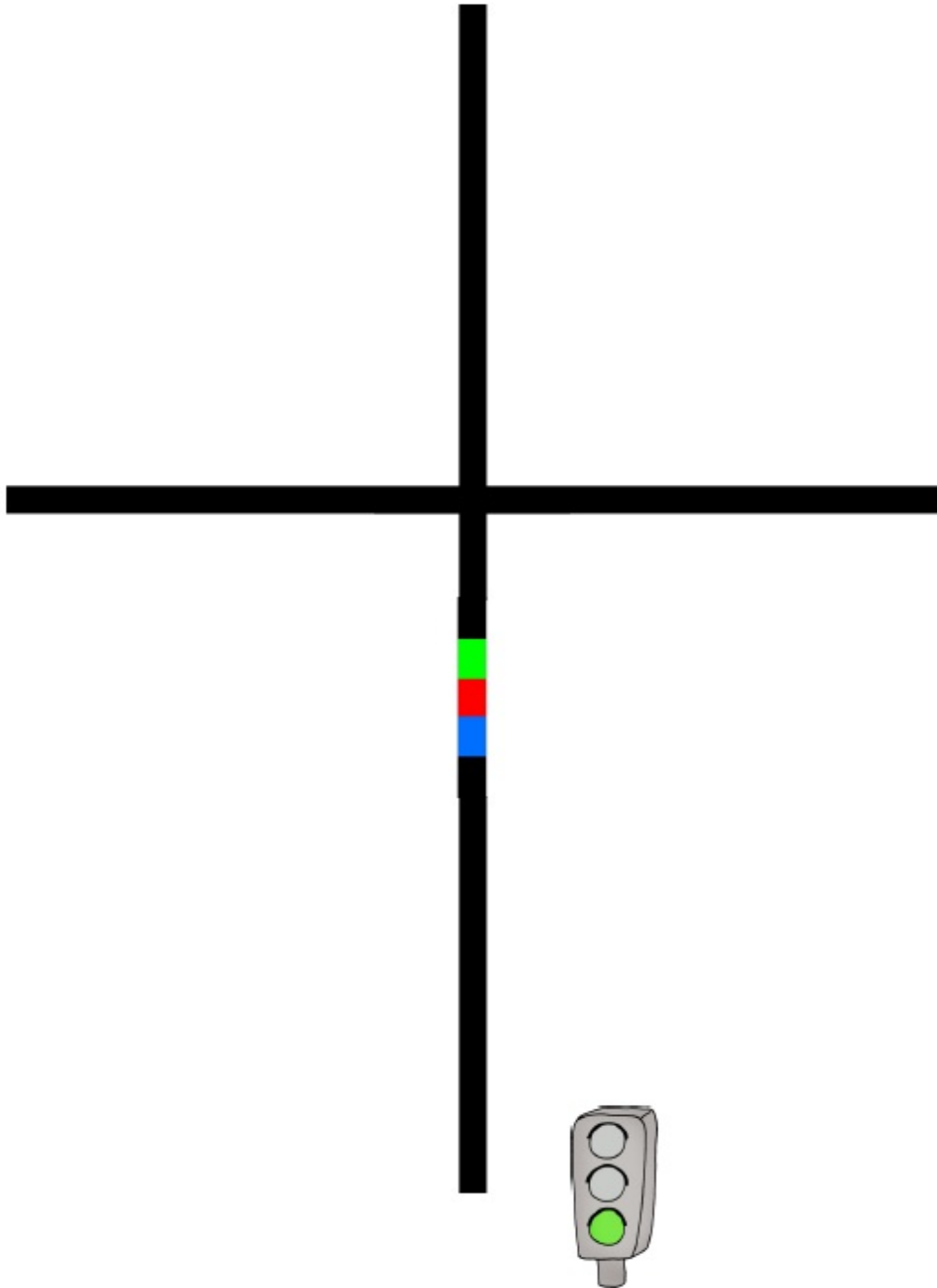
# Ozobot und Kreuzungen

Setze den Ozobot an der Ampel auf die Bahn und lasse ihn fahren!  
Beobachte genau, wohin er abbiegt!  
Wiederhole den Test 5 mal!



# Ozobot und Kreuzungen

Setze den Ozobot an der Ampel auf die Bahn und lasse ihn fahren!  
Wiederhole auch diesen Test 5 mal!  
Was passiert? Woran könnte es liegen?

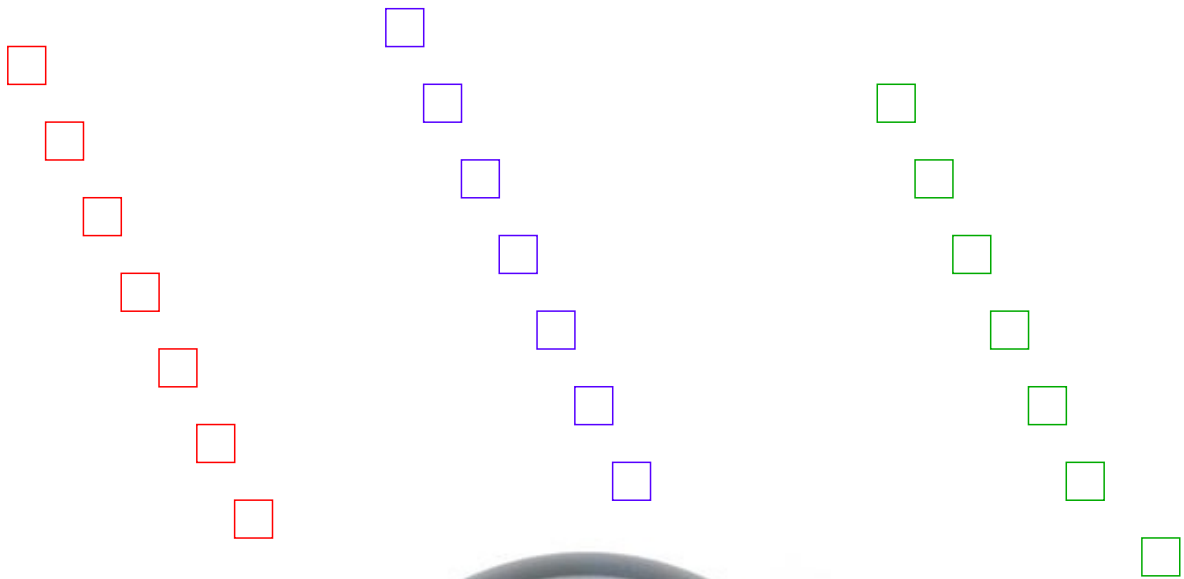


# Die Ozobot-Stifte

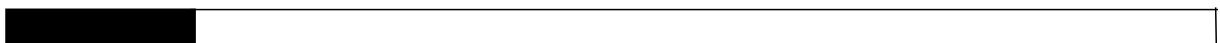
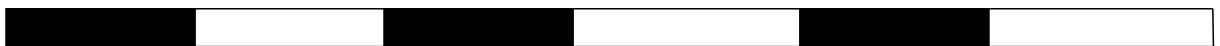
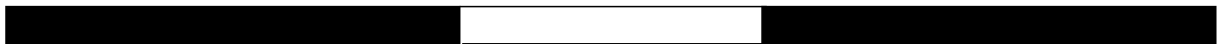
Der Ozobot freut sich, dass er gleich tolle Strecken fahren kann und bestellt einen **Konfetti-Regen**.

Zeichne rote, blaue und grüne Konfetti, indem du die Kästchen bunt markierst und eigene Konfetti ergänzt.

Achte auf die Stifthaltung (verwende die dicke Seite) und mache nur einen Strich pro Konfetti!



Vervollständige die Linien!



# Wir steuern den Ozobot durch Farbcodes

Wenn der Ozobot in eine bestimmte Richtung abbiegen soll, musst du ihm dies unmittelbar vor der Kreuzung oder Abbiegung mitteilen. Hierfür gibt es folgende Anweisungen:

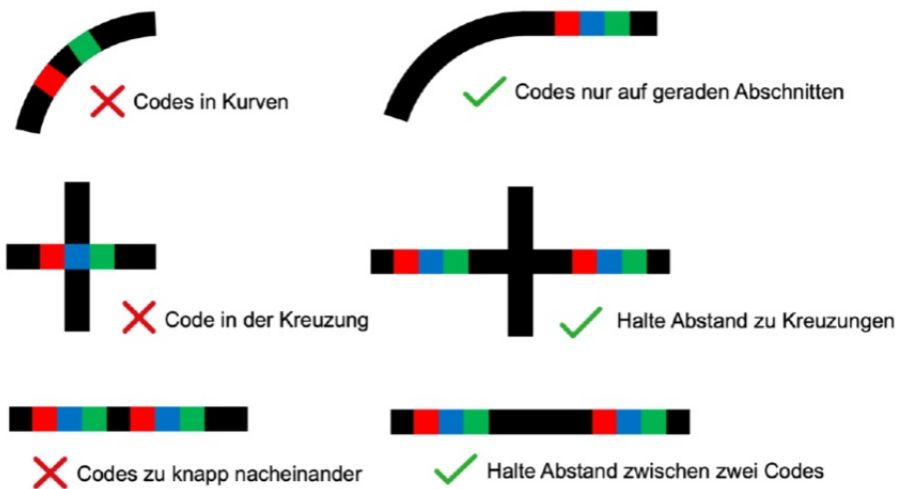


Beachte immer, dass du sauber und ordentlich arbeitest. Nur dann versteht dich der Ozobot.

## Farbcodes zeichnen



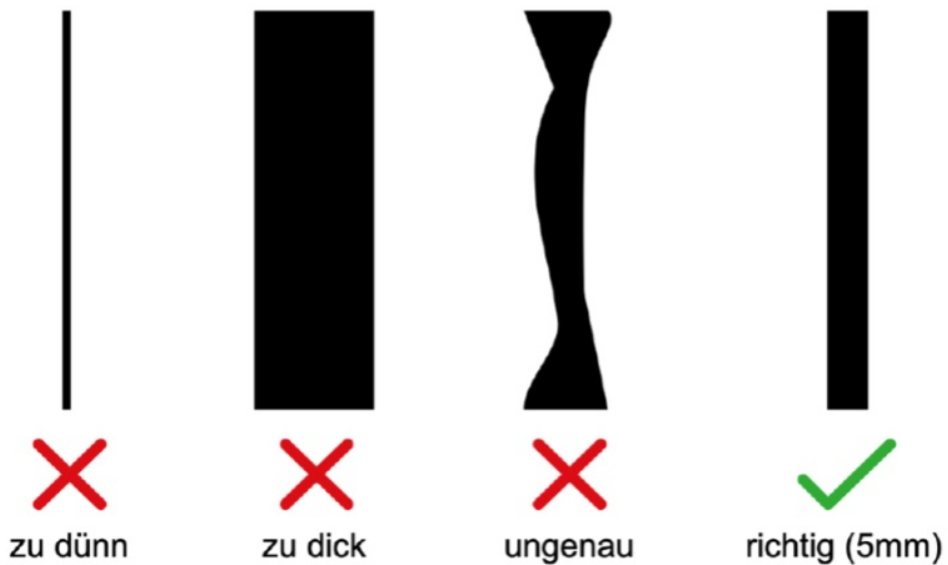
## Farbcodes plazieren



# Die Linien müssen exakt sein

## Tipps

### Linien Zeichnen



### Kurven Zeichnen



# Welche Befehle erkennt der Ozobot?

Die Farbcodes auf einen Blick

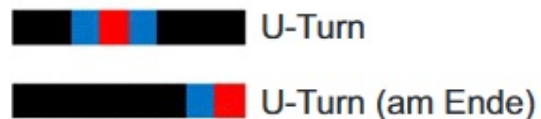
## Geschwindigkeit



## Verhalten bei Kreuzungen



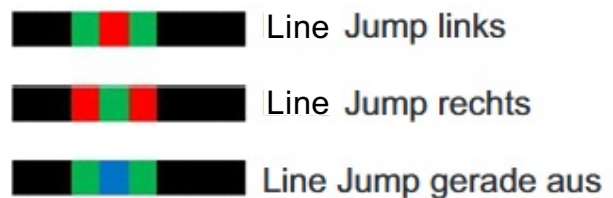
## Umkehren



## Cooler Moves



## Line Jumps



## Zähler



## Ozobot stoppen

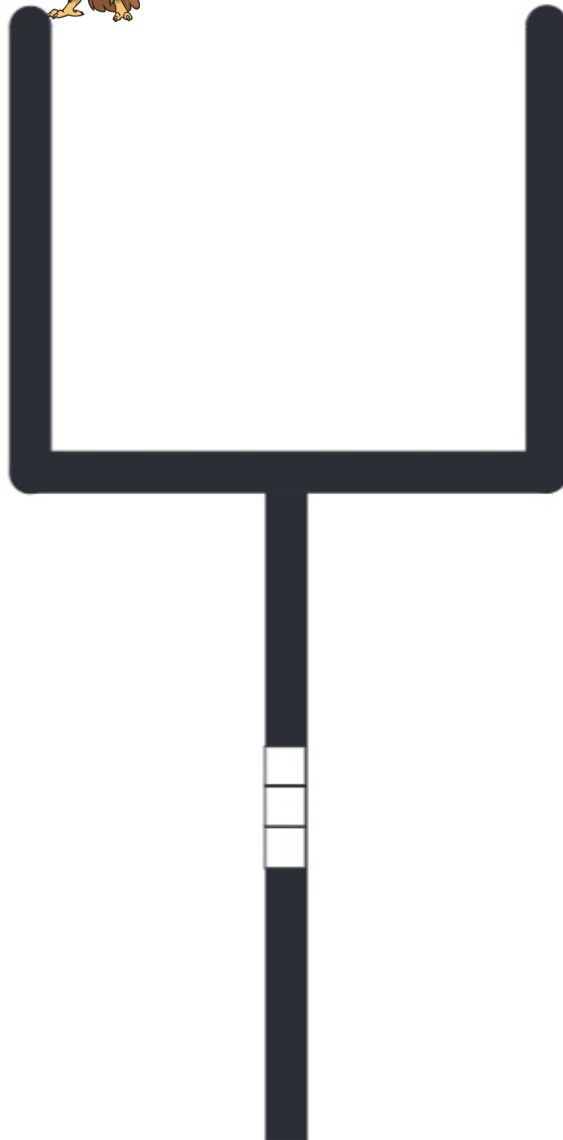


## Timer



# Jetzt wird der Ozobot programmiert

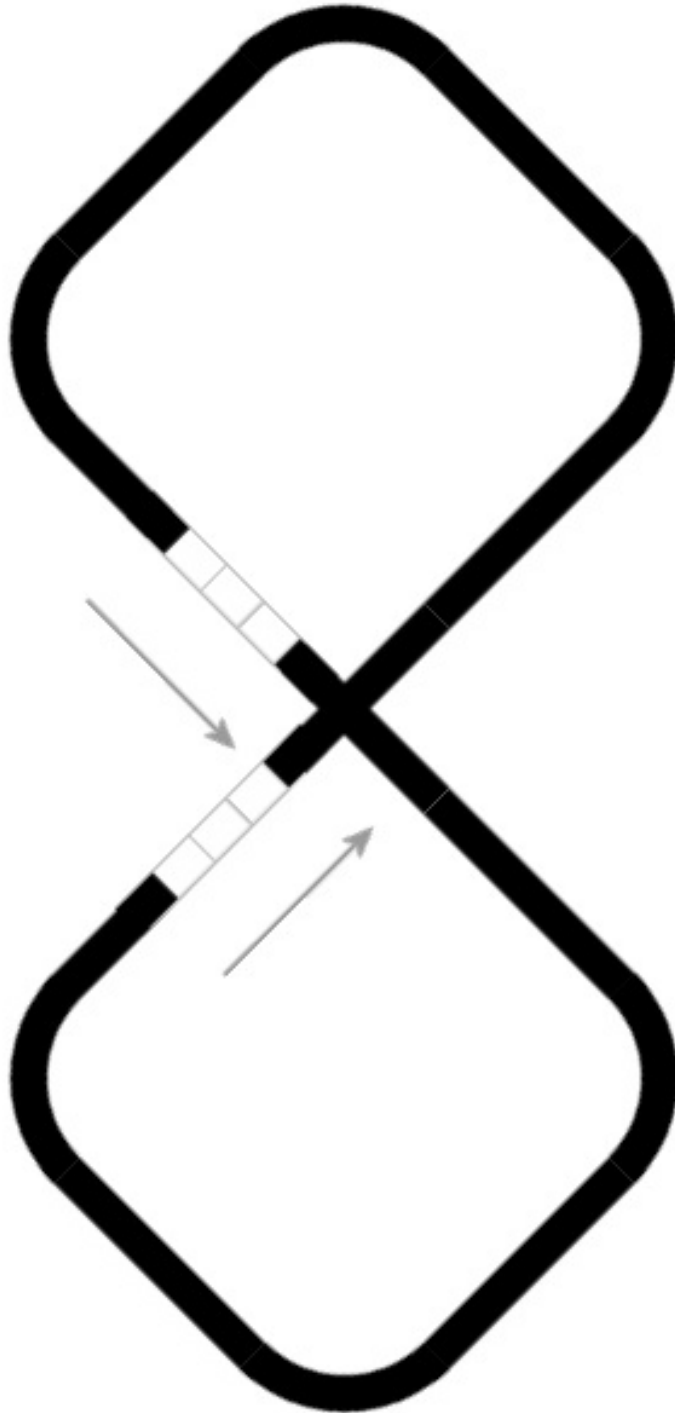
Der Ozobot fährt nach links



**Start**

# Jetzt wird der Ozobot programmiert

Lass den Ozobot eine Acht fahren.



# Jetzt wird der Ozobot programmiert

Der Ozobot macht eine Spazierfahrt. Hilf ihm bei der Geschwindigkeit.

The image shows a large tablet screen with a black border. The screen displays a colorful scene with various icons: a sun, raindrops, clouds, butterflies, and a small house with an umbrella. The scene is divided into four quadrants by a central vertical line. The top-left quadrant contains a cloud icon and a 'Schnell' button. The top-right quadrant contains several butterfly icons and a 'Langsam' button. The bottom-left quadrant contains raindrop icons and a 'Turbo' button. The bottom-right quadrant contains a sun icon, a house icon, and an umbrella icon, with a 'Schnecke' button. The screen is surrounded by a grid of small white squares, likely representing a programming path. Above the screen, there is a green brushstroke containing the text 'Der Ozobot macht eine Spazierfahrt. Hilf ihm bei der Geschwindigkeit.' Below the screen, there is a 'Nitro' button and a single umbrella icon.

Normal

Schnell

Langsam

Turbo

Schnecke

Nitro



# Ein schöner Tag im Wald

Der Ozobot fährt durch den Wald. Hilf ihm, den richtigen Weg zu finden! Zeichne in die freien Felder die richtigen Befehle!

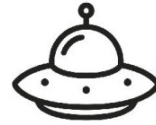
1. Nach dem Start fährt er zu einem Laubbaum (**rechts abbiegen**).
2. Auf der Wiese scheint die Sonne, er fährt im **Schneckentempo**.
3. Im grünen Moos macht er eine **Pause**.
4. Danach fährt er zu einem Nadelbaum (**links abbiegen**).
5. Dann hört er einen Specht und fährt **schnell** zu ihm.
6. Danach **dreht** er sich im Kreis vor Freude über diesen schönen Tag (Spin).

The grid is a large rectangle with a black border. It is divided into several sections by black lines. At the bottom left, there is a green arrow pointing up with the word "START" next to it. At the bottom right, there is a large black circle with the word "Kallibrierung" below it. The grid contains six numbered circles (1-6) and several icons: a tree, a sun, a patch of grass, a molehill, a pine tree, and a woodpecker. The icons are placed in the grid as follows: 1. A tree icon is in the bottom-left section. 2. A sun icon is in the bottom-middle section. 3. A patch of grass icon is in the bottom-right section. 4. A molehill icon is in the middle-right section. 5. A pine tree icon is in the top-middle section. 6. A woodpecker icon is in the top-left section. The numbered circles are placed in the grid as follows: 1. A circle with the number 1 is at the bottom left. 2. A circle with the number 2 is at the bottom middle. 3. A circle with the number 3 is at the bottom right. 4. A circle with the number 4 is on the right side. 5. A circle with the number 5 is in the top middle. 6. A circle with the number 6 is in the top left. The grid also features several small white squares with black outlines, some of which are filled with black or green, indicating specific programming commands.

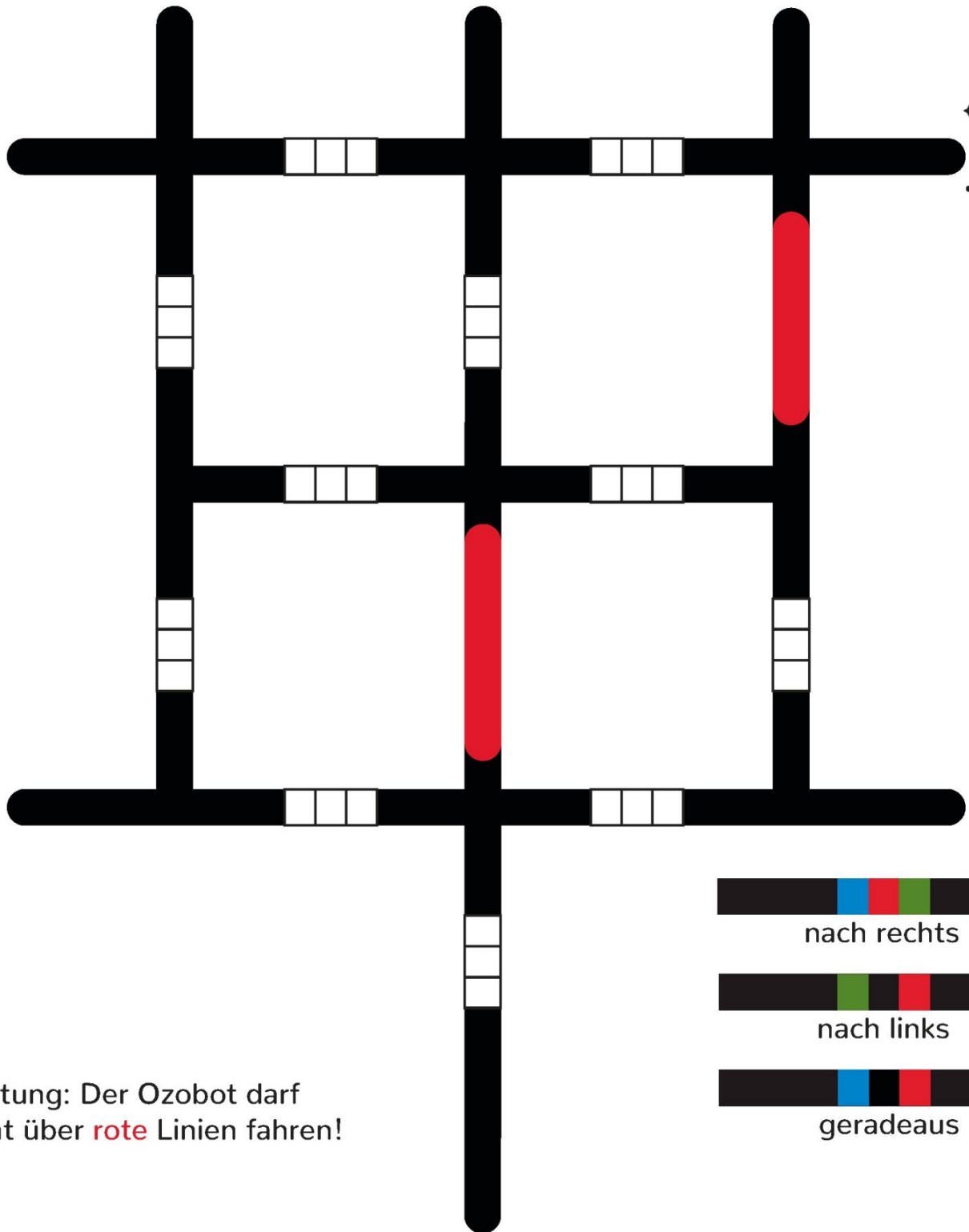


# Zeige Ozobot den Weg zum Mond!

Level 1



Mond



Achtung: Der Ozobot darf nicht über rote Linien fahren!



nach rechts



nach links



geradeaus

Start

# Jetzt wird der Ozobot programmiert

Lass den Ozobot coole Moves ausführen



Tornado



Zickzack

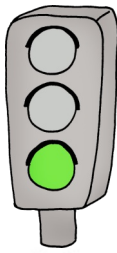


Pause

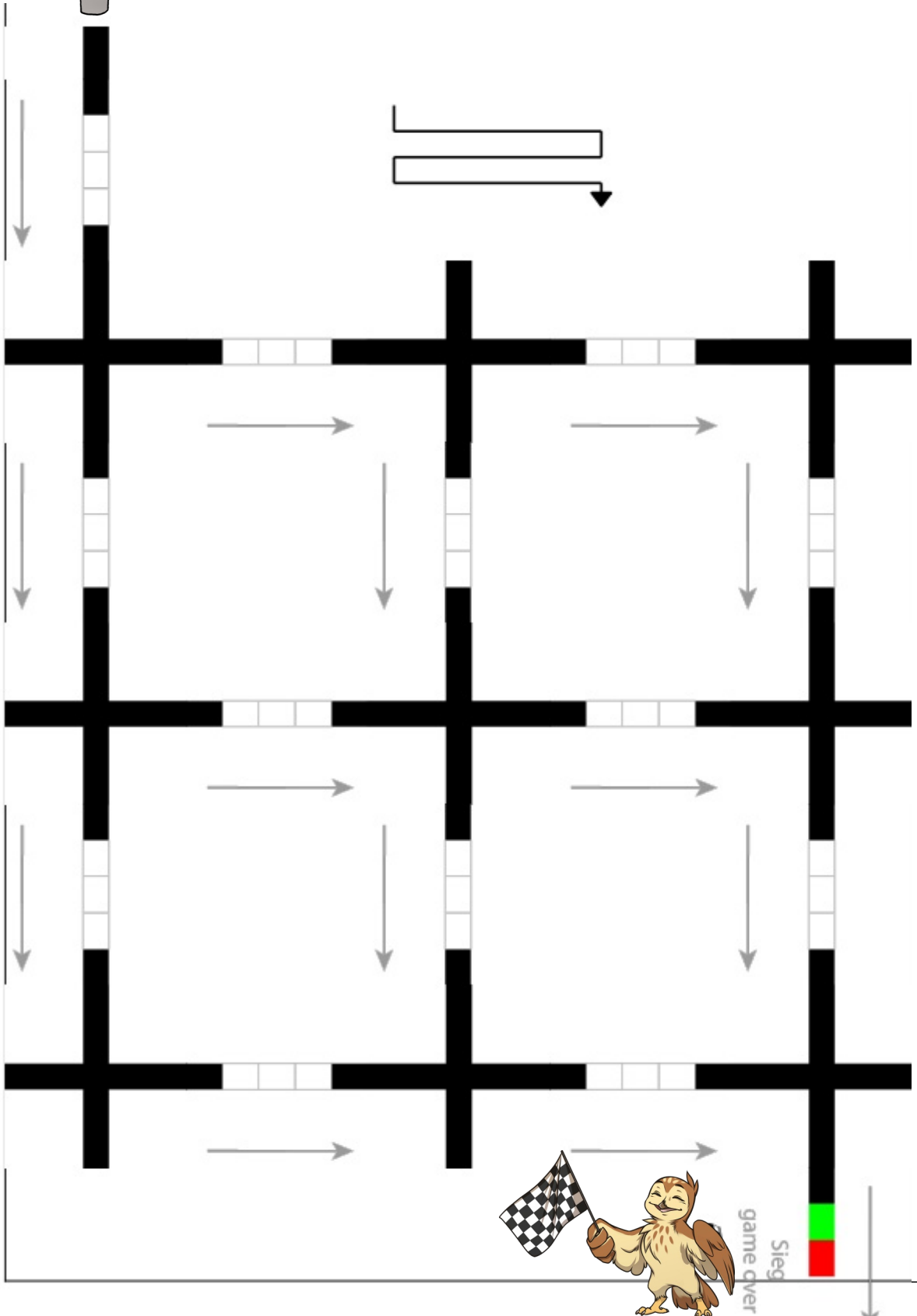


Nitro-Boost

# Jetzt wird der Ozobot programmiert



Lass Ozobot in einer Zickzack-Linie bis zum Ziel fahren.





# Jetzt wird der Ozobot programmiert

**Start**

Fahre ins Kino, verwende nur die unten angegebenen Farbcodes

