

Hinweise zur Drohnenmission

Das erste Arbeitsblatt in schwarzweiß für die jeweiligen Teams kopieren. Hierauf können sich die SuS Notizen machen und die Messergebnisse aufschreiben.

Die Aufgabenkarten mit den Drohnenmissionen müssen nur einmal in Farbe gedruckt werden und diese dann laminieren oder in Sichttüten stecken.

Die Aufgabenkarten liegen an einem zentralen Ort und werden dann unter den Teams ausgetauscht.

Es können 4 Teams gleichzeitig arbeiten. Falls es 5 Teams gibt, muss ein Team pausieren, bis eine Aufgabenkarte frei wird. Für dieses Team können sich dann Aufgaben zur Überbrückung überlegt werden.

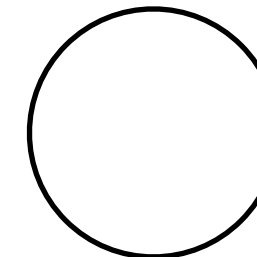
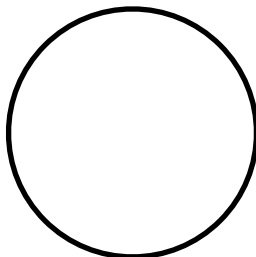
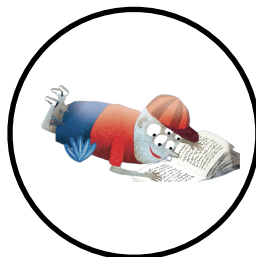
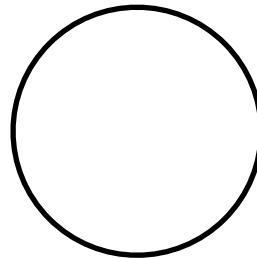
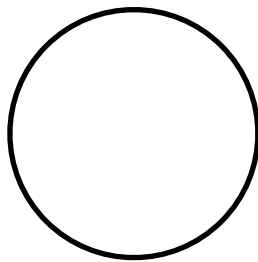
Drohnenmission

Rettet Victors Fahrgäste und bringt sie zurück

1. Messt mit dem Zollstock die Abstände zwischen den Reifen.
Tipp: Messt immer von der einen Mitte zur anderen Mitte.
Schreibt die Messergebnisse auf.
2. Wenn ihr alle Messergebnisse habt, dann könnt ihr mit der 1. Drohnenmission starten.
3. Seid ihr erfolgreich im Reifen gelandet? Dann nehmt euch einen Stein aus der Mitte.
Gebt den Stein bei deinem Lehrer oder deiner Lehrerin ab. Du bekommst einen Aufkleber in deinen Drohnenführerschein.

Start 4

Start 1



Start 2

Start 3

Aufgabe 1: Rettet die ältere Dame



Starte bei Start 2.

Du musst im Tiefflug die alte Dame zurückholen.

Fliege nicht höher als 60 cm.

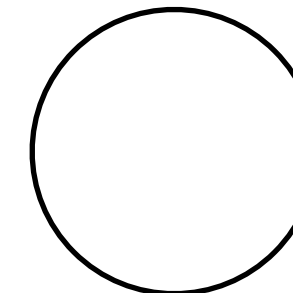
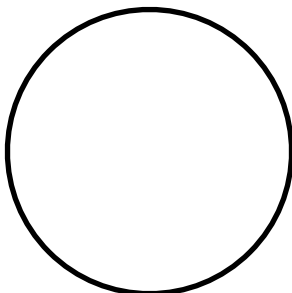
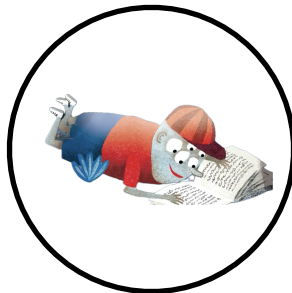
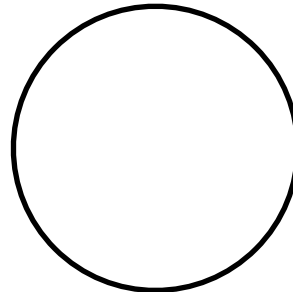
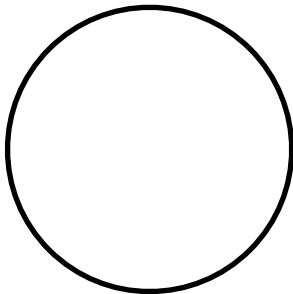
Finde den kürzesten Weg.

Landet die Drohne im Reifen und nimmt einen Stein.

Du darfst nicht diagonal über die Planeten fliegen.

Start 4

Start 1



Start 2

Start 3

Aufgabe 2: Rettet das kleine Kind

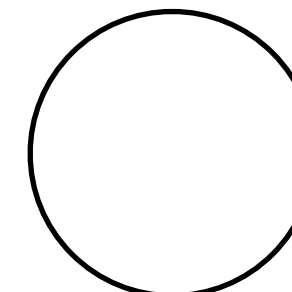
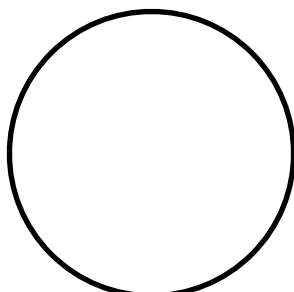
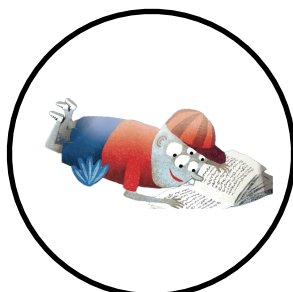
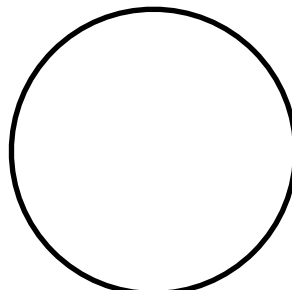
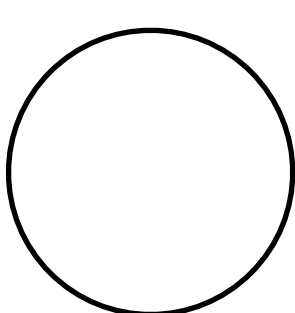


Starte bei Start 4.

Ihr müsst das kleine Kind in einer Flughöhe von einem Meter zurückholen. Da das kleine Kind gerade ein spannendes Buch liest, könnt ihr euch die Zeit lassen. Findet einen langen Weg und überfliegt 3 weitere Personen. Landet die Drohne im Reifen und nehmt einen Stein. Ihr dürft nicht diagonal über die Planeten fliegen.

Start 4

Start 1



Start 2

Start 3

Aufgabe 3: Rettet den Bibliothekar



Starte bei Start 1.

Du darfst dir die Flughöhe bei dieser Mission aussuchen. Der Bibliothekar erwartet dich schon.

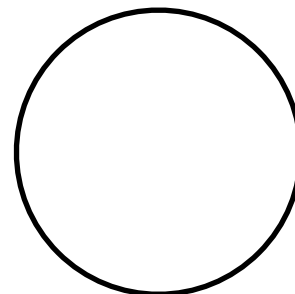
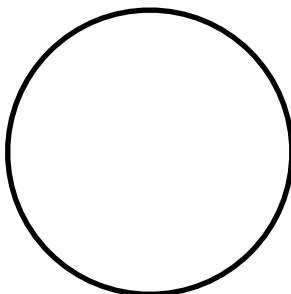
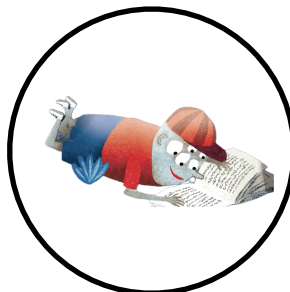
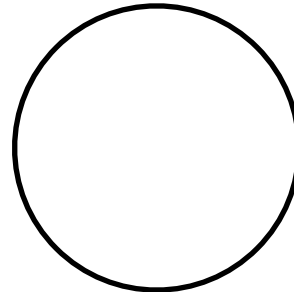
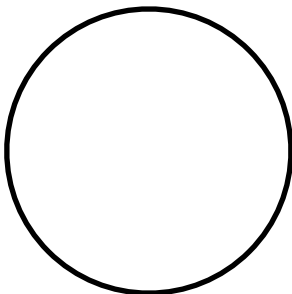
Finde einen kurzen Weg und überfliege nur eine andere Person.

Landet die Drohne im Reifen und nehmt einen Stein.

Ihr dürft nicht diagonal über die Planeten fliegen.

Start 4

Start 1



Start 2

Start 3

Aufgabe 4: Rettet das Gespenst



Starte bei Start 3.

Du darfst dir die Flughöhe bei dieser Mission aussuchen.

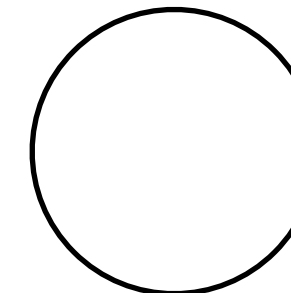
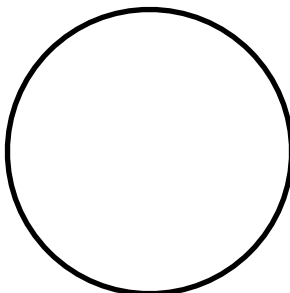
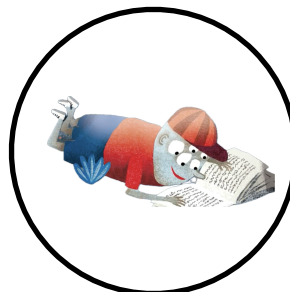
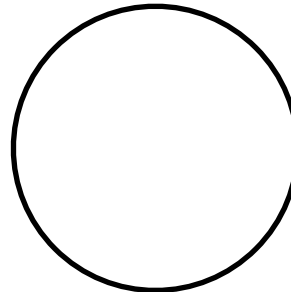
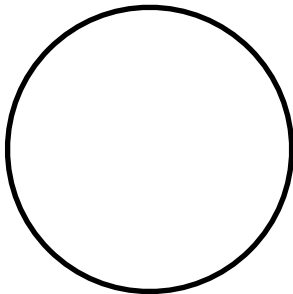
Das Gespenst liebt Kunststücke. Baue auf dem Weg zum Gespenst 2 Kunststücke über den Planeten ein und mache einen Umweg.

Landet die Drohne im Reifen und nehmt einen Stein.

Ihr dürft nicht diagonal über die Planeten fliegen.

Start 4

Start 1



Start 2

Start 3

Aufgabe 5: Rettet den Verrückten

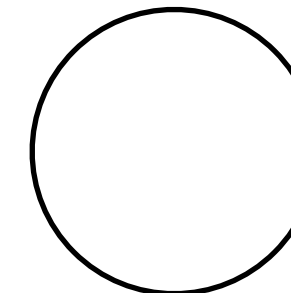
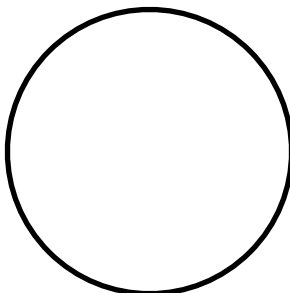
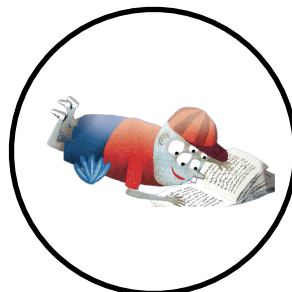
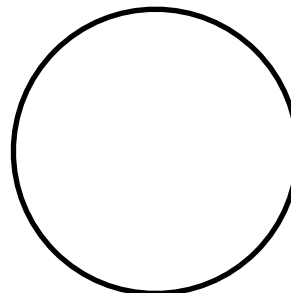
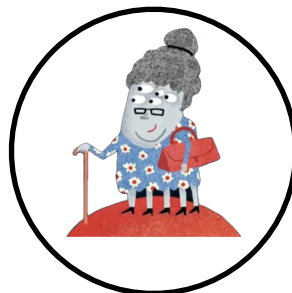
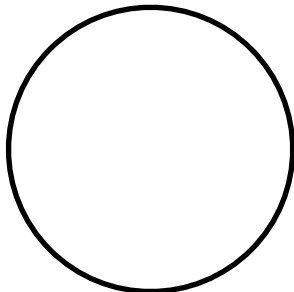
Startet bei Start 2.

Der Verrückte liebt verrückte Dinge. Ändert beim Überfliegen der Planeten zweimal die Flughöhe. Macht zwei unterschiedliche Flips über dem Verrückten bevor ihr landet. Fliegt nicht höher als 120 cm.

**Landet die Drohne im Reifen und nehmt einen Stein.
Ihr dürft nicht diagonal über die Planeten fliegen.**

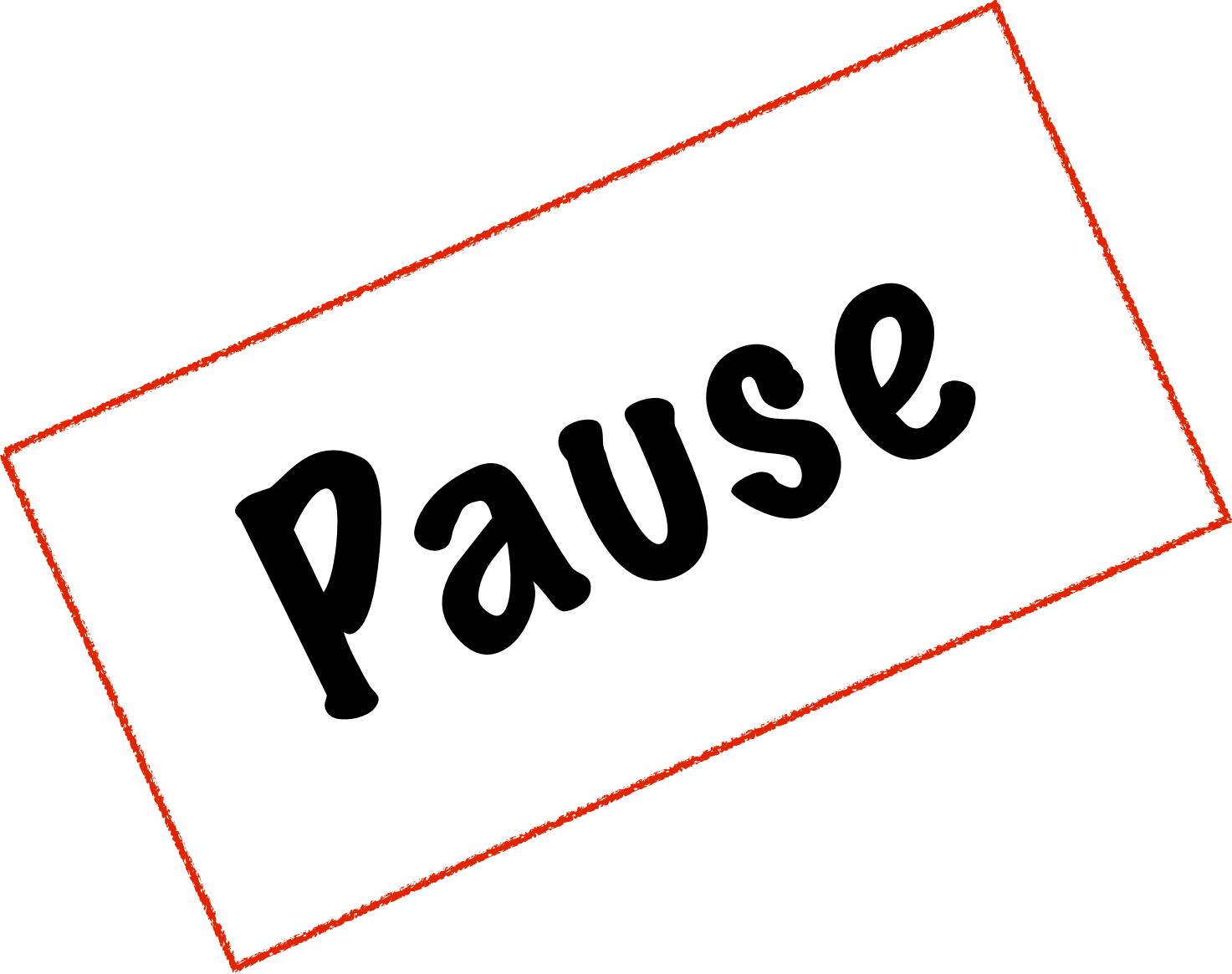
Start 4

Start 1



Start 2

Start 3



pause