

Entdeckerkarten 3

E3: Einzelaufgaben (fach-, anlassbezogen)



Die Entdeckerkarten sind auf der Grundlage verschiedener Veröffentlichungen entstanden, vielfach aber auch stark verändert oder kombiniert. Wurden Abbildungen sehr direkt übernommen, steht der Verweis direkt dabei. Ansonsten werden für die bessere Lesbarkeit für die Kinder auf längere Verweise verzichtet.

Hier die Literaturbasis der Ideen:

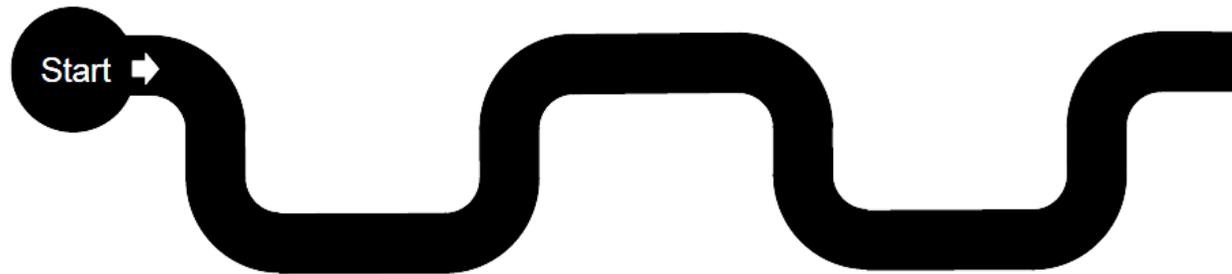
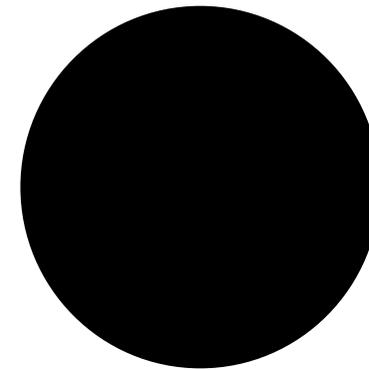
[Projektideen Hochschule Schwyz](#) – Ozobot Projektideen

[Unterrichtsideen TU Graz](#) - OZOBOT© Unterrichtsbeispiele

[Material der päd. Hochschule Niederösterreich](#) – EIS Karten

[Unterrichtsideen von ozobot](#) – Lessons

Der Ozobot als Zeitmesser



20 cm
___ s



30 cm
___ s



Geschwindigkeit messen

Wie viele Sekunden würde er für 10 cm benötigen? _____s

Eigene Strecke zeichnen

Nimm ein leeres A5-Blatt und zeichne einen möglichst langen Weg ohne Kreuzungen. Beachte, dass der Ozobot Platz zum Drehen braucht. Zeichne die Linien nicht zu eng aneinander. Der Ozobot soll am Ende der Strecke stehen bleiben. Mache eine Probefahrt.

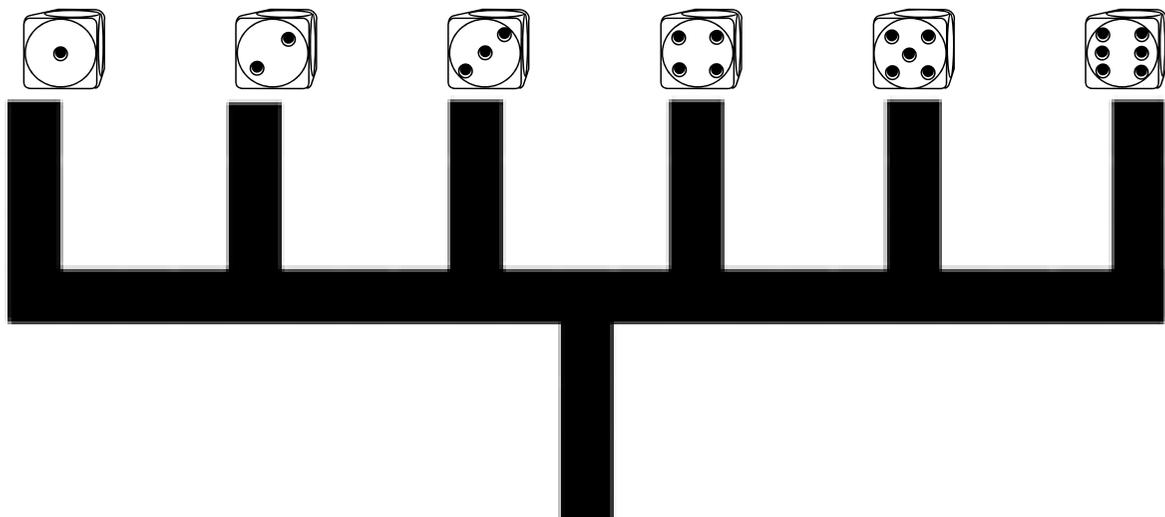
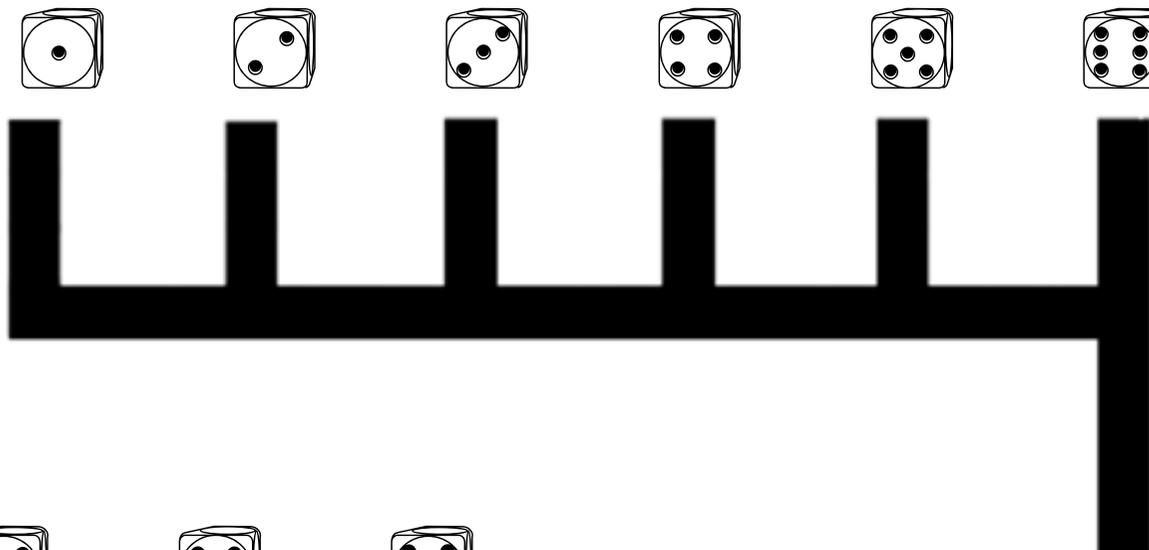
Messen und vergleichen

Suche eine Partnergruppe, die eine eigene Strecke zeichnet. Stellt die Ozobots an den Anfang eurer Fahrbahn und schaltet sie gleichzeitig ein. Welcher Ozobot ist als erstes am Ende angelangt? Wer hat die längste Strecke auf sein Blatt zeichnen können? Verwendet die Stoppuhr und schätzt, wie lang die gezeichnete Strecke in etwa sein könnte (in Zentimetern).

Würfeln mit Ozobot 2 - Wahrscheinlichkeit

Gezinkte Würfel – Zufall beeinflussen

Wiederhole den Versuch „Würfeln mit Ozobot 1“ mit diesen Fahrbahnen. Vergleiche die Ergebnisse. Kannst du dir erklären, warum der Ozobot nun einige Zahlen bevorzugt? Spielt die Länge der Straße eine Rolle? Wie oft muss sich der Ozobot an einer Kreuzung entscheiden, bis er zu einer bestimmten Zahl kommt?

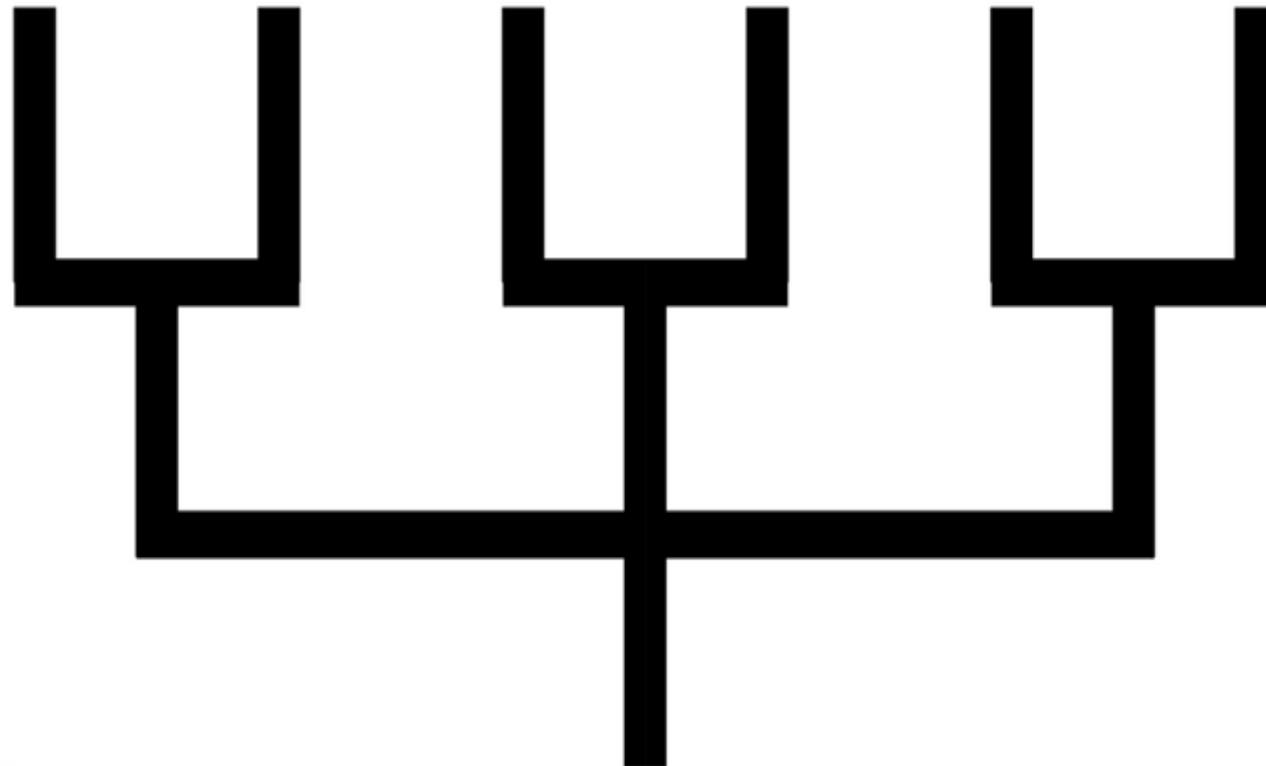


Würfeln mit Ozobot 1 - Wahrscheinlichkeit

Mache immer einen Strich, je nachdem, welche Zahl der Ozobot erreicht hat.

In jeder Runde würfle zusätzlich mit einem echten Würfel und notiere auch dessen Augenzahl in der Tabelle.

Wiederhole den Versuch mindestens 10 mal.



	Ozobot	Würfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		