

Entdeckerkarten 2

E2: Codes erproben und nutzen (Codes zeichnen oder Aufkleber nutzen)



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

Literaturbasis der Ideen:

[Projektideen Hochschule Schwyz](#) – Ozobot Projektideen











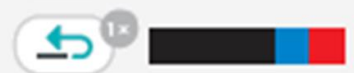





















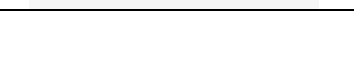









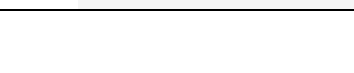









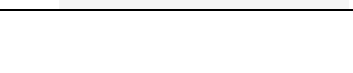









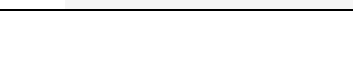

[Unterrichtsideen TU Graz](#) - OZOBOT© Unterrichtsbeispiele

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

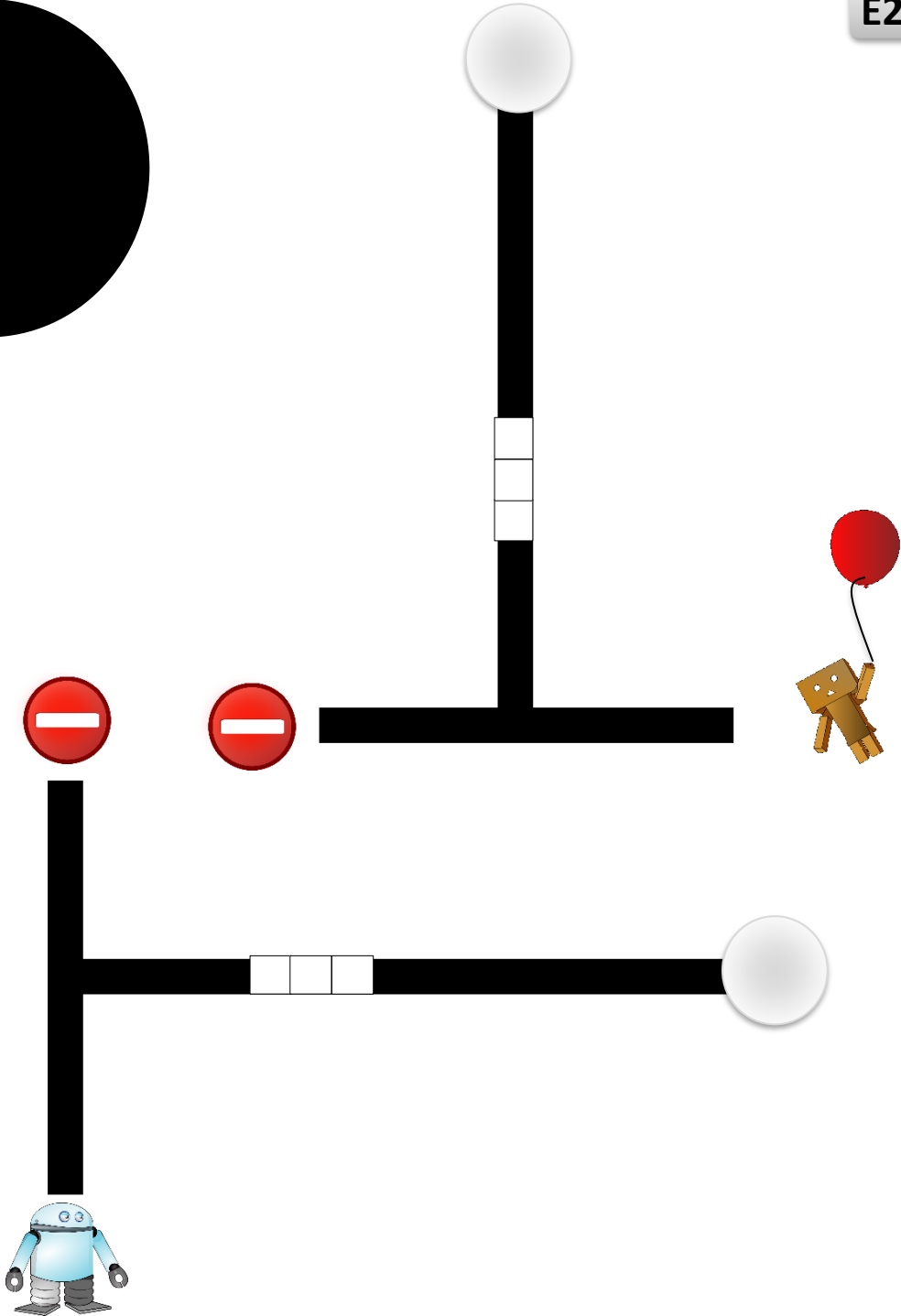
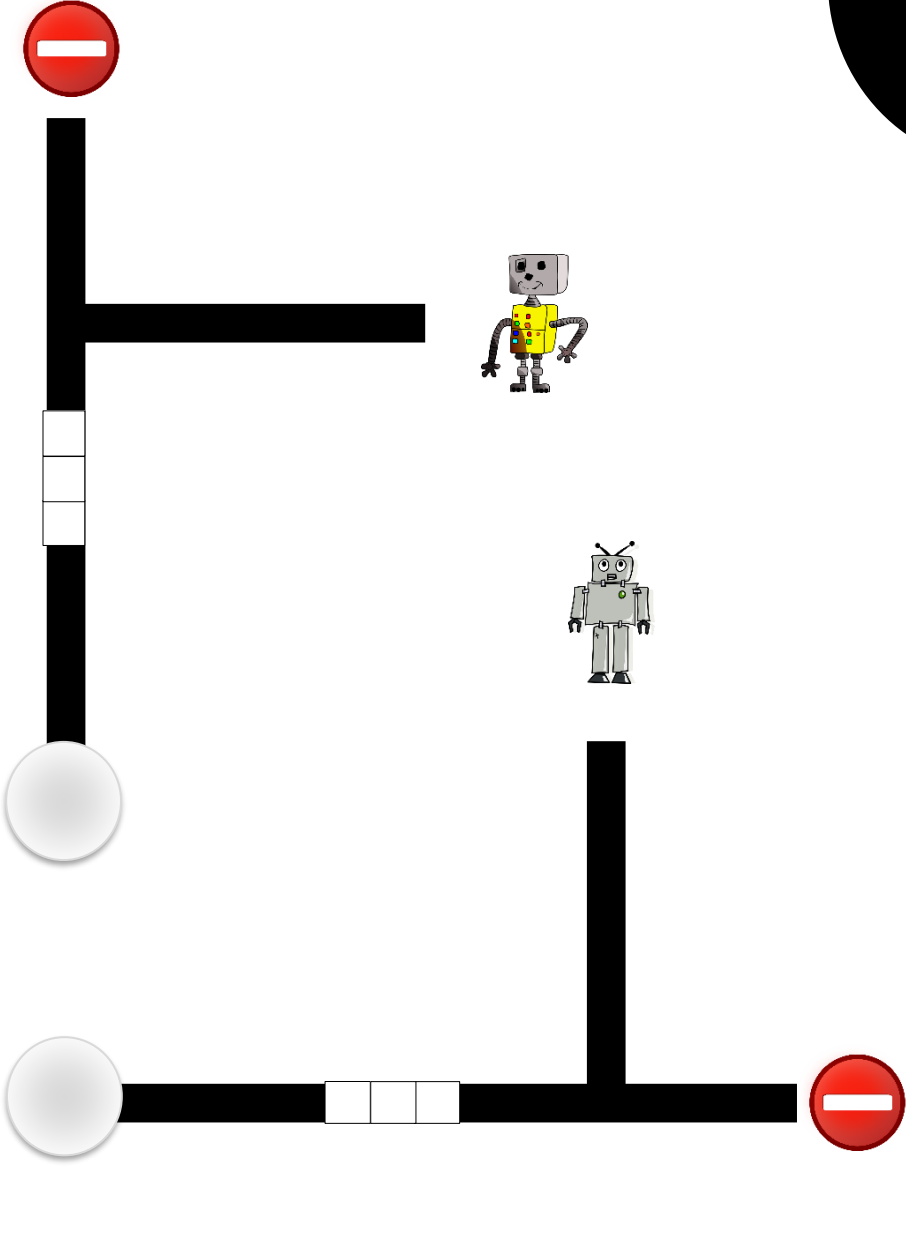
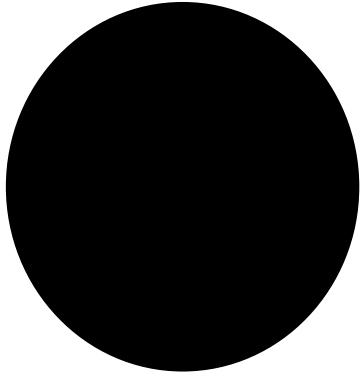
[Unterrichtsideen von ozobot](#) – Lessons

Letzte Überarbeitung: 3/2019

Differenzierungshilfen für „Weg zur Schule 1 und 2“

Weg zur Schule 1	Weg zur Schule 1	Weg zur Schule 1	Weg zur Schule 1
<p>Nutze diese Codes: </p>     	<p>Nutze diese Codes: </p>     	<p>Nutze diese Codes: </p>     	<p>Nutze diese Codes: </p>     
Weg zur Schule 2	Weg zur Schule 2	Weg zur Schule 2	Weg zur Schule 2
<p>Nutze diese Codes: </p>         	<p>Nutze diese Codes: </p>         	<p>Nutze diese Codes: </p>         	<p>Nutze diese Codes: </p>         

Finde Ozobots Freunde





Mausi unterwegs



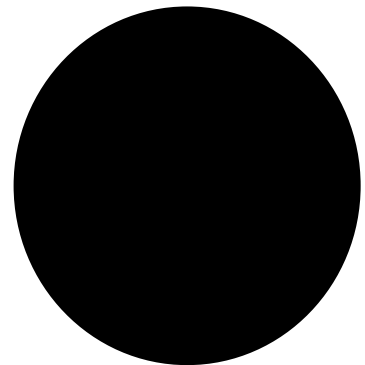
Freund getroffen!
Große Freude!



Kleine Pause!



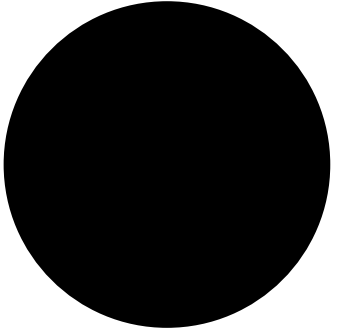
Ganz langsam
über den
Besenstiel
balancieren.



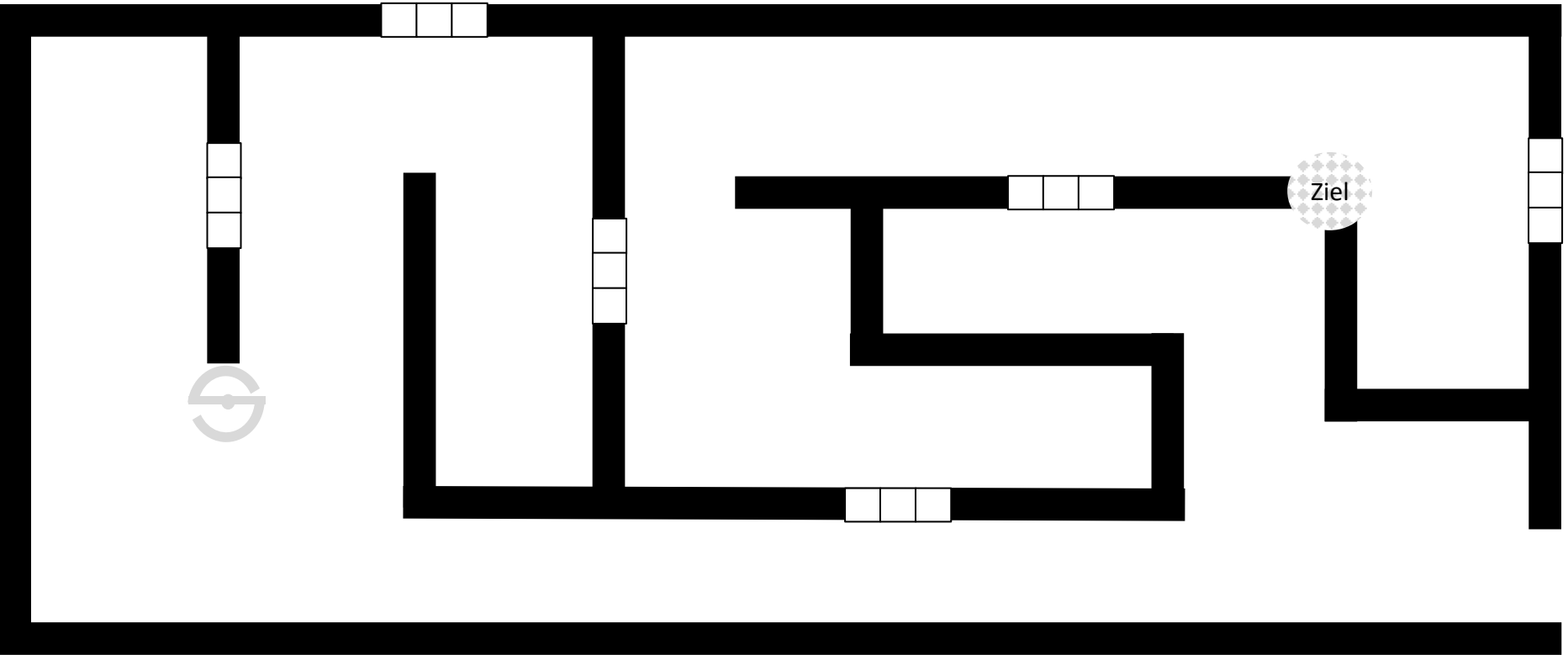
Ein Weg durchs Labyrinth

Setze Ozobot auf das Startfeld. Plane deinen Weg durch das Labyrinth. Zeichne die passenden Farbcodes in die Felder ein.

Blau | Rot | Grün = rechts abbiegen
 Grün | Schwarz | Rot = links abbiegen
 Blau | Schwarz | Rot = geradeaus

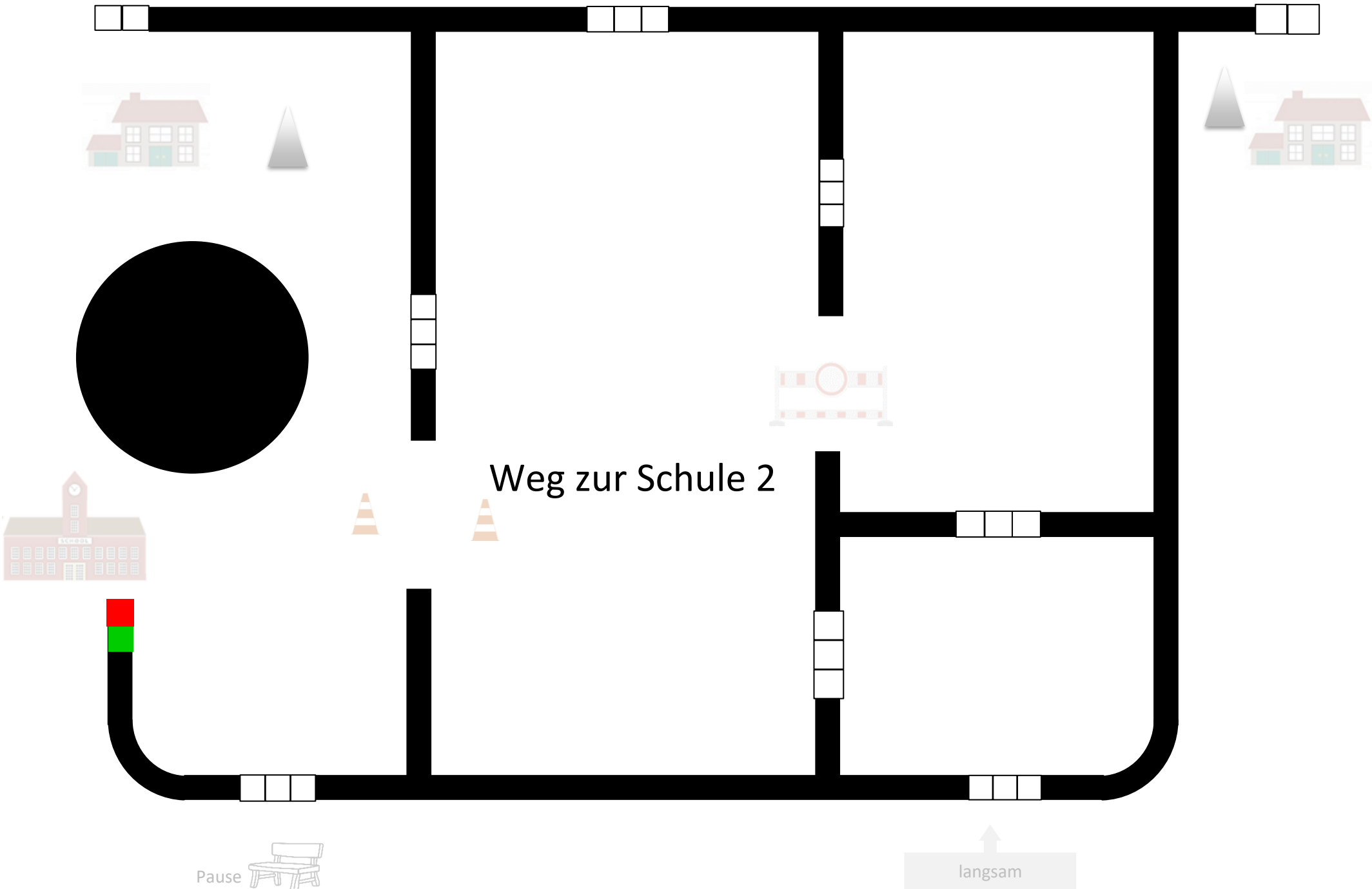


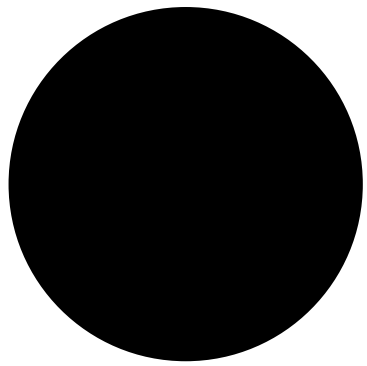
Wer hat den kürzesten Weg gefunden? Vergleiche die Fahrzeit eurer Ozobots bei gleichzeitigem Start.



*** Eigene Labyrinth zeichnen**

Erstelle ein eigenes Labyrinth auf kariertem Papier und lasse vor jeder Kreuzung immer drei Felder frei. Tauscht untereinander eure Labyrinth und löst sie.





Weg zur Schule 1

schneller →



Wege über den Fluss

Nutze folgende Codes:

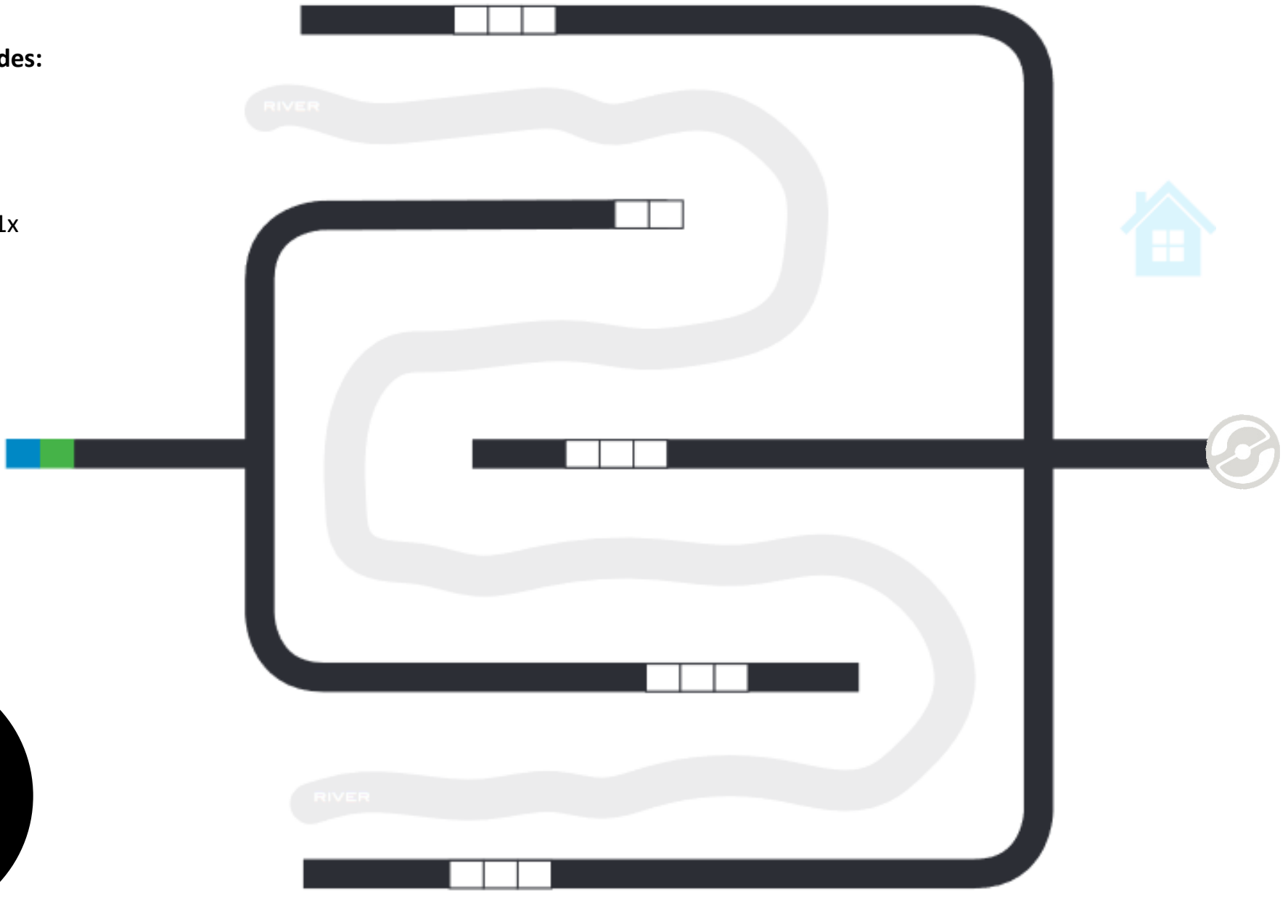
U-Turn am Ende 1x

U-Turn 1x

Sprung links 1x

Sprung rechts 1x

Sprung geradeaus 1x



Rennen gegen die Zeit

Nutze die Codes **LINKS**, **RECHTS**, **GERADEAUS**.
Helfe Ozobot vor Ablauf der Zeit ins Ziel zu kommen.

