

Entdeckerkarten 1

E1: Codes kennen lernen



Mit den E1-Karten werden alle wichtigen Codes schrittweise erlernt. Sie sind für **Ozobot Bit und Evo** optimiert, ansonsten ist eine Kennzeichnung vorhanden.

Die Entdeckerkarten sind teilweise auf der Grundlage verschiedener Veröffentlichungen entstanden, vielfach aber auch stark verändert, kombiniert oder auch neu entwickelt worden. Wurden Abbildungen fast komplett übernommen, steht der Verweis direkt 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

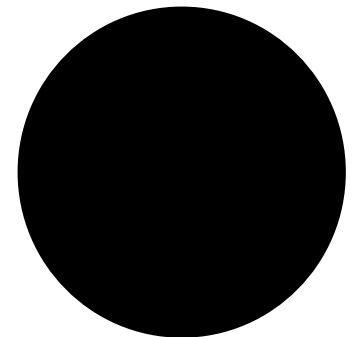
Lerne den Ozobot kennen - Endcodes



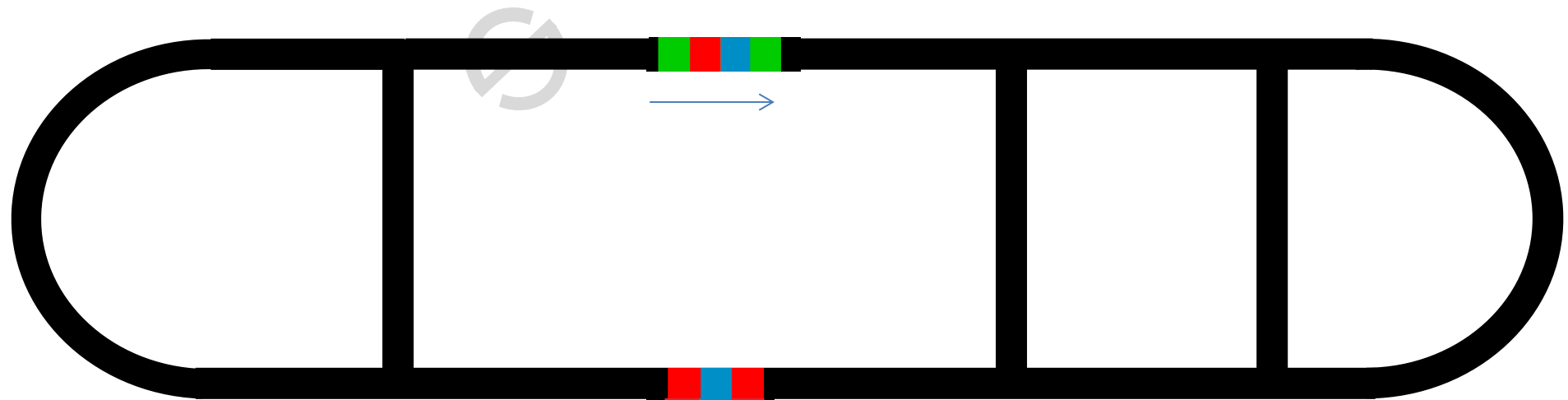
Die Maus möchte zum Käse. Bei Gefahren ist das Spiel vorbei (game over).

Wie viele Versuche benötigt sie, um zum Ziel (Käse) zu kommen?

Notiere die neuen Farbcodes in deiner Sammlung.



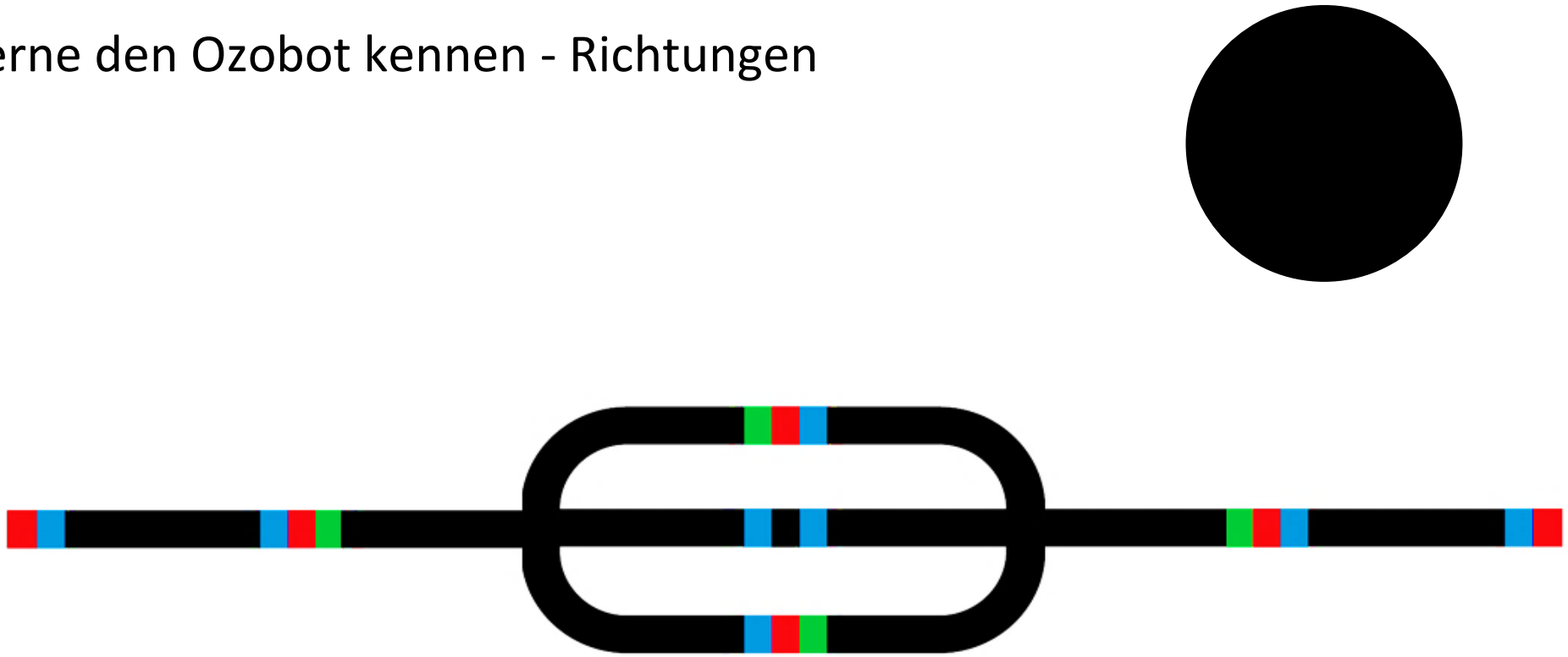
Lerne den Ozobot kennen – Pause und Zähler



Besondere Codes sind die Zähler / Counter. Hier ist der Counter für Kreuzungen eingebaut. Wenn der Ozobot darüberfährt, startet der Zähler mit 5. Dann zählt er runter bis 0. Er stoppt also, wenn er bei 5 Kreuzungen vorbeigefahren ist.

Wofür steht der untere Code?

Lerne den Ozobot kennen - Richtungen

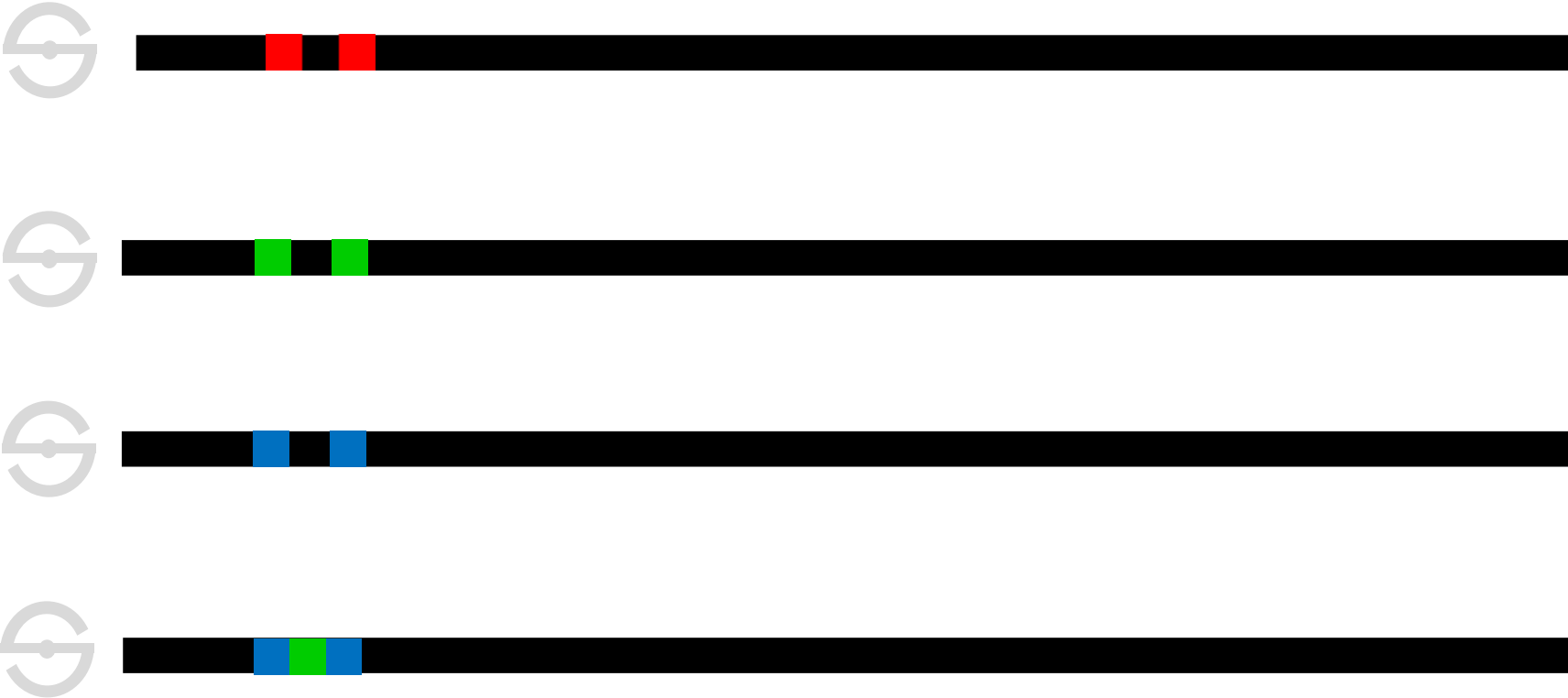


Der Ozobot sucht sich normalerweise aus, wo er abbiegt. Durch Codes kannst du seine Richtung beeinflussen. Beobachte, wie sich das Verhalten des Ozobots ändert.

Was passiert am Ende der Linie? Trage diesen Code bei „Ende / end“ ein.

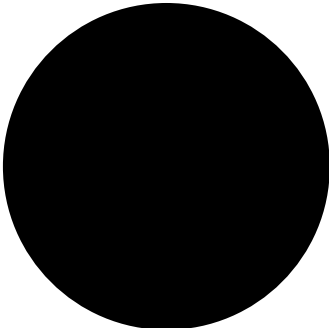
★Erprobe selbst weitere Codes für die Richtung.

Lerne den Ozobot kennen - Geschwindigkeiten

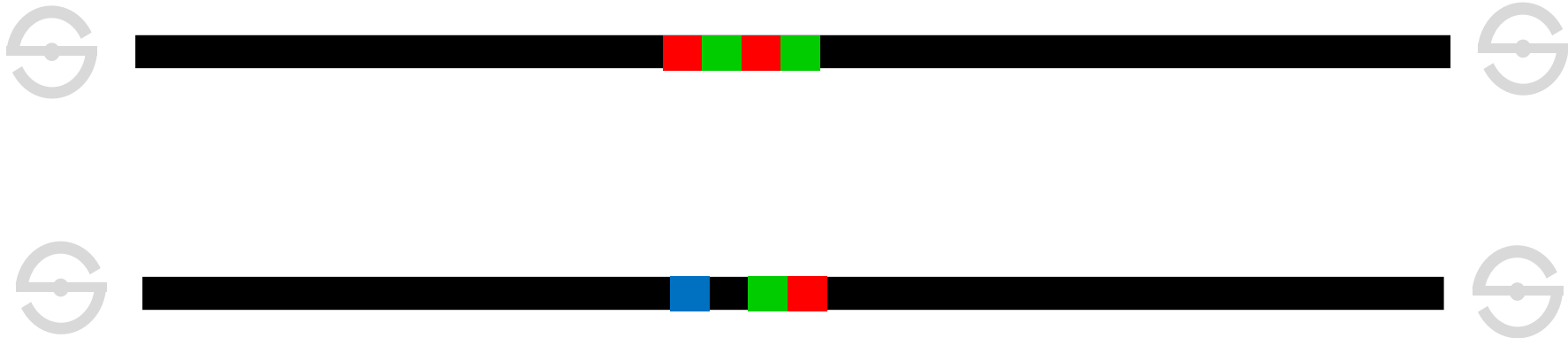
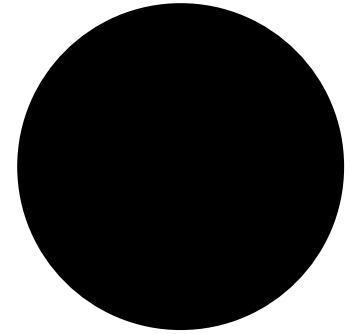


Beobachte, wie sich das Verhalten des Ozobots ändert. Ordne zu:
langsam/slow © normal schnell /cruise © schnell/fast © sehr schnell/Turbo

★Es gibt auch noch superschnell und superlangsam. Zeichne selbst und beobachte.



Lerne den Ozobot kennen – Tanzbewegungen / Moves



Einige Codes sind gleich, egal in welche Richtung der Ozobot sie abfährt.

Aber bei einigen Codes ist das anders. Lass den Ozobot in beiden Richtungen über den Code

Beobachte folgende Codes:

Zickzack / Zigzag



Rückwärtsfahrt / Backwalk



Tornado

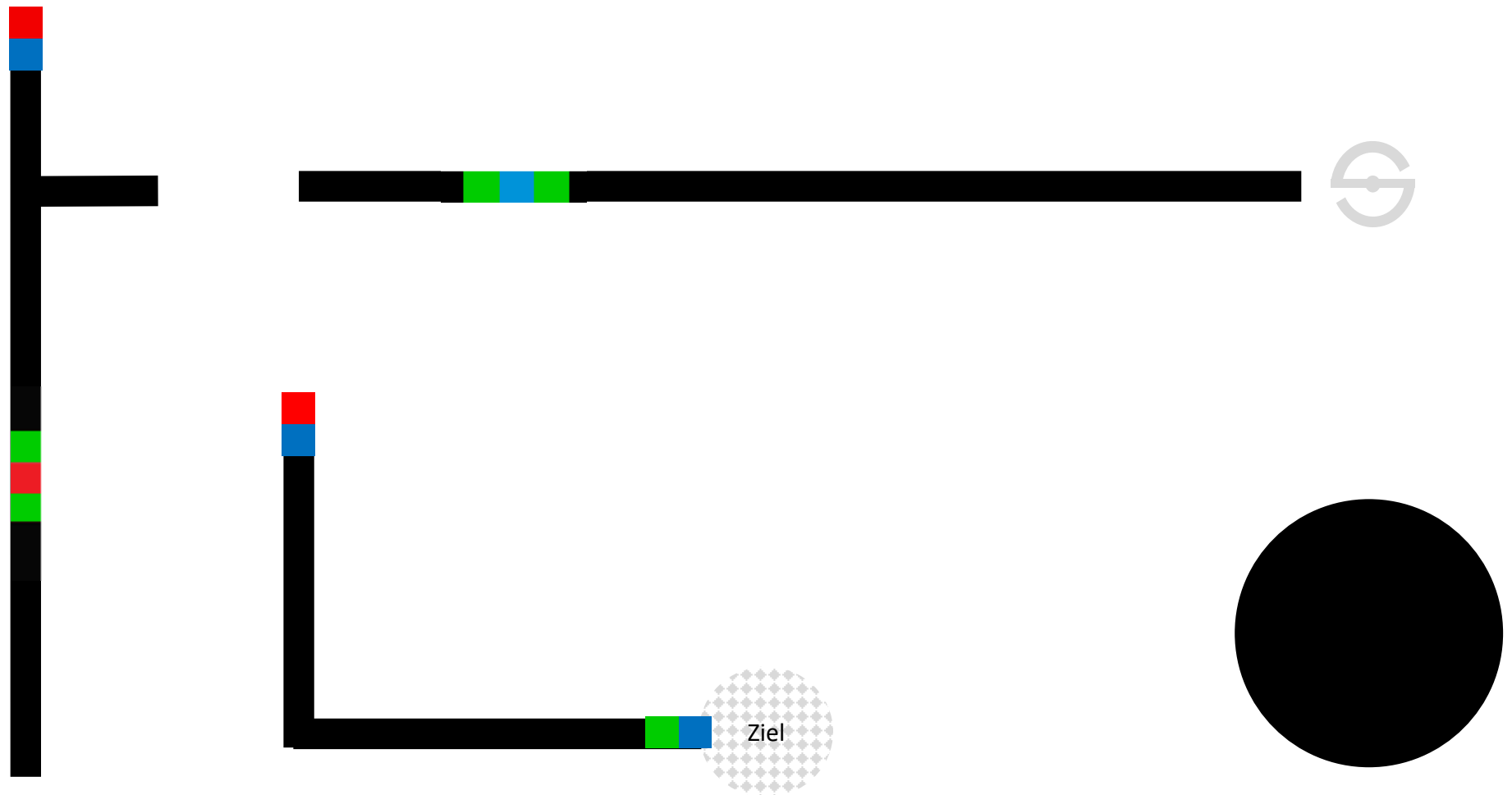


Wirbel / Spin



Lerne den Ozobot kennen – Sprünge / Jumps

Die Linie ist unterbrochen. Ein besonderer Code hilft dem Ozobot, ein Stück des Weges ohne Linie zu überbrücken. Diese Codes heißen *Sprünge* oder *jumps*.



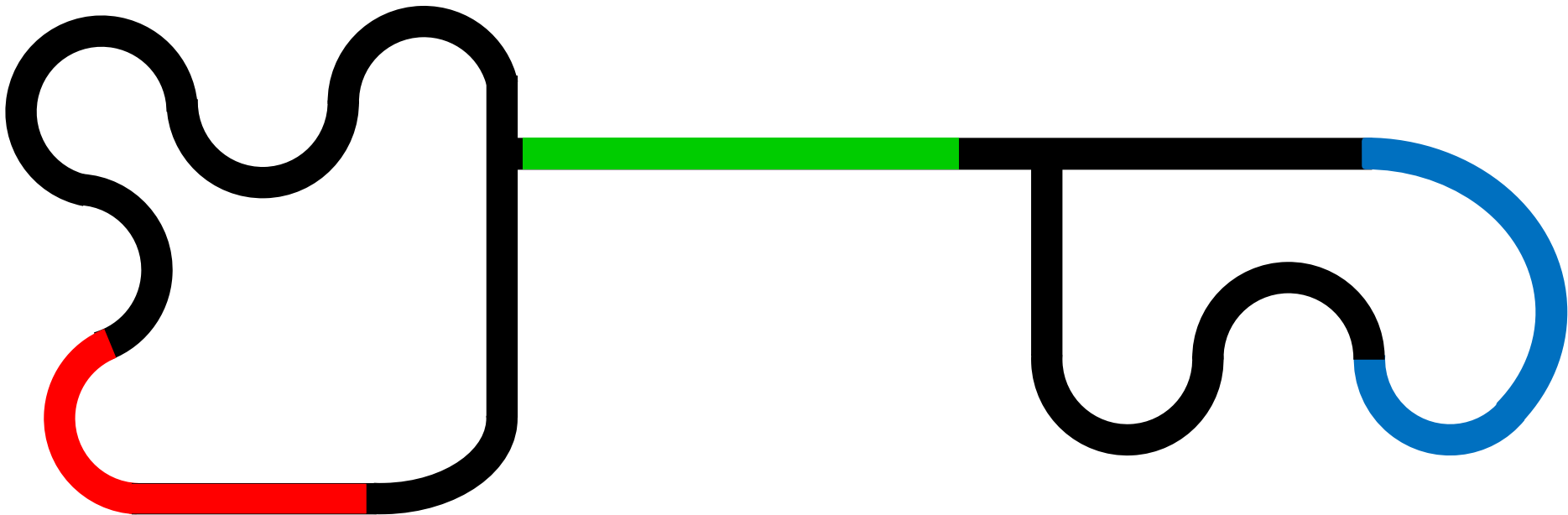
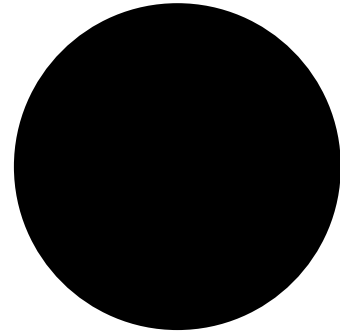
Lerne den Ozobot kennen – Wege

Beobachte den Weg des Ozobots.

Wie verhält er sich an Kreuzungen?

Nimmt er immer wieder den gleichen Weg?

Was passiert, wenn er über die farbigen Wege fährt?



Lerne den Ozobot kennen – Wege (EVO)

Beobachte den Weg des Ozobots.

Wie verhält er sich an Kreuzungen?

Nimmt er immer wieder den gleichen Weg?

Was passiert, wenn er über die farbigen Wege fährt?

