

OZOBOT TIMER

ZYKLUS	①	②	③
LEVEL	◇	◇	◇
SOZIALFORM	👤	👥	👥
DAUER	🕒	🕒	🕒
ARBEITSMEDIUM	✍️	📺	🖥️

ZIELE

- › Ich steuere die Geschwindigkeit des Ozobots mit den entsprechenden Farbcodes.
- › Ich verstehe die Timerfunktion des Ozobot.

MISSION

Ozobot-Roboter sind kleine Roboter, welche farbigen Linien folgen können. Je nach Abfolge der Farben (Farbcodes) reagieren die Roboter und führen einen Befehl aus.

1. Wenn dies deine erste Ozobot Mission ist, so musst du den Ozobot zuerst kalibrieren. Arbeite dazu das Zusatzblatt «Ozobot kalibrieren» durch.
2. Zeichne an einer beliebigen Stelle auf einem A3 Blatt den «Game Over» Farbcode (vgl. Zusatzblatt Farbcodes).
3. Zeichne an einer anderen Stelle einen kurzen schwarzen Pfadabschnitt gefolgt vom Farbcode «Timer An». Sobald der Ozobot über diesen Farbcode fährt, wird ein 30 Sekunden Timer gestartet. Nach Ablauf bleibt der Ozobot stehen.
4. Verbinde nun diese beiden Elemente mit einem schwarzen Pfad und Farbcodes. Setze den Pfadverlauf und die Farbcodes so ein, dass der Ozobot möglichst kurz vor dem Game-Over Element selbst stoppt (die 30 Sekunden des Timers sind abgelaufen).

Setze um die Laufzeit zu beeinflussen die Codes für die Geschwindigkeitsangaben ein.

Mit Ausnahme des Farbcodes «Timer Aus» sind bei dieser Mission alle Codes zulässig.

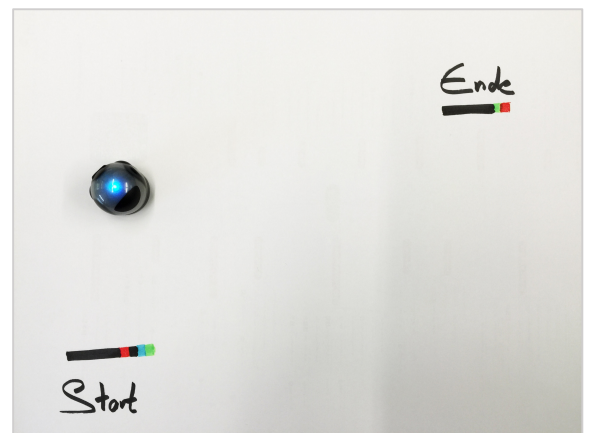


Abbildung 1: Mögliche Ausgangslage

MATERIAL

- › 1x Ozobot Roboter
- › 1x A3 Blatt weiss
- › 1x Zusatzblatt «Ozobot kalibrieren»
- › 4x Farbstifte dick (blau, schwarz, rot, grün)
- › 1x Zusatzblatt «Ozobot Farbcodes»

VORWISSEN

- › keines

VIDEOBOOK

- › nicht abgebildet

LÖSUNG & INFO



www.digitalewerkstatt.ch