



Bild: ilearnit.ch

# Ozobot

Meistere die Challenges und erlebe, wie spannend Programmieren ist. Du benötigst dafür zusätzlich das digitale Buch, das du über den QR-Code öffnen kannst.



Guido Knaus

PH <sup>SG</sup>

1

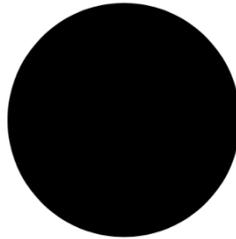
# Verkehrsnetz

EINFACH

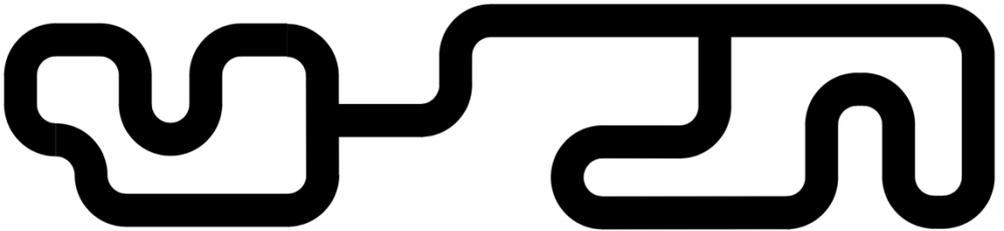


10 MINUTEN

Ozobot hier kalibrieren →



Stelle deinen Ozobot auf die Fahrbahn auf dem Papier und schalte ihn ein.



Zeichne unten eine eigene Fahrbahn.

2

# Ein langer Weg



5 MINUTEN



20 cm  
\_\_\_ s



30 cm  
\_\_\_ s

Zeichne im Feld eine eigene, möglichst lange Strecke.

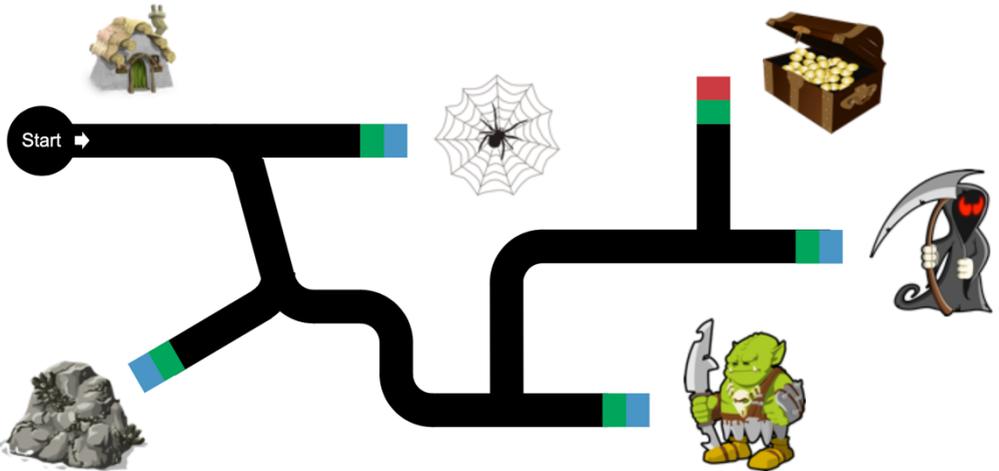


4

# Auf Schatzsuche



10 MINUTEN



**Probiere oben die Farbcodes mehrmals aus. Zeichne unten deine eigene Karte oder erweitere die Karte oben.**



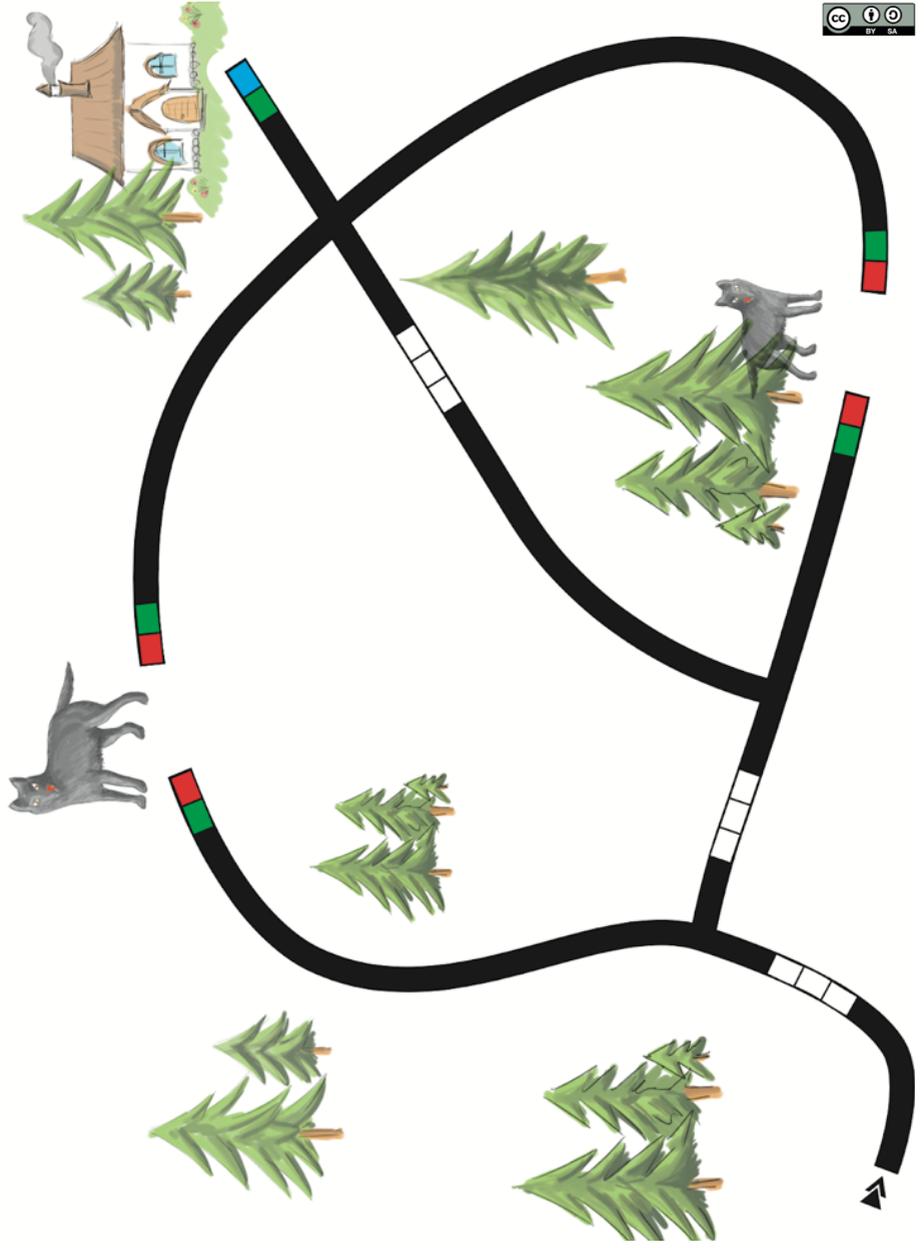
# 6

# Rotkäppchen I



Ozobot **Farbcodes**  
tiny.phzh.ch/ozobot-farbcodes

An der nächsten Kreuzung links abbiegen  
An der nächsten Kreuzung rechts abbiegen  
An der nächsten Kreuzung geradeaus fahren



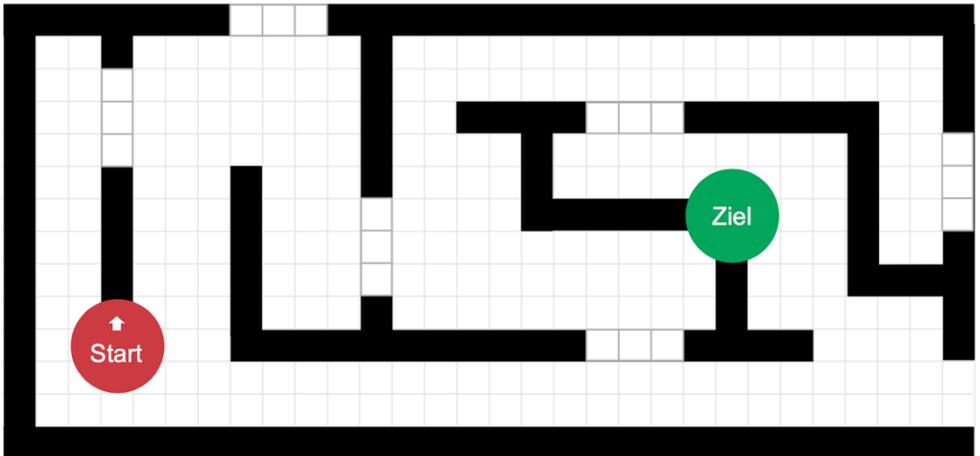
7

# Labyrinth



10 MINUTEN

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



Plane den kürzesten Weg zum Ziel.

8

# Autorennen

☆☆☆  
SCHWER



15 MINUTEN



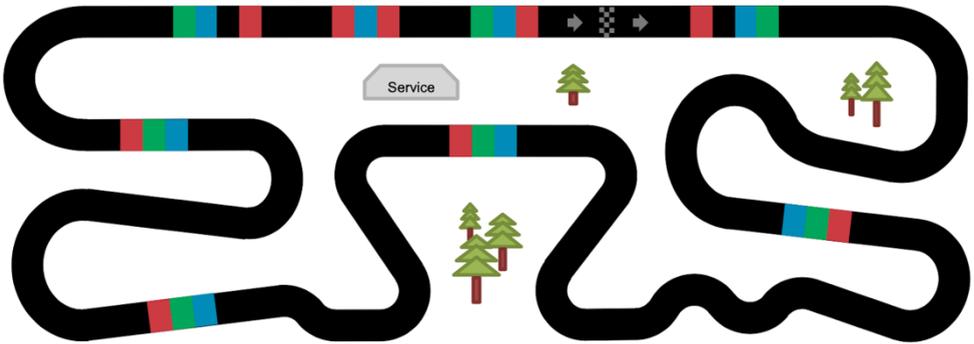
TIMER AUS

WARTEN (3s)

ZÄHLER -1

START

TIMER AN (30s)



**Baue diese Rennstrecke noch aus oder zeichne eine neue.**

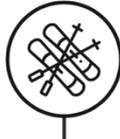
FINISH

# 9 Winter

★★★  
SCHWER

Aktivität  
Karte 1  
Winter

START



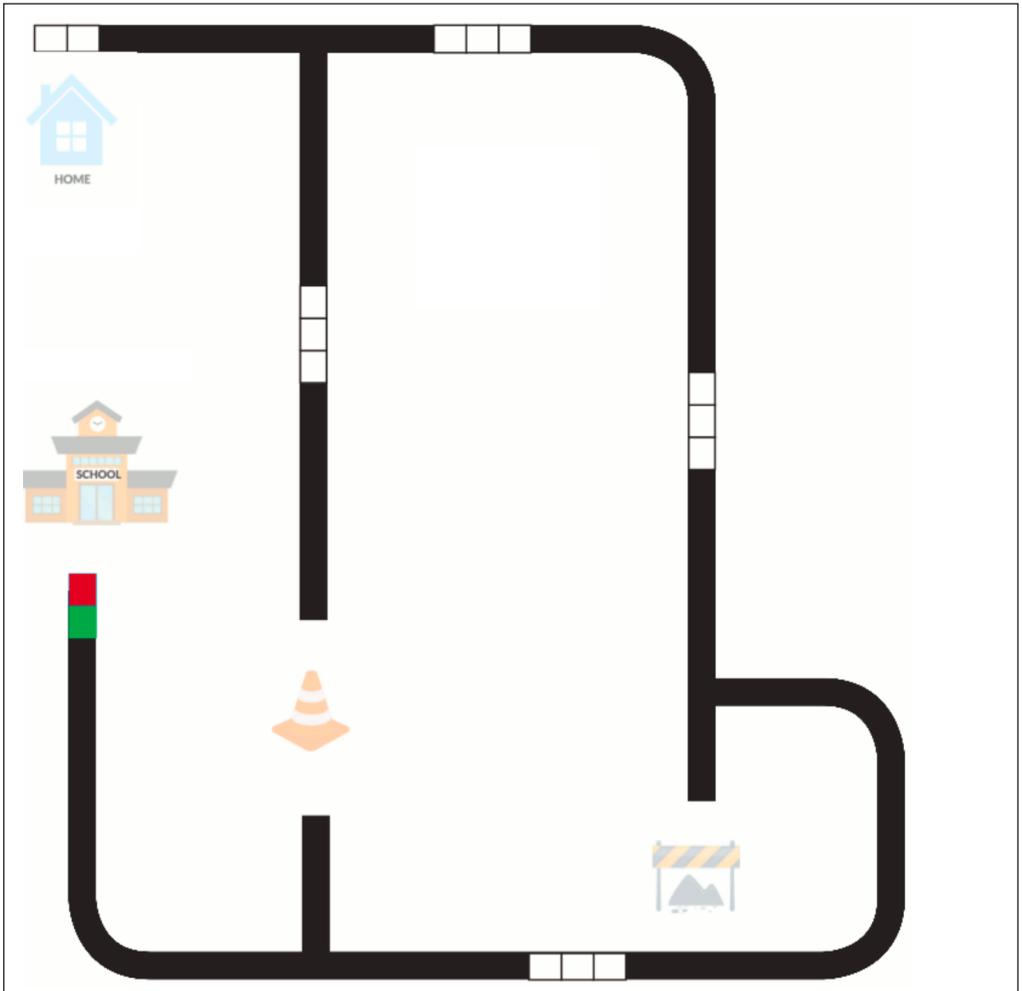
> Gehen Sie mit Ozobot an allen Symbolen vorbei. Sie kommen möglicherweise nicht zweimal auf derselben Straße und drehen sich nicht um. Verwenden Sie nur die Codes für 'links', 'rechts' und 'gerade'.

! **Tipp!** Zeichnen Sie zuerst die Route, bevor Sie mit dem Zeichnen von Codes beginnen.

# 10 Schulweg



10 MINUTEN



# 11 Rotkäppchen II

★★  
MITTEL



12

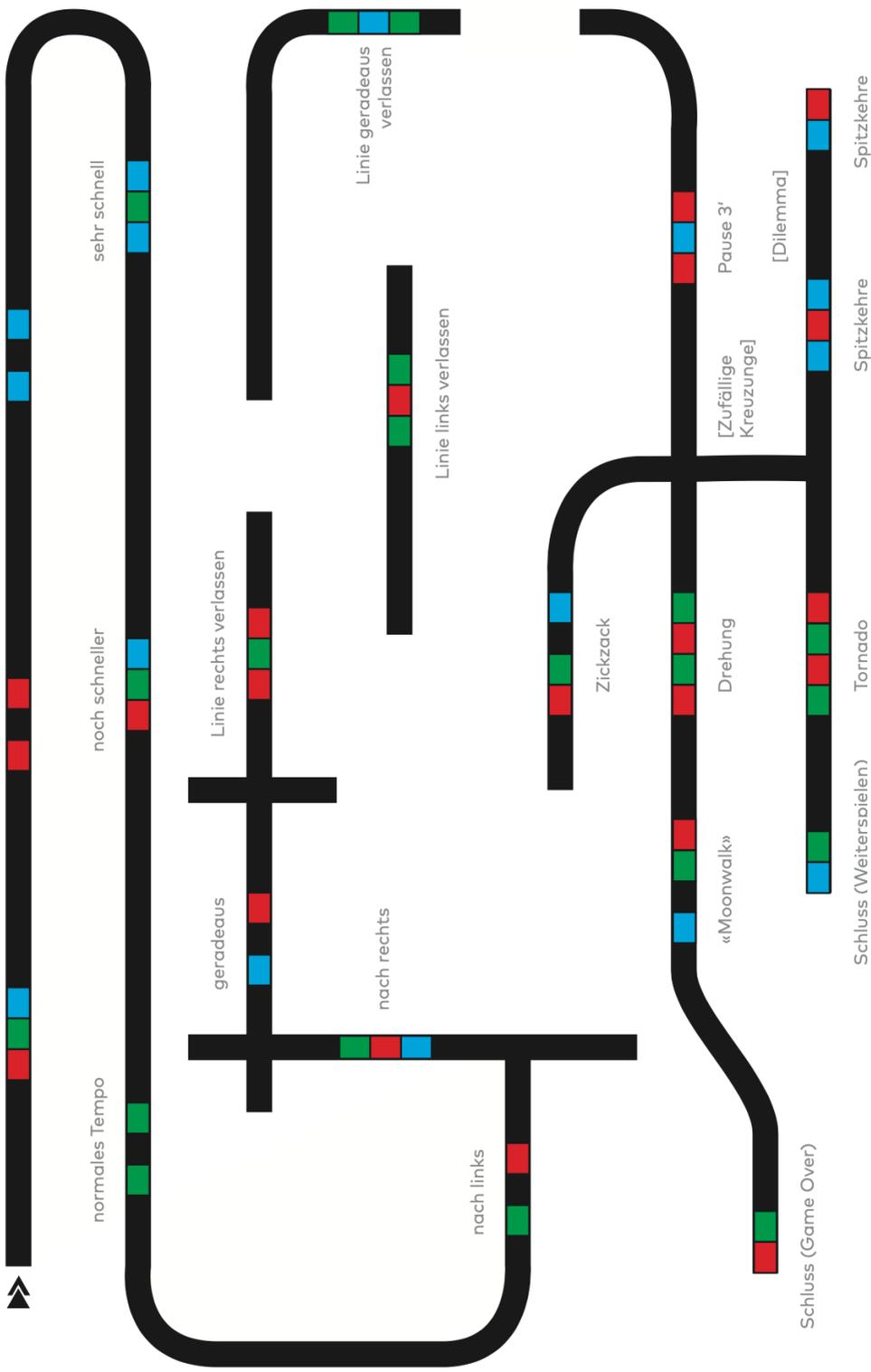
# Eigene Challenge



5 MINUTEN

ZUBEHÖR: OZOBOT FARBÜBERSICHT

**2 Zeichne nun deine eigene Programmierung. Zeige dabei alles, was du kannst, bzw. was du gelernt hast. Auf den nächsten Seiten findest du eine Code-Übersicht.**



Geschwindigkeit verändern ( → = Fahrtrichtung):

LANGSAM	NORMAL GESCHWINDIGKEIT	SCHNELL	TURBO	→ TURBO 3 SEK.

Richtung an der nächsten Kreuzung / am Liniende bestimmen:

→ NACH LINKS	→ NACH RECHTS	→ GERADEAUS	UMKEHREN	UMKEHREN AM ENDE

Über „Abgründe“ von der Linie springen:

Tanzbewegungen:

GERADEAUS SPRINGEN	NACH RECHTS SPRINGEN	NACH LINKS SPRINGEN	→ TORNADO	→ RÜCKWÄRTS FAHREN

Pause und Timer (Ozobot stoppt bei 0):

Ozobot stoppen:

WARTEN 3 SEK.	→ TIMER AN + SETZE AUF 30s	VERLOREN ERNEUT VERSUCHEN	GEWONNEN SPIEL ENDE

Zähler (Ozobot stoppt wenn 0 erreicht, Zähler starten immer mit 5):

→ SETZE PUNKTE ZÄHLER AUF 5	→ PUNKTE ZÄHLER	→ KREUZUNGS- ZÄHLER AN	→ ABBIEGE- ZÄHLER AN	→ FARBWECHSEL- ZÄHLER AN