

Material:

„Kunterbunt ins Ziel geworfen“

Mit dem Ozobot durch ein Labyrinth

Autor*innen:

Felix Kämper, Stefan Kluck,
Leon Schwandt, Moritz Smit



Verwertungshinweis:

Die Medien bzw. im Materialpaket enthaltenen Dokumente sind gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben. Bitte verweisen Sie bei der Weiterverwendung unter Nennung der o. a. Autoren auf das Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | www.wwu.de/Lernroboter/ . Herzlichen Dank! Sofern bei der Produktion des vorliegenden Materials CC-lizenzierte Medien herangezogen wurden, sind diese entsprechend gekennzeichnet bzw. untenstehend im Mediennachweis als solche ausgewiesen.



Sie finden das Material zum Download
hinterlegt unter www.wwu.de/Lernroboter/ .



Kontakt zum Projekt:

Forschungsprojekt
«Lernroboter im Unterricht»

WWU Münster, Institut für
Erziehungswissenschaft

Prof. Dr. Horst Zeinz
» horst.zeinz@wwu.de

Raphael Fehrmann
» raphael.fehrmann@wwu.de

www.wwu.de/Lernroboter/

Das Projekt wird als
„Leuchtturmprojekt 2020“
gefördert durch die



Mediennachweis – folgende offen lizenzierte Medien wurden zur Produktion des Materialpakts hinzugezogen:

Illustration Blue Box von Clker-Free-Vector-Images, pixabay, pixabay license, <https://pixabay.com/de/service/license/>, <https://pixabay.com/de/vectors/box-blau-lagerung-container-309756/>.

Illustration Klemmbrett von OpenClipart-Vectors, pixabay, pixabay license, <https://pixabay.com/de/service/license/>, <https://pixabay.com/de/vectors/checkliste-aufgabe-zu-tun-liste-1295319/>

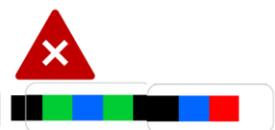
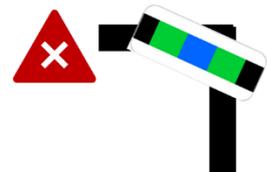
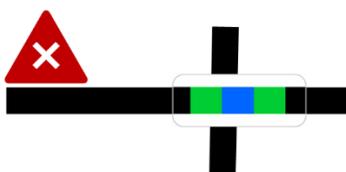
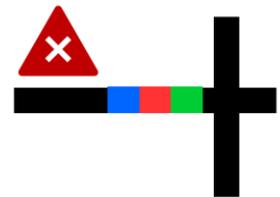
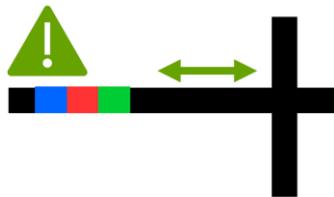
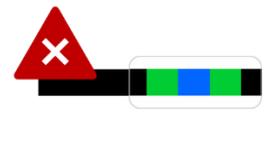
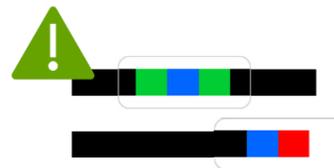
Illustration Lineal von mbnachhilfe_de, pixabay, pixabay license, <https://pixabay.com/de/service/license/>, <https://pixabay.com/de/illustrations/lineal-geometrie-schule-mathematik-1023726/>.



Bedienungshinweise zum Ozobot

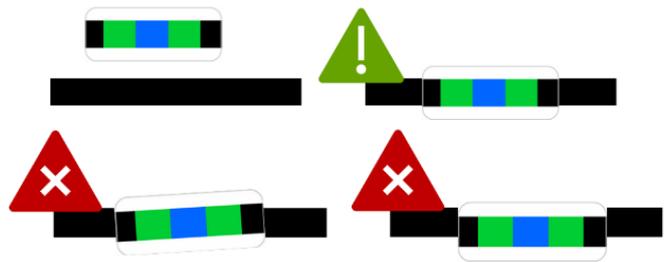
Bitte beachte folgende Hinweise zur Code-Verwendung:

- Beachte, dass die Richtung, in der der Code in die Linie eingebracht wird, entscheidend sein kann.
- Verwende an Linien-Enden nur die speziellen „Linien-Ende-Befehle“.
- Alle anderen Codes benötigen ein schwarzes Vor- und Nachelement.
- Lasse zu Kreuzungen genug Abstand.
- Zeichne die Linien nicht zu eng aneinander.
- Platziere die Codes nicht in Kurven und nicht auf Kreuzungen.
- Verwende die Codes nicht direkt hintereinander, sondern mit ein wenig Abstand.



...bei der Verwendung von Klebe-Codes:

- Klebe die Codes gerade auf.



- Drücke die Codes nur leicht an – so kannst du sie ggfs. noch einmal austauschen.



...bei händisch gezeichneten Codes:

- Zeichne Kurven nicht zu spitz.



- Zeichne die Linien nicht zu dünn, nicht zu dick, nicht zu unförmig, sondern ca. 5 mm breit.



- Beachte, dass du die Einzelfarben gleich dick zeichnest. Nutze hierzu ggfs. die Stiftbreite im senkrechten Format.



- Verwende nur Ozobot-Stifte (oder IKEA-MÅLA mit Doppel-Strichen).



Starte und kalibriere deinen Ozobot

1. Drücke ca. 4 Sekunden auf den Einschaltknopf an der Seite des Ozobots, bis die LED-Lampe weiß blinkt.

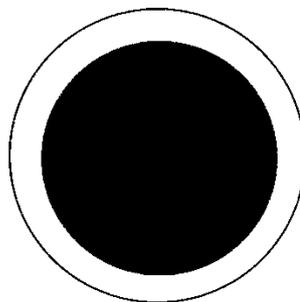
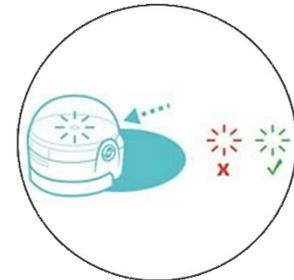


2. Stelle den Ozobot genau auf den schwarzen Punkt am Ende des Blattes.



3. Der Ozobot bewegt sich und blinkt grün.
Du kannst ihn jetzt auf die Linie stellen.

Wenn er **rot** blinkt, musst du ihn noch einmal ausschalten und die Schritte wiederholen.



Laufkarte Biathlon

Gruppe:
Namen:

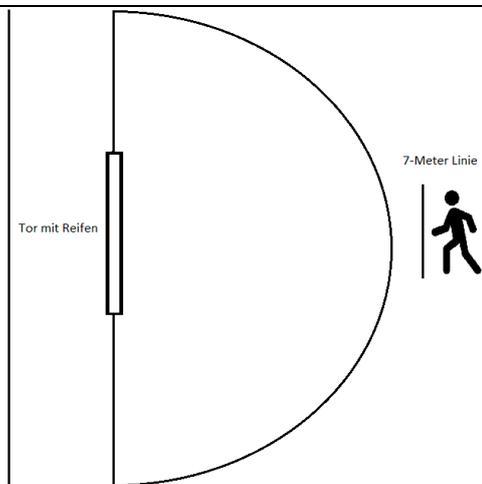
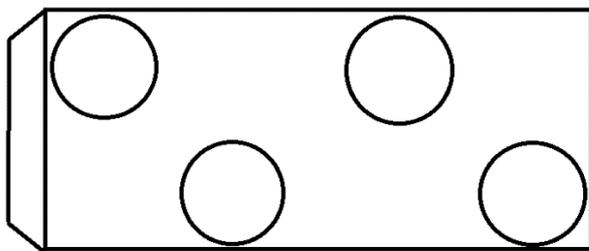
Station	Ergebnis	Ziel
Station 1: Torwand		10 Treffer
Station 2: Zielwurf mit Sandsäckchen		10 Treffer
Station 3: Medizinball		30 Meter
Station 4: Pässe mit Sichtbarriere		20 Pässe
Station 5: Zonen-Frisbee		50 Punkte
Station 6: Vor und hinter dem Körper Fangen und Werfen		20-mal Fangen
Station 7: Gegenstände Abwerfen		Alle Gegenstände abwerfen
Station 8: Becherwurf mit Tischtennisbällen		Pyramide 2-mal abräumen

Wenn das Ziel innerhalb der 3 Minuten an den jeweiligen Stationen nicht erreicht wurde, muss eine Strafrunde gelaufen werden

Station 1: Torwand mit Reifenzielen

Materialien: Tor, Reifen, Kabelbinder, Frisbee

Aufbau: Mehrere Reifen werden am Torrahmen befestigt



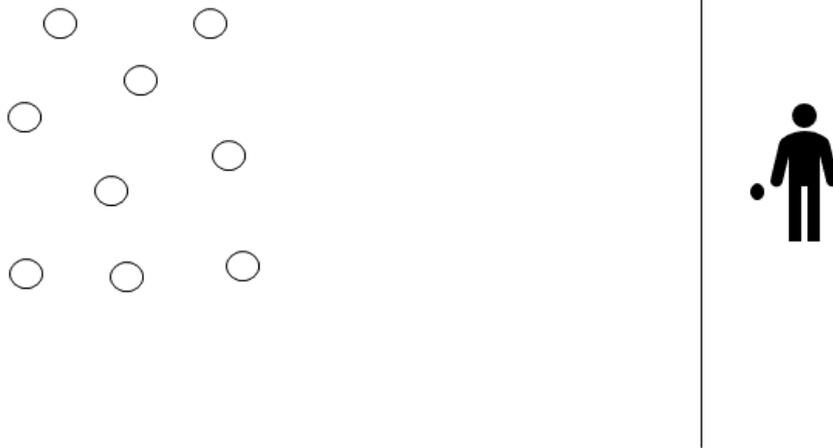
Spiel: Versucht aus einer Entfernung von ca. 7 Metern (7-Meter-Linie vom Handball) mit einer Frisbee durch die Reifen zu werfen.

Ziel des Spiels: 10 Treffer für die Codekarten

Station 2: Zielwurf mit Sandsäckchen

Materialien: Sandsäckchen, kleine Hütchen oder Pylonen, Startmarkierung

Aufbau: Mehrere Hütchen werden falsch herum auf an einer Stelle auf dem Hallenboden verteilt. In einigen Meter Entfernung wird eine Startmarkierung gelegt.



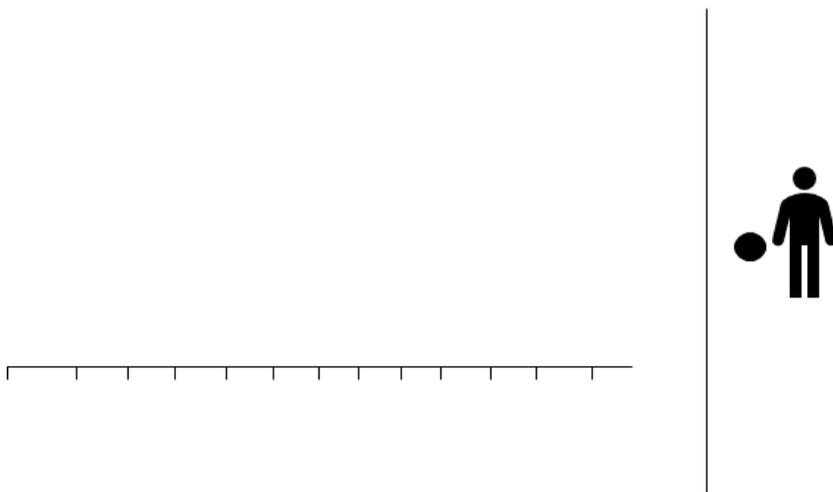
Spiel: Versucht mit dem Sandsäckchen von der Startmarkierung aus in die umgedrehten Hütchen zu werfen

Ziel des Spiels: 10 Treffer mit dem Sandsäckchen in die Hütchen

Station 3: Medizinballwerfen

Materialien: Medizinball, Startmarkierung, Maßband

Aufbau: Startmarkierung wird auf dem Hallenboden gelegt. Maßband kann zur groben Einschätzung schon etwas abgerollt werden.



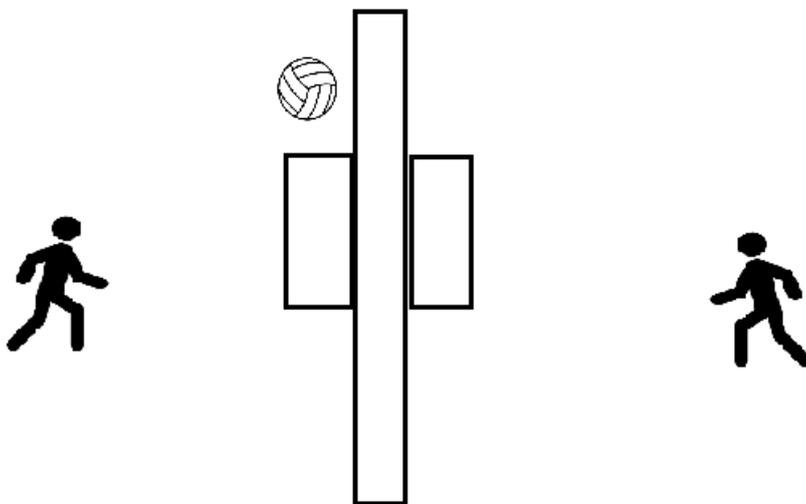
Spiel: Versucht mit dem Medizinball so weit wie möglich zu werfen. Misst die Weite nach jedem Versuch mit dem Maßband. Alle Versuche werden zur Gesamtweite addiert.

Ziel des Spiels: 30 Meter Gesamtweite

Station 4: Pässe mit Sichtbarriere

Materialien: Ball, große Matte als Sichtbarriere, 2 Kästen

Aufbau: Die große Matte wird zwischen zwei Kästen eingeklemmt und als Sichtbarriere benutzt



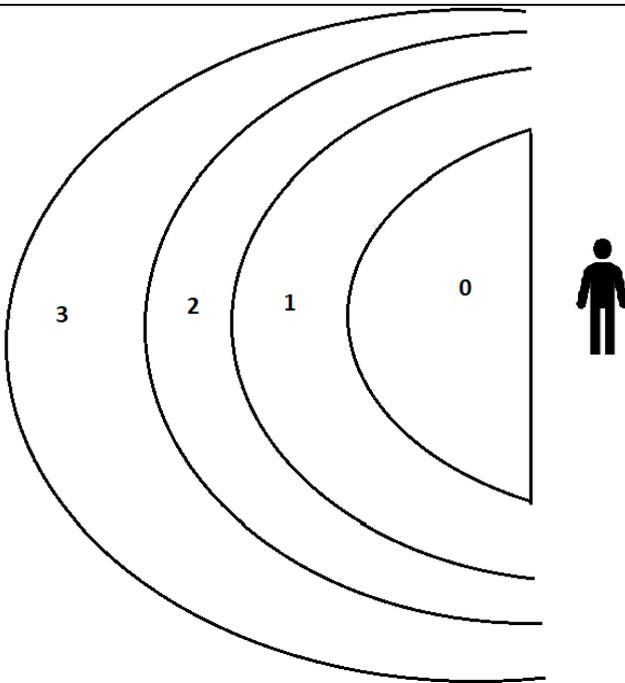
Spiel: Werft zu zweit den Ball über die große Matte hin und her und versucht den Ball zu fangen

Ziel des Spiels: 20-mal den Ball fangen für die Codekarten

Station 5: Zonen-Frisbee

Materialien: Frisbee, Startmarkierung, Markierung für die Zonen

Aufbau: Startmarkierung wird auf dem Hallenboden gelegt. Die einzelnen Zonen sind abgesteckt. Für die von der Startmarkierung an der weitesten entfernten Zone gibt es 3 Punkte.



Spiel: Versucht mit der Frisbee in die Zonen zu werfen. Bleibt die Frisbee in Zone 1 liegen erhaltet ihr 1 Punkt, bleibt sie in Zone 2 liegen 2 und in Zone 3 bekommt ihr 3 Punkte

Ziel des Spiels: 50 Punkte

Station 6: Vor und hinter dem Körper werfen und fangen

Materialien: Ball

Aufbau: Es wird kein Aufbau benötigt.



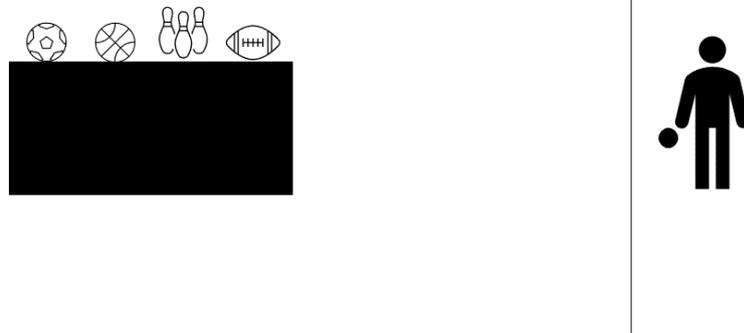
Spiel: Werft den Ball vor eurem Körper hoch und versucht ihn hinter dem Körper zu fangen. Danach versucht ihr es andersherum, also hinter dem Körper werfen und vor dem Körper fangen

Ziel des Spiels: 20-mal fangen

Station 7: Gegenstände abwerfen

Materialien: Kasten, verschiedene Gegenstände, Startmarkierung, Ball

Aufbau: Auf einem Kasten werden verschiedene Gegenstände gelegt und in einigen Metern Entfernung eine Startmarkierung gelegt.



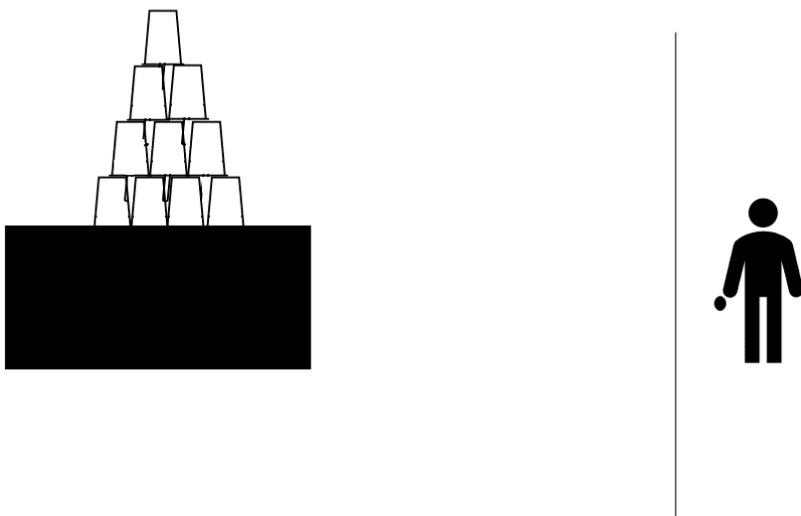
Spiel: Versucht mit dem Ball ein Gegenstand vom Kasten zu werfen. Mit dem Gegenstand, der vom Kasten auf dem Boden gefallen ist, müsst ihr nun versuchen, den nächsten Gegenstand zu treffen.

Ziel des Spiels: Alle Gegenstände vom Kasten werfen

Station 8: Becherwurf mit Tischtennisbällen

Materialien: Kasten, Kunststoffbecher, Startmarkierung, Tischtennisball

Aufbau: Auf einem Kasten wird eine Pyramide mit 10 Kunststoffbechern aufgebaut. In einigen Metern Entfernung wird die Startmarkierung gelegt.



Spiel: Versucht mit dem Tischtennisball alle Becher vom Kasten zu werfen.

Ziel des Spiels: Pyramide 2-mal abräumen