

## Material:

### Mit dem Ozobot durchs Buchstabengewimmel

Eine Unterrichtseinheit zur Förderung des problemlösenden Denkens

#### Autor\*innen:

Lisa Büsker, Johanna Heß,  
Inga Jöken, Nina Wachholz



#### 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/](http://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/](http://www.wwu.de/Lernroboter/) .



#### Kontakt zum Projekt:

Forschungsprojekt  
«Lernroboter im Unterricht»

WWU Münster, Institut für  
Erziehungswissenschaft

Prof. Dr. Horst Zeinz  
» [horst.zeinz@wwu.de](mailto:horst.zeinz@wwu.de)

Raphael Fehrmann  
» [raphael.fehrmann@wwu.de](mailto:raphael.fehrmann@wwu.de)

[www.wwu.de/Lernroboter/](http://www.wwu.de/Lernroboter/)

Das Projekt wird als  
„Leuchtturmprojekt 2020“  
gefördert durch die



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

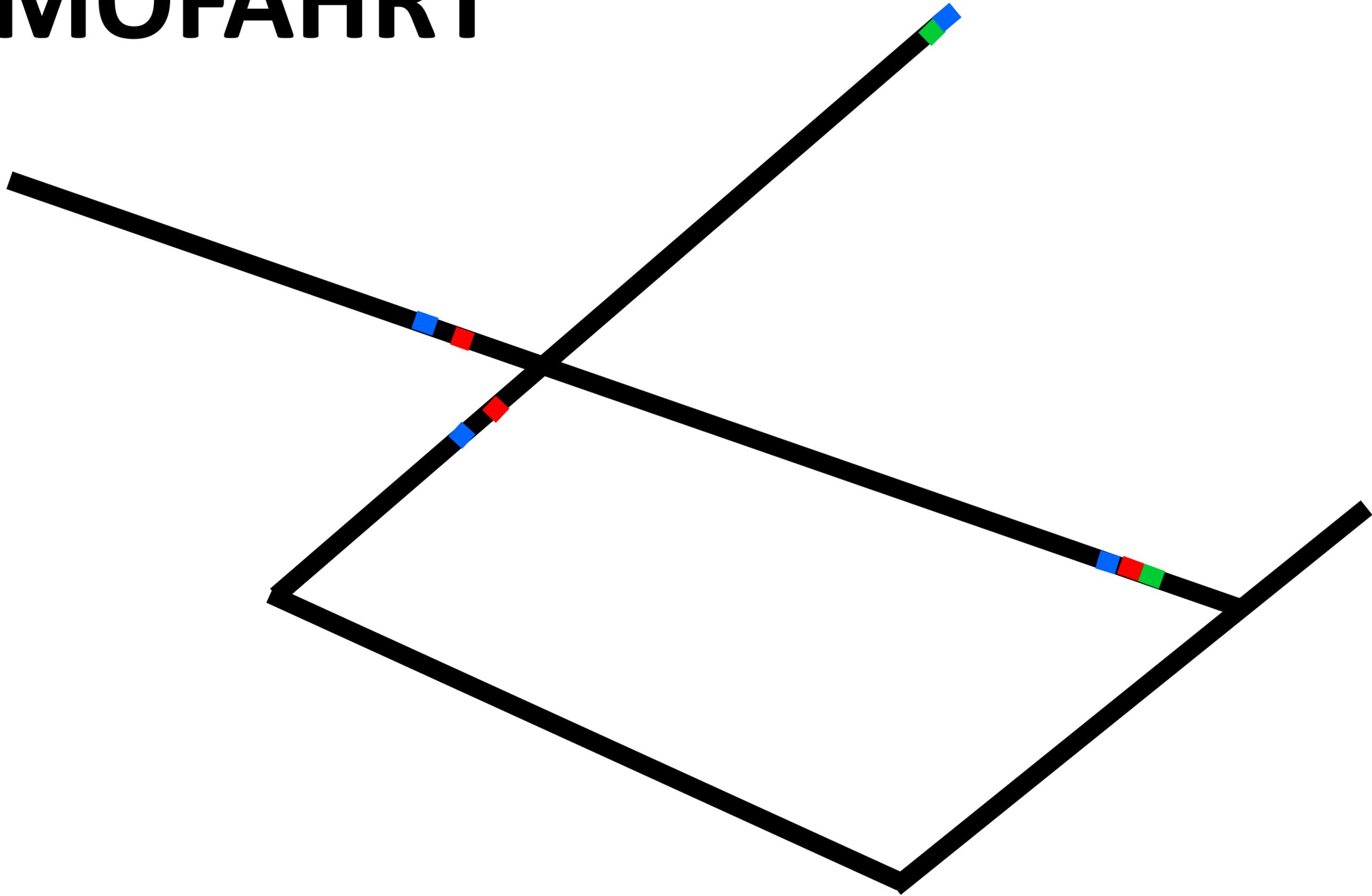
Fehrmann, Raphael | Bedienungshinweise Ozobot Projekt | “Lernroboter im Unterricht” an der WWU Münster | CC-BY- 4.0 | [www.wwu.de/Lernroboter/](http://www.wwu.de/Lernroboter/) | Link zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Fehrmann, Raphael; Buttler, Juliana Larissa | Kalibrierungskarte, Ozobot-Lose und Codeübersicht entnommen aus: “Lernroboter in der Grundschule – Der “Ozobot” in der Praxis – Gestaltung einer Einführungsstudie zur Handhabung des Ozobots” sowie zur Codierung erster Befehlsanweisungen für den Roboter anhand (vorgegebener) Problemstellungen” | CC-BY-SA 4.0 | <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:6-66119584426> | Link zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

# DEMOFAHRT

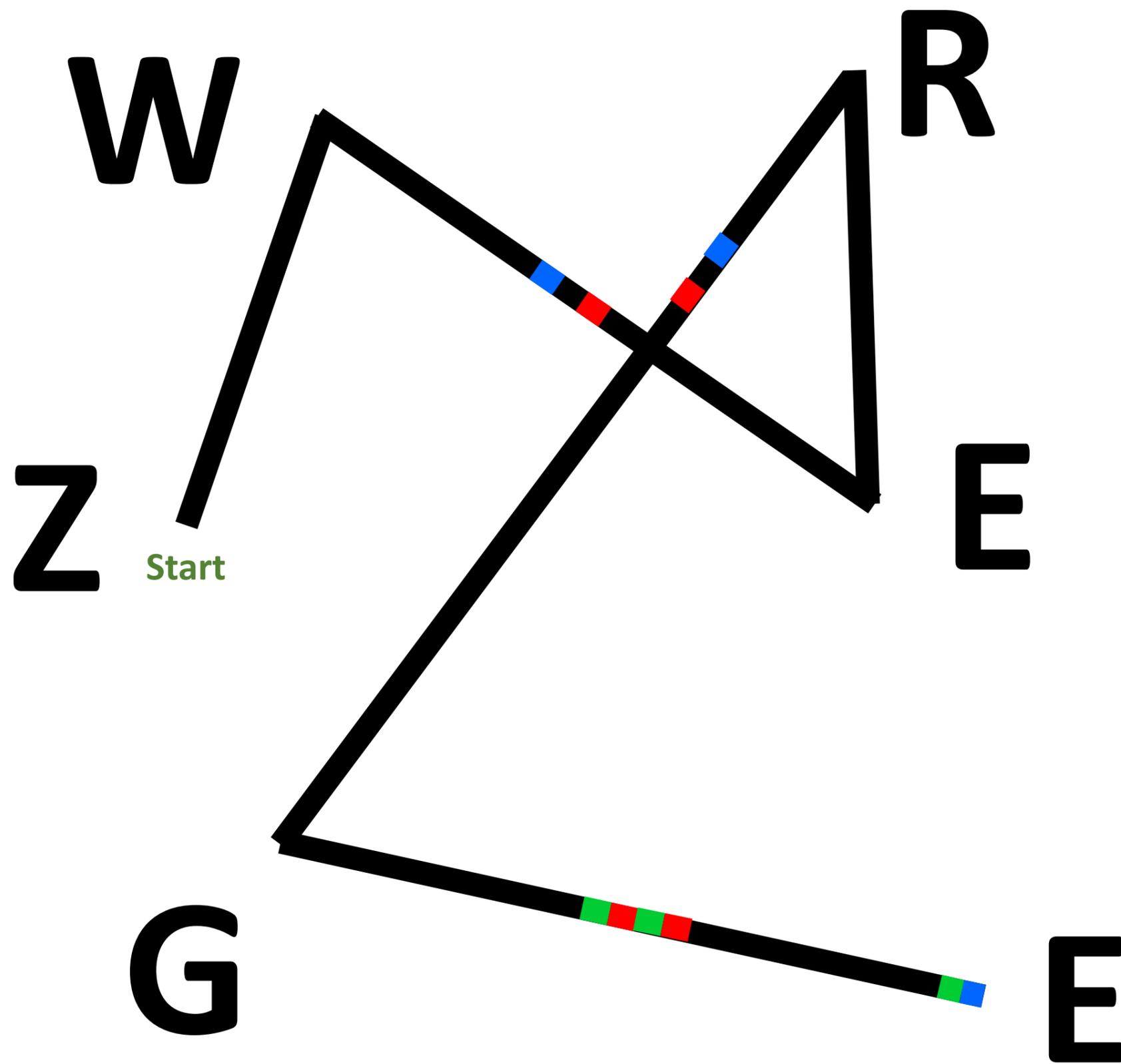
Start

Ende



Für das Hinzunehmen von Märchen-Covern werden die Bilder aus:

„Silvio Neuendorf (2012): Mein erstes Märchenbuch: Die schönsten Märchen der Brüder Grimm. Würzburg: Arena“ empfohlen.

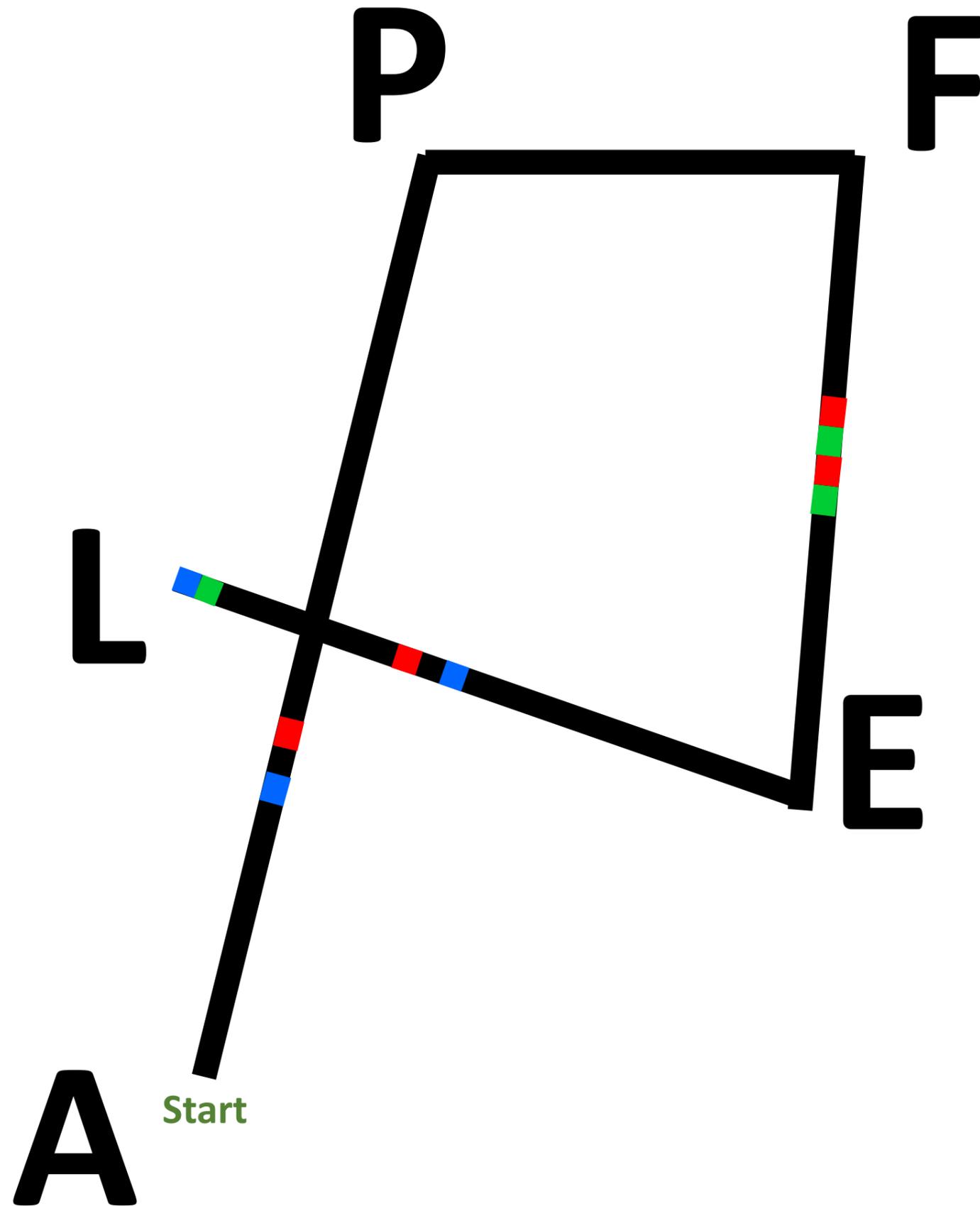


### Gruppe 1 – Teil A:

Findet die beiden gesuchten Wörter und verbindet die Buchstaben mit einer Ozobot-Spur.

Auf welches Märchen deuten die Wörter?

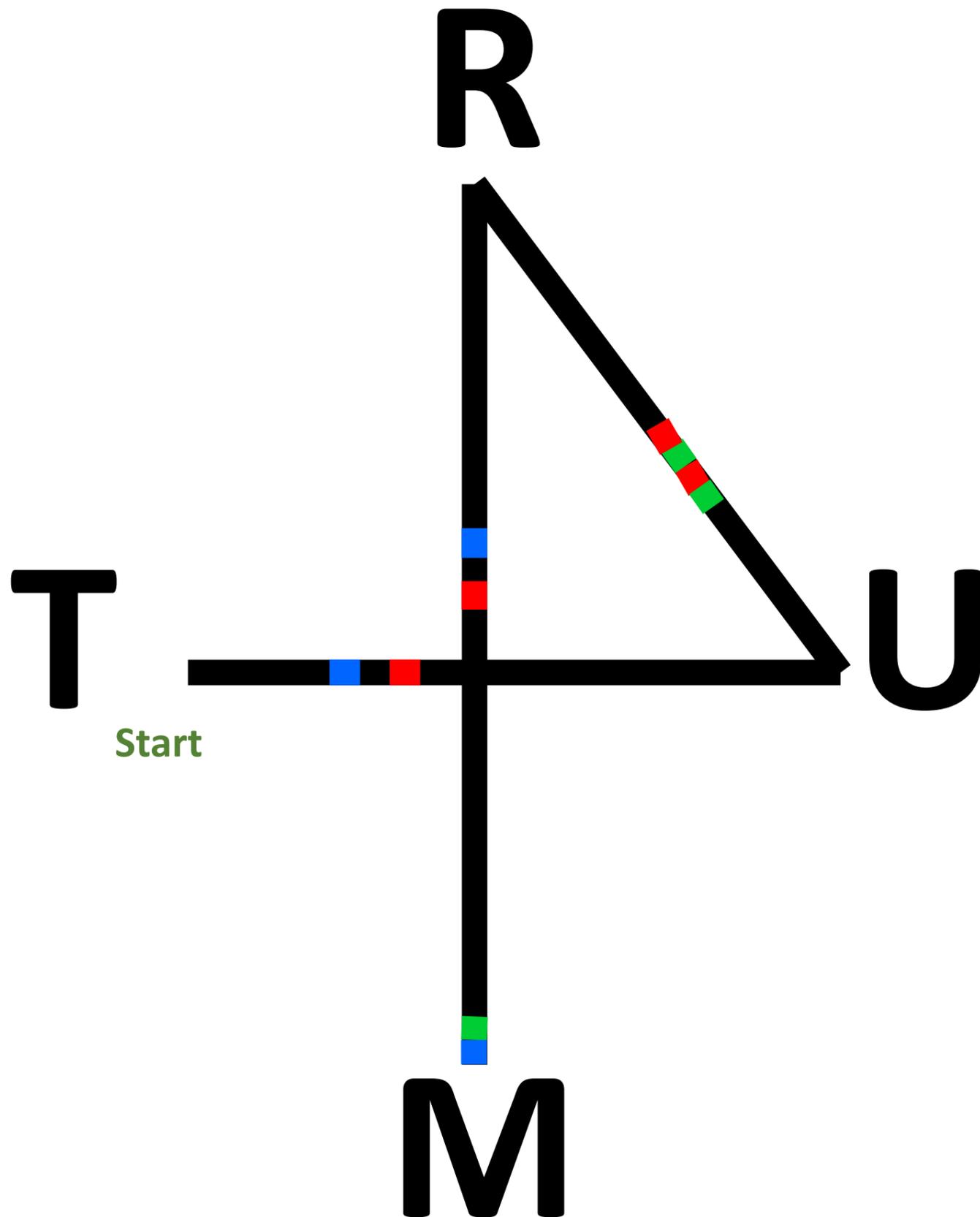
- Die Spur soll sich mindestens 1x zwischen den Buchstaben überkreuzen.
- Überlegt, welche Codes ihr dafür einsetzen müsst.
- Setzt außerdem beliebig eine Kreisbewegung (2x) ein.



### Gruppe 1 – Teil B:

- Die Spur soll sich mindestens 1x zwischen den Buchstaben überkreuzen.
- Überlegt, welche Codes ihr dafür einsetzen müsst.
- Setzt außerdem beliebig eine Tornado-Bewegung ein.

➔ Die SuS sollen das Märchen „Schneewittchen“ erkennen.



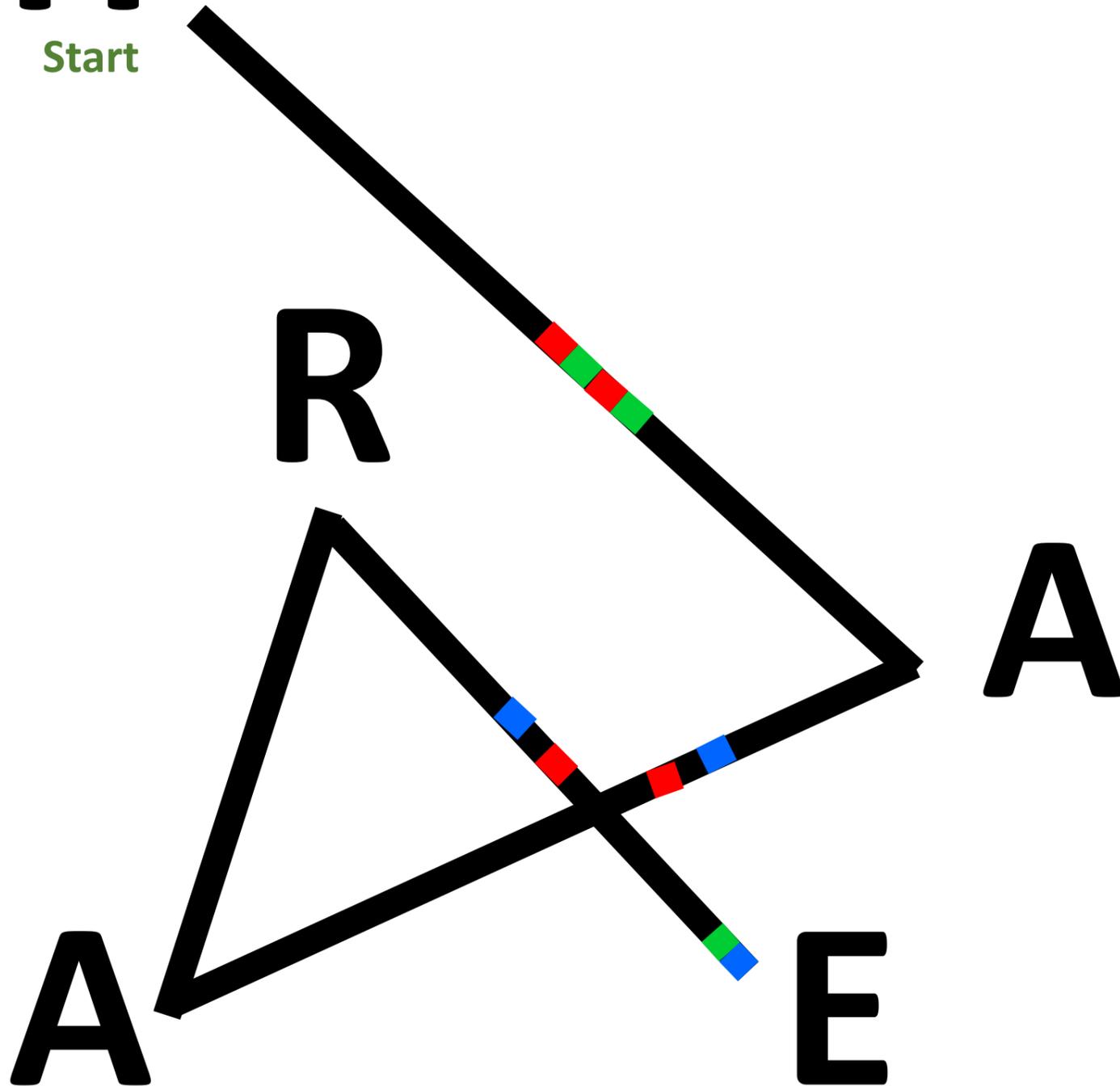
### Gruppe 2 – Teil A:

Findet die beiden gesuchten Wörter und verbindet die Buchstaben mit einer Ozobot-Spur.

Auf welches Märchen deuten die Wörter?

- Die Spur soll sich mindestens 1x zwischen den Buchstaben überkreuzen.
- Überlegt, welche Codes ihr dafür einsetzen müsst.
- Setzt außerdem beliebig eine Kreisbewegung (2x) ein.

**H**  
Start



**Gruppe 2 – Teil B:**

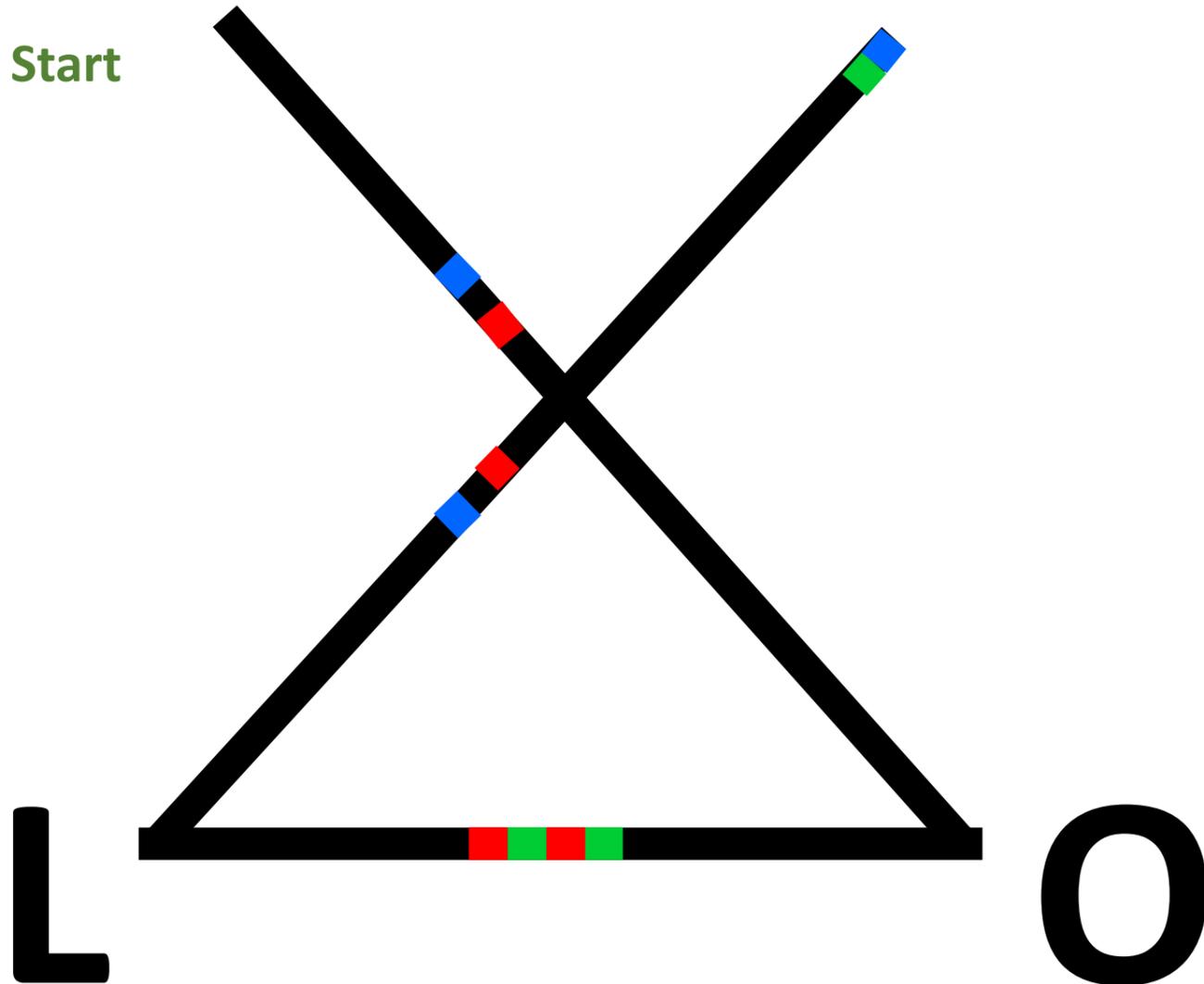
Auf welches Märchen deuten die Wörter?

- Die Spur soll sich mindestens 1x zwischen den Buchstaben überkreuzen.
- Überlegt, welche Codes ihr dafür einsetzen müsst.
- Setzt außerdem beliebig eine Kreisbewegung (2x) ein.

➔ Die SuS sollen das Märchen:  
„**Rapunzel**“ erkennen.

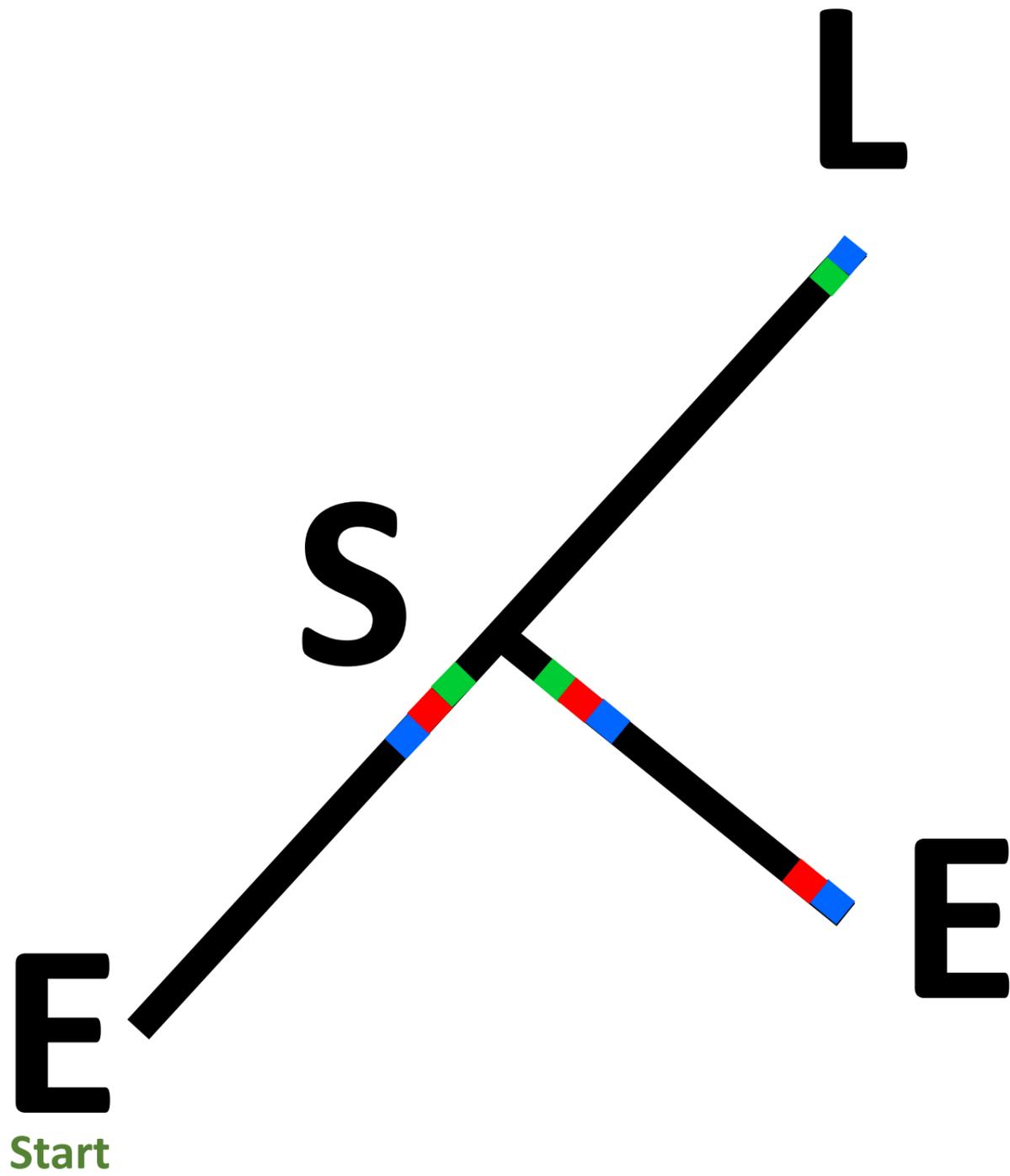
**G**  
Start

**D**



**Gruppe 3 – Teil A:**  
Findet die beiden gesuchten Wörter und verbindet die Buchstaben mit einer Ozobot-Spur.  
Auf welches Märchen deuten die Wörter?

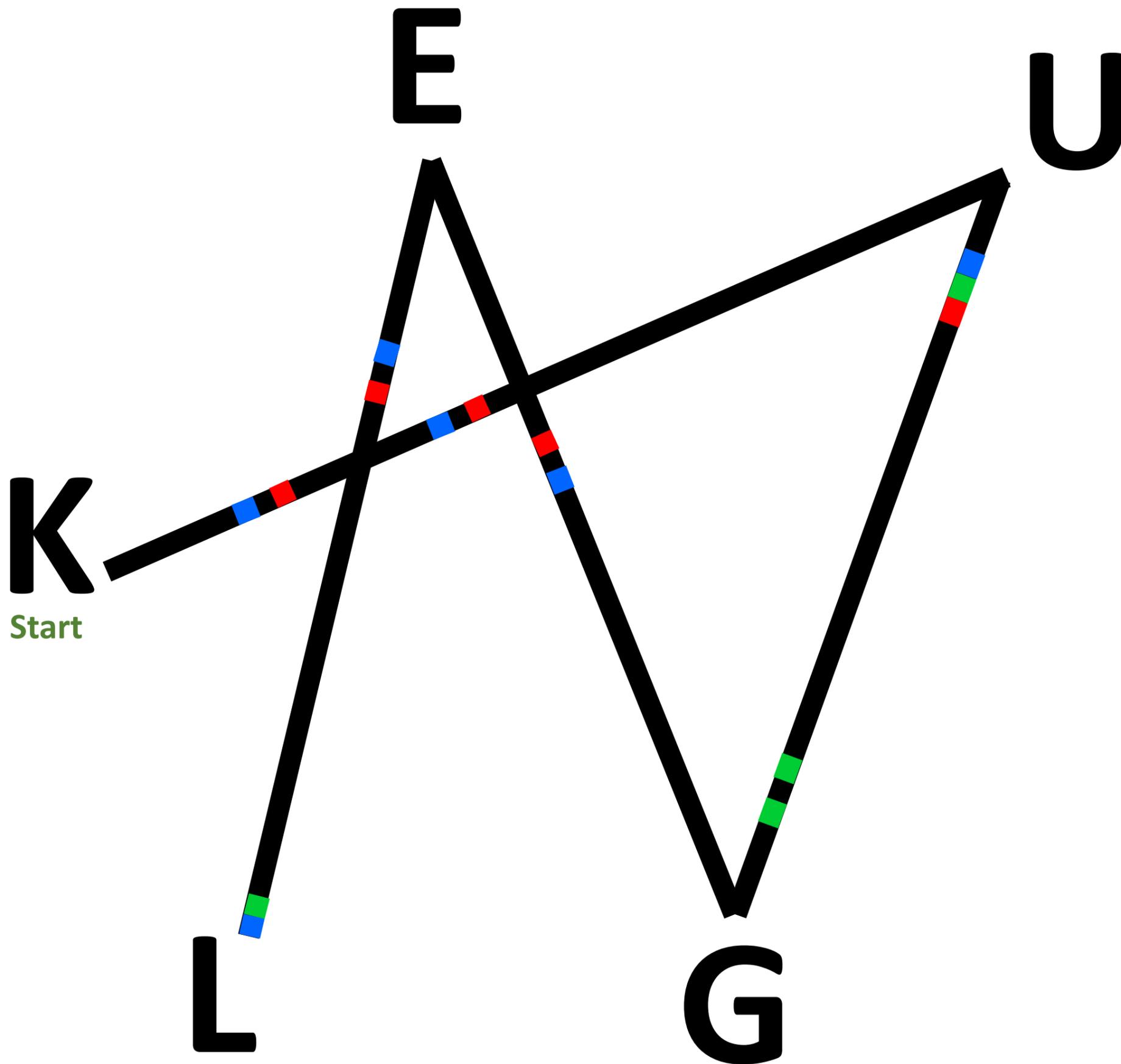
- Die Spur soll sich mindestens 1x zwischen den Buchstaben überkreuzen.
- Überlegt, welche Codes ihr dafür einsetzen müsst.
- Setzt außerdem beliebig eine Kreisbewegung (2x) ein.



### Gruppe 3 – Teil B:

- Diese Spur soll mit einer Kreuzung zwischen den Buchstaben gebaut werden.
- Überlegt, welche Codes ihr dafür einsetzen müsst.

➔ Die SuS sollen das Märchen „Tischlein, deck dich!“ erkennen.



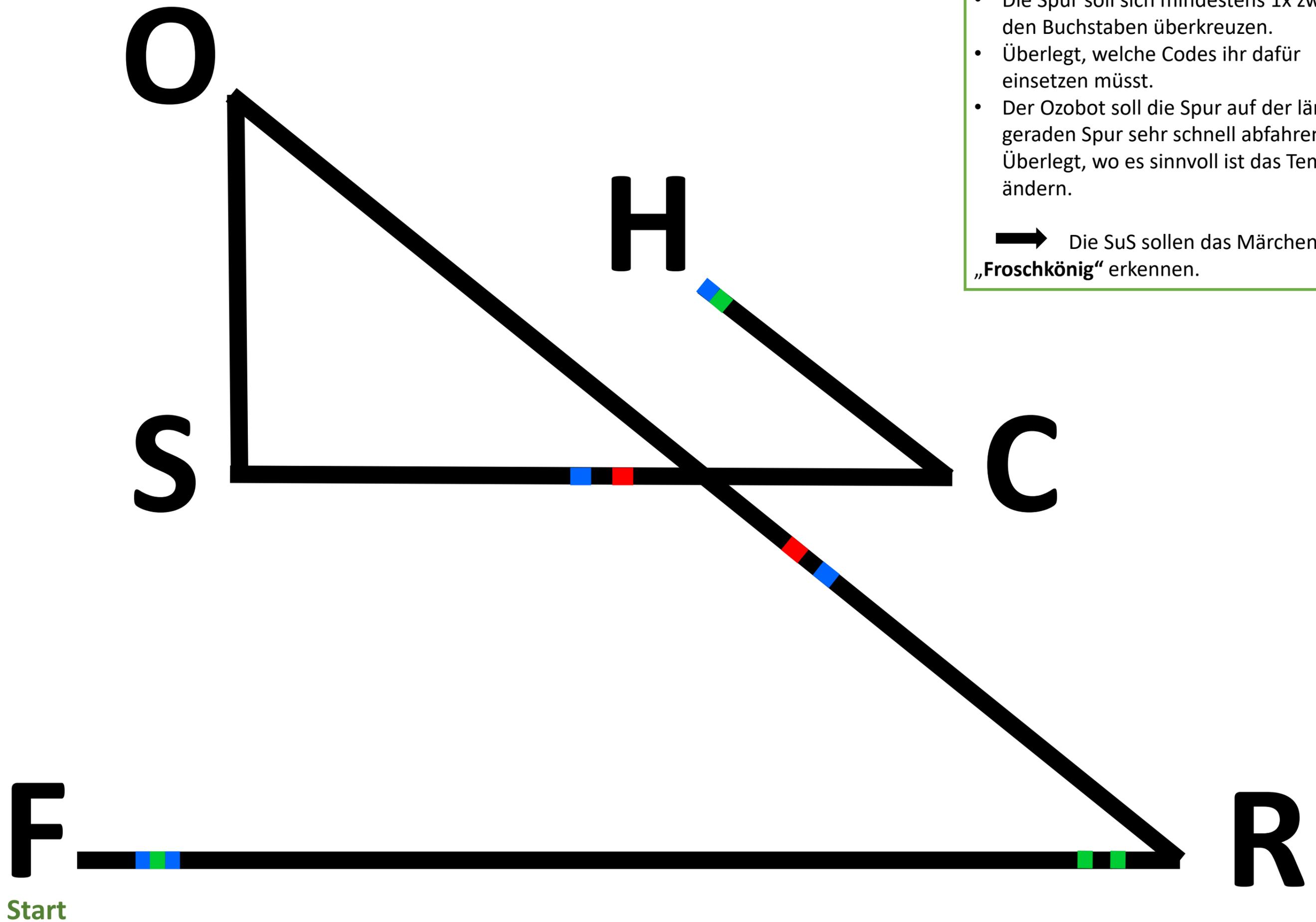
**Gruppe 4 – Teil A:**  
Findet die beiden gesuchten Wörter und verbindet die Buchstaben mit einer Ozobot-Spur.  
Auf welches Märchen deuten die Wörter?

- Die Spur soll sich mindestens 2x zwischen den Buchstaben überkreuzen.
- Überlegt, wo es sinnvoll ist, einen Turbo einzulegen, bremsen den Ozobot jedoch danach wieder auf normales Tempo ab.

#### Gruppe 4 – Teil B:

- Die Spur soll sich mindestens 1x zwischen den Buchstaben überkreuzen.
- Überlegt, welche Codes ihr dafür einsetzen müsst.
- Der Ozobot soll die Spur auf der längsten geraden Spur sehr schnell abfahren. Überlegt, wo es sinnvoll ist das Tempo zu ändern.

➔ Die SuS sollen das Märchen „Froschkönig“ erkennen.







Einteilung für die Gruppenarbeit durch Lose:

