

„Ozo im Zauberwald“

Inhalt:

1. Kurzbeschreibung
 - 1.1. Beschreibung der Lernumgebung
 - 1.2. Ziel des Spiels
2. Organisatorisches
3. Geförderte Kompetenzen
 - 3.1. Informatische Kompetenzen
 - 3.2. Mathematische Kompetenzen
 - 3.3. Weitere Kompetenzen
4. Anknüpfungsmöglichkeiten
5. Differenzierungsmöglichkeiten
6. Ablauf des Spiels
 - 6.1. Einstieg
 - 6.2. Spielphase
 - 6.3. Spielende
7. Material zur Lernumgebung „Ozo im Zauberwald“
 - 7.1. Rahmengeschichte
 - 7.2. So funktioniert es
 - 7.3. Ozo kalibrieren
 - 7.4. Bilderkarten
 - 7.5. Blanko-Codekarten
 - 7.6. Ozobot Farbcode Übersicht

„Ozo im Zauberwald“



1. Kurzbeschreibung

1.1. Beschreibung der Lernumgebung

Der junge Zauberer Ozo betritt zum ersten Mal den Zauberwald und muss eine ihm gestellte Aufgabe erfüllen: Um den nächsten Zaubergrad zu erlangen, muss er einen magischen Trank herstellen. Die Zutaten findet er im Zauberwald. Dort erlebt er einige Abenteuer und begegnet gefährlichen Kreaturen. Die Kinder begleiten ihn auf seinem Weg und helfen ihm, den Zaubertrank zu brauen.

1.2. Ziel des Spiels

Ziel für die Kinder ist es, den Zauberer Ozo durch den Zauberwald zu führen und dabei die Zutaten für den magischen Trank zu finden.



2. Organisatorisches

Zielgruppe/Altersklasse:

3./4. Klasse (ca. 9/10 Jahre)

Anzahl an Spieler:

max. 3 Kinder

Vorbereitungsaufwand:

Spielfeld auf einem Tisch fixieren

Technik/Material:

- 1 Ozobot mit Zauberhut
- Kalibrierkarte
- Spielfeld
- Blankokärtchen
- 4 Filzstifte (schwarz, blau, grün, rot)
- Farbcodeübersicht
- Ereigniskarten
- rote Klebepunkte
- Deko-Objekte (Bäume, Haus, Wölfe, Drachen, Fisch, Blume, Spinne, Zauberstab, Besen, Kessel)
- Tesafilm
- Schere

Lernvoraussetzungen/ Vorkenntnisse:

- Lesekompetenz
- feinmotorische Fertigkeiten (exaktes Ausmalen und Aufkleben)
- Problemlösefähigkeiten

3. Geförderte Kompetenzen

3.1. Informatische Kompetenzen

- Die Kinder erwerben erste Programmierkenntnisse, indem sie den Ozobot programmieren.

3.2. Mathematische Kompetenzen

- Die Kinder erweitern ihre Kommunikationsfähigkeit, indem sie ihre Überlegungen äußern und sich austauschen.
- Die Kinder erweitern ihre Argumentationsfähigkeit, indem sie die Auswahl des Farbcodes begründen.
- Die Kinder erweitern ihre Problemlösefähigkeit, indem sie den passenden Farbcodes auswählen.
- Die Kinder erweitern ihre Problemlösefähigkeit, indem sie eine fehlerhafte Auswahl des Farbcodes erkennen und korrigieren.
- Die Kinder erweitern ihre Modellierfähigkeit, indem sie eigene Lernumgebungen erstellen.

3.3. Weitere Kompetenzen

- Die Kinder erweitern ihre Sozialkompetenz, indem sie in einem Team arbeiten.
- Die Kinder erweitern ihre Lesekompetenz, indem sie die Ereigniskarten korrekt interpretieren.

4. Anknüpfungsmöglichkeiten

- Die Kinder setzen die Geschichte fort.
- Die Kinder überlegen sich eine eigene Geschichte und setzen ihre Idee auf dem Spielfeld um.
- Die Kinder erstellen auf einem neutralen Untergrund ein eigenes Spielfeld zur Umsetzung eigener Ideen.

5. Differenzierungsmöglichkeiten

Leicht:

- Bezeichnung des benötigten Farbcodes steht auf den Ereigniskarten
- Anzahl der einzusetzenden Farbcodes wird reduziert

Schwer:

- Bezeichnung des benötigten Farbcodes steht nicht auf den Ereigniskarten

6. Ablauf des Spiels

6.1. Einstieg

Das Spielfeld wird aufgebaut. Der Spielleiter erzählt die Rahmengeschichte und erklärt die Funktionsweise des Ozobots.

Alternativ: Die Kinder lesen die Karte „Ozo im Zauberwald“ und „So funktioniert es“.

6.2. Spielphase

Die Kinder lesen die Ereigniskarten, ermitteln anhand der Informationen den passenden Farbcode und zeichnen diesen auf die Blankokärtchen. Die Kinder kleben die Codes auf die markierten Wegstellen, programmieren auf diese Weise den Ozobot und führen ihn durch den Zauberwald.

6.3. Spielende

Gemeinsame Reflexion: Die Kinder teilen mit, was ihnen leicht/ schwer gefallen ist, wo es zu Schwierigkeiten kam und was gut geklappt hat.

7. Material zur Lernumgebung „Ozo im Zauberwald“

7.1. Rahmengeschichte

Auftrag:

Der junge Zauberer Ozo betritt zum ersten Mal den Zauberwald. Um den nächsten Zaubergrad zu erlangen, muss er einen magischen Trank brauen und diesen dem Hexenmeister bringen.

Auf seinem Weg durch den Wald sammelt Ozo die Zutaten für den Trank und findet unterwegs auch seinen Zauberstab und seinen Besen.

Ozo erhält magische Kräfte, die er auf seiner Reise durch den Zauberwald einsetzt. Denn dort begegnet er gefährlichen Kreaturen und hat einige Abenteuer zu bestehen.

Begleite Ozo durch den Zauberwald und hilf ihm seinen magischen Trank zu brauen, damit er den nächsten Zaubergrad erhält.

Start:

Ozo begibt sich in den Zauberwald.

Setze ihn unter das Tor und wecke ihn auf.

Drücke dazu den Startknopf.

Schau, was passiert.

Ereigniskarte 1:

Ozo ist in den Wald eingetreten und hat seinen Zauberstab erhalten. Dabei ist die magische Zauberkraft in ihn gefahren und er ist nun bereit, die ihm gestellten Aufgaben zu lösen.

Für die Zubereitung des Zaubertranks, benötigt er eine Spinne, einen Fisch und eine Blume. Schau, was ihm als erstes von diesen Dingen begegnet.

Ozo muss dann anhalten, um es einzusammeln.

Ereigniskarte 1*:

Ozo ist in den Wald eingetreten und hat seinen Zauberstab erhalten. Dabei ist die magische Zauberkraft in ihn gefahren und er ist nun bereit, die ihm gestellten Aufgaben zu lösen.

Für die Zubereitung des Zaubertranks, benötigt er eine Spinne, einen Fisch und eine Blume. Schau, was ihm als erstes von diesen Dingen begegnet.

Ozo muss dann anhalten, um es einzusammeln.

Bringe Ozo durch den „Stopp!“-Code zum Anhalten.

Ereigniskarte 2:

Du hast Ozo geholfen, die Spinne für seinen magischen Trank einzusammeln. Nun muss der junge Zauberer an einem gefährlichen Wolfsrudel vorbei.

Er muss sich entscheiden, ob er nach links oder nach rechts abbiegt. Links ist der Weg kürzer, aber er muss sich langsam und vorsichtig an den Wölfen vorbeischleichen.

Rechts kann er hinter den Wölfen vorbei, aber der Weg ist länger und Ozo muss so schnell wie möglich rennen.

Wenn er an den Wölfen vorbei ist, bleibt Ozo kurz stehen, um sich von der Aufregung zu erholen.

Ereigniskarte 2*:

Du hast Ozo geholfen, die Spinne für seinen magischen Trank einzusammeln. Nun muss der junge Zauberer an einem gefährlichen Wolfsrudel vorbei.

Er muss sich entscheiden, ob er nach links oder nach rechts abbiegt.

Links ist der Weg kürzer, aber er muss sich langsam und vorsichtig an den Wölfen vorbeischleichen.

Rechts kann er hinter den Wölfen vorbei, aber der Weg ist länger und Ozo muss so schnell wie möglich rennen.

Wenn er an den Wölfen vorbei ist, bleibt Ozo kurz stehen, um sich von der Aufregung zu erholen.

1. Entscheide dich für den Code „Links abbiegen!“ oder „Rechts abbiegen!“
2. Setze den Code für „Langsam schleichen!“, damit Ozo vor dem Wolfsrudel vorbeigeht.
Setze den Code für „Rennen!“, wenn Ozo den langen Weg hinter dem Wolfsrudel vorbei nimmt.
3. Bringe Ozo durch den „Stopp!“-Code zum Anhalten.

Ereigniskarte 3:

In einiger Entfernung sieht Ozo einen See.

Dort will er eine kleine Pause machen, um etwas zu trinken.

Ein Stück weiter weg sieht Ozo etwas im Gras liegen.

Er will anhalten, um zu sehen, was es ist.

Ereigniskarte 3*:

In einiger Entfernung sieht Ozo einen See.

Dort will er eine kleine Pause machen, um etwas zu trinken.

Ein Stück weiter weg sieht Ozo etwas im Gras liegen.

Er will anhalten, um zu sehen, was es ist.

1. Setze den Code „Kleine Pause!“, damit Ozo etwas trinken kann
2. Bringe Ozo durch den „Stopp!“-Code zum Anhalten.

Ereigniskarte 4:

Der junge Zauberer hat im Gras einen Hexenbesen gefunden.
Er will ihn gleich ausprobieren und fliegt mit ihm über den Fluss.
Dann läuft Ozo weiter bis er am Rand des verbotenen Waldes die
Blume für seinen Zaubertrank findet. Um sie einzusammeln, hält er an.

Ereigniskarte 4*:

Der junge Zauberer hat im Gras einen Hexenbesen gefunden.
Er will ihn gleich ausprobieren und fliegt mit ihm über den Fluss.
Dann läuft Ozo weiter bis er am Rand des verbotenen Waldes die
Blume für seinen Zaubertrank findet. Um sie einzusammeln, hält er an.

1. Setze den Code „Fliegen!“, damit Ozo mit seinem Besen über den Fluss fliegen kann.
2. Bringe Ozo durch den „Stopp“-Code zum Anhalten, damit er die Blume einsammeln kann.

Ereigniskarte 5:

Hilf Ozo, die Blume zu pflücken und lege sie an den Spielfeldrand.

Da der junge Zauberer so furchtbar neugierig ist, geht er nun in den verbotenen Wald.

Im Dunkeln sieht er plötzlich zwei leuchtende Augen, die ihm schrecklich Angst machen. Er erkennt einen Drachen, der auch sofort anfängt, Feuer zu spucken, als er den jungen Zauberer sieht.

Ozo springt im Zickzack, um den Feuerstrahlen auszuweichen. Dann rennt er so schnell wie möglich aus dem unheimlichen Wald heraus.

Ereigniskarte 5*:

Hilf Ozo, die Blume zu pflücken und lege sie an den Spielfeldrand.

Da der junge Zauberer so furchtbar neugierig ist, geht er nun in den verbotenen Wald.

Im Dunkeln sieht er plötzlich zwei leuchtende Augen, die ihm schrecklich Angst machen. Er erkennt einen Drachen, der auch sofort anfängt, Feuer zu spucken, als er den jungen Zauberer sieht.

Ozo springt im Zickzack, um den Feuerstrahlen auszuweichen. Dann rennt er so schnell wie möglich aus dem unheimlichen Wald heraus.

1. Setze den Code „Zickzack!“, damit Ozo den Feuerstrahlen ausweicht.
2. Setze den Code „Rennen!“, damit Ozo so schnell wie möglich aus dem verbotenen Wald herauskommt.

Ereigniskarte 6:

Ozo muss sich nun erst von seinem Schreck erholen.

Er schaut sich um und sieht, dass er sich wieder entscheiden muss, in welche Richtung er gehen will.

Wenn er nach **links** geht, kommt er durch einen Sumpf. Dort durchzugehen ist sehr anstrengend, da er immer wieder steckenbleibt. Er muss dann zwischendurch eine kleine Pause machen, um sich zu erholen.

Wenn er nach **rechts** geht, muss er den Fluss überqueren. Dazu muss er vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzen.

Er hofft, nun bald wieder an den See zu kommen, um anzuhalten und einen Fisch für den Zaubertrank zu fangen.

Ereigniskarte 6*:

Ozo muss sich nun erst von seinem Schreck erholen.

Er schaut sich um und sieht, dass er sich wieder entscheiden muss, in welche Richtung er gehen will.

Wenn er nach **links** geht, kommt er durch einen Sumpf. Dort durchzugehen ist sehr anstrengend, da er immer wieder steckenbleibt. Er muss dann zwischendurch eine kleine Pause machen, um sich zu erholen.

Wenn er nach **rechts** geht, muss er den Fluss überqueren. Dazu muss er vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzen.

Er hofft, nun bald wieder an den See zu kommen, um anzuhalten und einen Fisch für den Zaubertrank zu fangen.

1. Entscheide dich, ob Ozo dem Code „Links abbiegen!“ oder „Rechts abbiegen!“ folgen soll.
2. Setze den Code für „Kleine Pause!“, wenn Ozo durch den Sumpf geht und sich dabei kurz ausruhen muss. Setze den Code für „Ein Fuß vor den anderen!“, wenn er über den Steg balanciert.
3. Bringe Ozo am See durch den „Stopp!“-Code zum Anhalten, damit er einen Fisch fangen kann.

Ereigniskarte 7:

Hilf Ozo, den Fisch zu fangen und lege ihn an den Spielfeldrand.
Nun ist der Weg nicht mehr weit bis zur Hütte, in der er seinen Zaubertrank brauen kann. Die Zutaten dafür hat er alle eingesammelt.
Ozo sieht, dass er noch einmal über den Fluss muss, aber es gibt keine Brücke. Er erinnert sich an seinen Hexenbesen, mit dem er über den Fluss fliegen kann. Danach muss er an der Kreuzung geradeaus gehen, um an die Zauberhütte zu kommen.

Ereigniskarte 7*:

Hilf Ozo, den Fisch zu fangen und lege ihn an den Spielfeldrand.
Nun ist der Weg nicht mehr weit bis zur Hütte, in der er seinen Zaubertrank brauen kann. Die Zutaten dafür hat er alle eingesammelt.
Ozo sieht, dass er noch einmal über den Fluss muss, aber es gibt keine Brücke. Er erinnert sich an seinen Hexenbesen, mit dem er über den Fluss fliegen kann. Danach muss er an der Kreuzung geradeaus gehen, um an die Zauberhütte zu kommen.

1. Setze den Code „Fliegen!“, damit Ozo mit seinem Besen über den Fluss fliegt.
2. Setze den Code für „Geradeaus!“, damit Ozo an die Zauberhütte gelangt.

Ereigniskarte 8:

Endlich hat Ozo die Zauberhütte erreicht. Du hilfst ihm dabei, alle Zutaten für den magischen Trank in den Zaubertopf zu legen. So erfüllt Ozo seine Aufgabe und erreicht den nächsten Zaubergrad.

Ozo geht um die Hütte herum und tanzt dabei zweimal den magischen Tanz, dann ist der Trank fertig.

Danach überquert der junge Zauberer die Kreuzung und überlegt noch einmal, ob er seine Aufgabe wirklich richtig erledigt hat.

Ereigniskarte 8*:

Endlich hat Ozo die Zauberhütte erreicht. Du hilfst ihm dabei, alle Zutaten für den magischen Trank in den Zaubertopf zu legen. So erfüllt Ozo seine Aufgabe und erreicht den nächsten Zaubergrad.

Ozo geht um die Hütte herum und tanzt dabei zweimal den magischen Tanz, dann ist der Trank fertig.

Danach überquert der junge Zauberer die Kreuzung und überlegt noch einmal, ob er seine Aufgabe wirklich richtig erledigt hat.

1. Setze zweimal den Code „Zaubertanz!“, damit der Zaubertrank gelingt.
2. Setze den Code für „Geradeaus!“, damit Ozo in die richtige Richtung geht.

Ereigniskarte 9:

Ozo hat alles richtig gemacht. Er hat die Wölfe umrundet und ist dem Drachen entkommen. Er hat den Fluss überquert und ist durch den gefährlichen Sumpf gegangen.

Dabei hat er alle Zutaten für den Zaubertrank gefunden und kann dem Hexenmeister nun berichten, dass er den magischen Trank gebraut hat. Voller Freude rennt er nun aus dem Zauberwald heraus.

Ereigniskarte 9*:

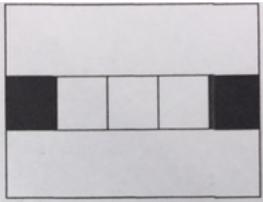
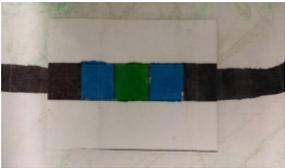
Ozo hat alles richtiggemacht. Er hat die Wölfe umrundet und ist dem Drachen entkommen. Er hat den Fluss überquert und ist durch den gefährlichen Sumpf gegangen.

Dabei hat er alle Zutaten für den Zaubertrank gefunden und kann dem Hexenmeister nun berichten, dass er den magischen Trank gebraut hat. Voller Freude rennt er nun aus dem Zauberwald heraus.

Setze den Code „Rennen!“, damit Ozo schnell zum Ausgang des Zauberwaldes kommt.

7.2. So funktioniert es

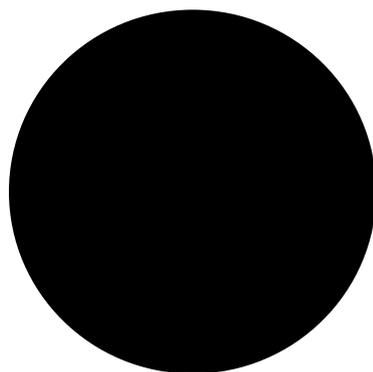
So funktioniert es:

	<p>Setze Ozo auf den schwarzen Weg, damit er losfährt.</p>
	<p>Kommst du an einen roten Punkt mit einer Zahl, dann ziehe die entsprechende Ereigniskarte.</p>
	<p>Mithilfe von Farbcodes kann Ozo verschiedene Bewegungen machen, z.B. schneller, langsamer oder im Zickzack fahren. Die Erklärung der Farbcodes findest du in der Farbcode-Übersicht. Male die weißen Kästchen auf den Karten mit den passenden Farben an!</p>
	<p>Klebe den Farbcode mit dem Tesafilm auf den schwarzen Weg. Achte darauf, dass das Kärtchen richtigherum liegt (Reihenfolge der Farben).</p>
	<p>Beachte: Wenn der Farbcode schief ist, erkennt Ozo den Farbcode nicht. Klebe ihn gerade auf.</p>

7.3. Ozo kalibrieren

Ozo kalibrieren:

1. Drücke ca. 2 Sekunden auf den Einschaltknopf. Der Ozobot fängt nun an weiß zu leuchten.
2. Stelle ihn in die Mitte auf den schwarzen Punkt. Der Ozobot wird dann **blau** blinken, vorwärts fahren und dann **grün** blinken.
3. Blinkt der Ozobot **grün**, ist er erfolgreich kalibriert. Leuchtet er **rot**, wurde er nicht vollständig kalibriert. Wiederhole dann Schritt 1 und 2.



7.4. Bilderkarten



Quelle:

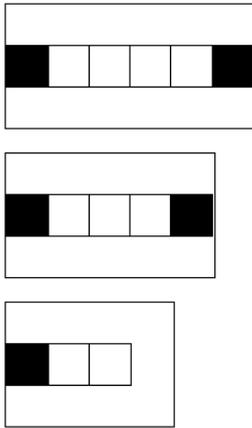
http://de.freepik.com/vektoren-kostenlos/drache-spuckt-feuer_789596.htm>Entworfen durch Freepik



Quelle:

Worksheet Crafter

7.5. Blanko-Codekarten



7.6. Ozobot Farbcode Übersicht

Ozobot Farbcode Übersicht

Geschwindigkeit verändern:



Langsam schleichen



Normale
Geschwindigkeit



Rennen



Ein Fuß vor den anderen

Richtung an der nächsten Kreuzung bestimmen:



Geradeaus



Links abbiegen



Rechts abbiegen

Tanzbewegungen und Fliegen:



Zaubertanz



Zickzack



Fliegen

Pause und Stopp:



Kleine Pause



Stopp