**Musterlösung, 1. Aufgabe, leichtes Spielfeld**



Gedanken:

* Zuerst werden alle Codes ohne Nummer geklebt.
* Vom Start aus wird zunächst das große Rechteck im Uhrzeigersinn abgefahren.
  + Blau – rot – grün: rechts abbiegen
  + Blau – schwarz – rot: geradeaus fahren
  + Rot – schwarz – grün: wird als umgedrehter Code ignoriert (nur in eine Richtung lesbar)
* Nachdem der Ozobot Evo die Stelle passiert hat, an die ein zweiter Code (2) geklebt werden soll, wird dieser aufgeklebt.
  + Achtung: Der rechte Code soll ÜBER den alten Code geklebt werden.
* Wenn der Ozobot Evo das Rechteck vollendet hat, dreht er beim neu aufgeklebten Umkehrcode und fährt das Dreieck ab.
  + Blau – rot – blau: Umkehren
  + Grün – schwarz – rot: links abbiegen
  + Blau – rot – grün: rechts abbiegen
* Nachdem der Ozobot Evo die Stelle passiert hat, an die der dritte Code (3) geklebt werden soll, wird dieser aufgeklebt.
* Der Ozobot Evo fährt erneut bis zum Umkehrcode auf dem Rechteck, dreht und biegt erneut auf das Dreieck ab.
* Am neu aufgeklebten Spingcode (grün – rot – grün) springt er nach links auf den Kreis und fährt vermutlich gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis er den Umkehrcode (blau – rot – blau) auf dem Kreis erreicht.
* Dort dreht er, fährt vermutlich im Uhrzeigersinn bis zum nächsten Springcode (grün – rot – grün). Hier springt er nach links auf die kurze Seite des Rechtecks.
* Ab hier fährt der Ozobot Evo vermutlich nach unten auf das Quadrat zu. Hier wurde einer der als zweites aufgeklebten Codes (geradeaus) über den Code zum rechts abbiegen geklebt, sodass der Roboter auf das Quadrat gelangt und es abfährt.
  + Keine Klebecodes notwendig, da er nur der Linie folgen muss.
* Hat er das Quadrat abgefahren, ist er am Ende angekommen, da alle gFuF abgefahren wurden.

Reihenfolge des Abfahrens:

1. Rechteck

2. Dreieck

3. Kreis

4. Quadrat