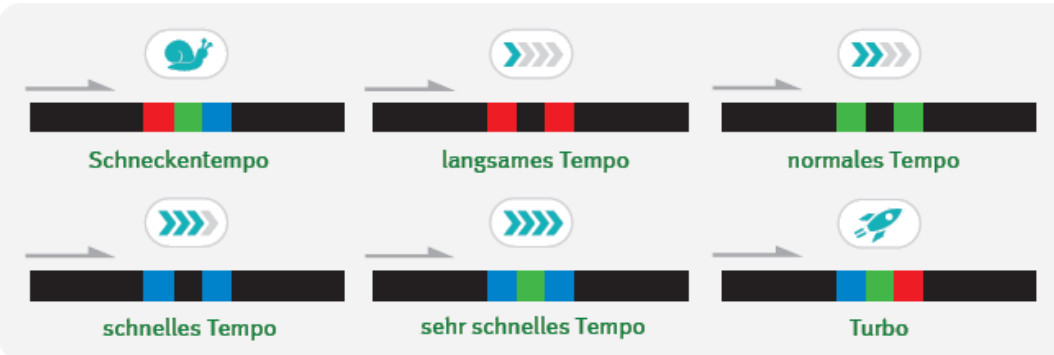


Codes für den Ozobot	Turnelement/e
Spin	= Rolle vorwärts /Flugrolle
	
Pause (3s)	= Standwaage
	
Zickzack	= Rad (links/rechts)
	
Schneckentempo	= Kopfstand/Handstand
	
Rückwärts fahren	= Rückwärtsrolle
	

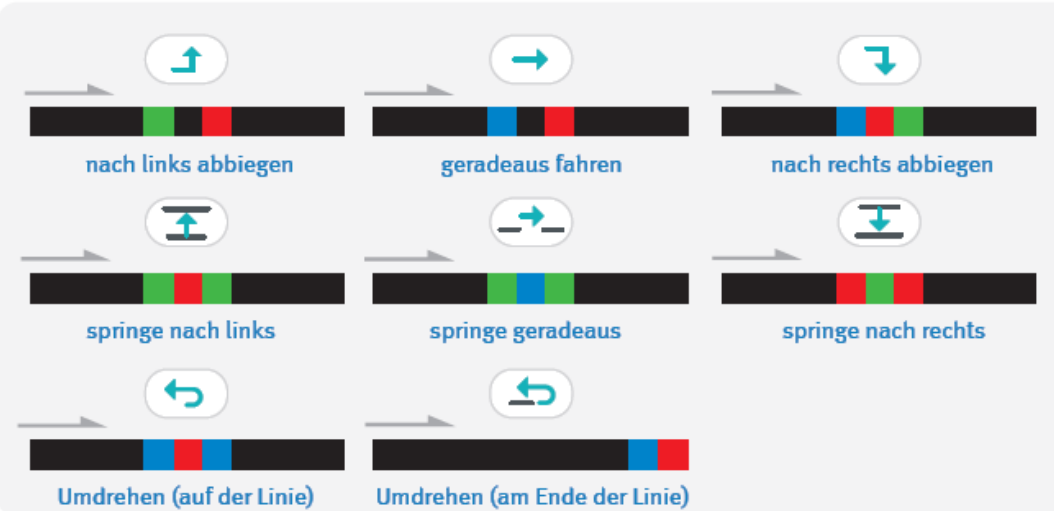
Tornado	= Hocksprung/Strecksprung (+1/2 oder ganze Drehung)
	
Line Jump Geradeaus	= Schersprung/Pferdchensprung
	
Turbo	= Eigenes Element (z.B. Radwende, Spagat, Brücke)
	
Nach links abbiegen	
	
Nach rechts abbiegen	
	
Geradeaus fahren	
	

## Farb-Codes für den ozobot

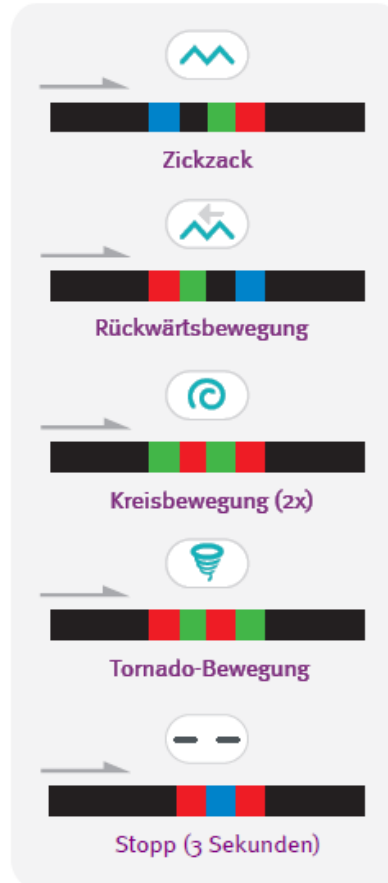
### Geschwindigkeitsveränderung



### Richtungsangabe



### Cooler Bewegungen



## Starte und kalibriere deinen Ozobot

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

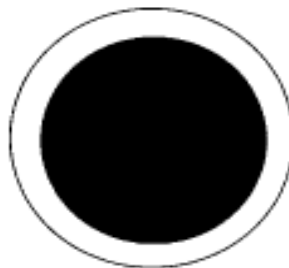
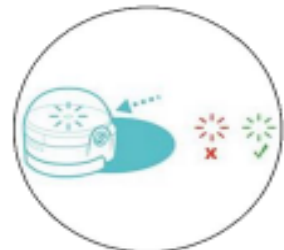


2. Stelle den Ozobot genau auf den schwarzen Punkt am Ende des Blattes.



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.



Grafiken: Ozobot.com  
Beschreibung und Layout: Raphael Fehrmann



Dieses Dokument ist gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben.  
Autor: Raphael Fehrmann | Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | [www.wwu.de/Lernroboter/](http://www.wwu.de/Lernroboter/)



## Bedienungshinweise zum Ozobot

### Bitte beachte folgende Hinweise zur Code-Verwendung:

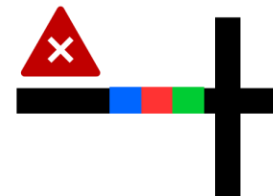
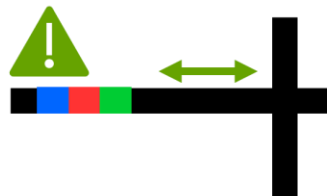
- Beachte, dass die Richtung, in der der Code in die Linie eingebracht wird, entscheidend sein kann.



- Verwende an Linien-Enden nur die speziellen „Linien-Ende-Befehle“.
- Alle anderen Codes benötigen ein schwarzes Vor- und Nachelement.



- Bitte bei Kreuzungen genug Abstand lassen.



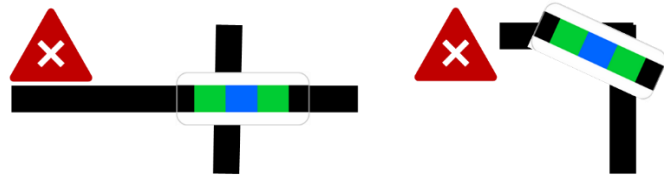
- Zeichne die Linien nicht zu eng aneinander.



Dieses Dokument ist gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben.

Autor: Raphael Fehrmann | Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | [www.wwu.de/Lernroboter/](http://www.wwu.de/Lernroboter/)

- Platziere die Codes nicht in Kurven und nicht auf Kreuzungen.



- Verwende die Codes nicht direkt hintereinander, sondern mit ein wenig Abstand.



### ...bei händisch gezeichneten Codes:

- Zeichne die 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).

