

## Unsere Märchenerzählung mit dem Ozobot

### Eure Aufgabe:



Programmiert den Ozobot Bit, indem ihr die Farbcodierungen auf die Strecke klebt.



Fahrt 5 verdeckte Märchenkarten an. Das Objekt auf dem Bild soll in eurem Märchen vorkommen.



Sobald der Roboter die Karte erreicht, dreht die jeweilige Karte um. Formuliere dann zu dieser Karte 2-3 Sätze. Am Ende soll ein vollständiges Märchen entstehen.



Ihr dürft euer Märchen während des Prozesses aufnehmen oder aufschreiben.



Stellt euer fertiges Märchen und eure Programmierung der Klasse vor.

### Tipps und Tricks, die Euch dabei helfen:

Tipp 1: Orientiert euch für die Programmierung an den Farben der Karten und skizziert, wie der Roboter fahren soll.

Tipp 2: Denkt für die Märchenerzählung an den Aufbau und die Eigenschaften eines Märchens. Schaut auf den Plakaten nach, um sicher zu gehen.

Eure Namen: \_\_\_\_\_

### **Falls ihr schon fertig seid:**



Verändert die Reihenfolge der ausgewählten Karten, wie sieht eurer Märchen jetzt aus?



Programmiert einen Weg für den Ozobot, ohne vorher die Karten auszuwählen.

**Hier könnt ihr euer eigenes Märchen beobachten:**

Hat eurer Märchen eine Einleitung?

---

---

Welche Personen und Gegenstände kommen in eurem Märchen vor?

---

---

---

Wer ist der Hauptcharakter?

---

---

---

Worum geht es in dem Märchen?

---

---

---

---

---

Wie geht euer Märchen aus?

---

---

---

**Schreibt nun auf, wie das Programmieren geklappt hat:**

Wie seid ihr vorgegangen?

---

---

---

---

---

Hattet ihr eine Skizze?

---

---

---

Gab es Schwierigkeiten bei der Programmierung?

---

---

---

---

Wie habt ihr die Probleme gelöst?

---

---

---

---

---