

Aufgabe 1)

Kannst du Otto dem Ozobot helfen zum Zoo zu kommen?

Rechne dazu die Rechenaufgaben. An den Stickern stehen jeweils die richtigen Lösungen. Klebe die passenden Sticker auf die freie Fläche neben der Aufgabe.

Setze Otto den Ozobot an sein Haus und schau, ob er mithilfe deiner Lösungen zum Zoo fährt. Findet er nicht den Weg, musst du schauen, wo du eventuell falsch gerechnet hast und diese Rechenaufgabe nochmal ausrechnen.

Aufgabe 2)

Mit deiner Hilfe hat es Otto der Ozobot geschafft zum Zoo zu kommen.

Aber er braucht noch einmal deine Hilfe! Er möchte unbedingt den Elefanten sehen. Kannst du ihm helfen, zum Elefantengehege zu gelangen? Male hierzu die passenden Farbcodes auf die schwarze Linie.

Aufgabe 3)

Kannst du selbst einen Weg zeichnen, den Otto der Ozobot fahren muss, um zum Elefantengehege zu kommen?

Achte darauf, dass deine Linien gerade sind und verwende mindestens drei verschiedene Farbcodes.