ozobot
LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Aris Bestäubungsgarten

Klasse 1–3 | 1 Std. | Ari | Ari-App



Programmiere Ari als Bestäuber und entdecke, wie Tiere Blumen bestäuben. Sammle Daten zu den Farben der besuchten Blumen, addiere die Anzahlen und vergleiche die Ergebnisse mit >, = und <.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/aris-bestaeubungsgarten

Kostenloses Unterrichtsmaterial von Ozobot Deutschland · Version vom 23 Oktober 2026 · Drucke die Arbeitsblätter mit 100 % (tatsächliche Größe).

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Für Lehrkräfte

Klasse 1–3 · 1 Std. · Deutsch, Informatik, Mathematik, Sachunterricht

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen lernen, wie Tiere und Insekten zur Bestäubung beitragen, indem sie Ari so programmieren, dass er einer Route folgt, die die Bewegungen eines Bestäubers nachahmt.
2. Die Schüler*innen geben auf Ari ein, welche Blumenfarben bestäubt wurden, und beschreiben die Bestäubungsdaten mit Adjektiven im Komparativ und Superlativ.
3. Die Schüler*innen addieren zweistellige und einstellige Zahlen korrekt und vergleichen die Ergebnisse mit den Zeichen >, = und <. So zeigen sie, dass sie verstehen, wie man Daten auswertet.

Kompetenzen

3.1 Entwickeln und Produzieren

5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Videos und Präsentation

Ozobot Ari-Lektionen: Aris Bestäubungsgarten
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/140-1

Vorbereitung

Material

- ✓ Buntstifte
- ✓ Farbcode-Stifte

Material für die Lehrkraft

- ✓ Lösungsblatt 1 und 2 – zu den Arbeitsblättern dieser Lektion

Material für die Schüler*innen

- ✓ 1 Ari pro Schüler*in
- ✓ 1 Satz Farbcodestifte pro Schüler*in
- ✓ 2 Arbeitsblätter pro Schüler*in
- ✓ 1 Satz Buntstifte pro Schüler*in

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ablauf der Lektion

1 Einführung

In dieser praxisorientierten Lektion schlüpfen die Schüler*innen in die Rolle von Pflanzenforscher*innen und lernen etwas über Bestäubung. Zuerst programmieren sie Ari mit einem grünen Farbcode so, dass er die Route eines Bestäubers nachahmt. Danach gestalten sie einen interaktiven Gartenplan, indem sie Blumen rosa, lila, gelb, orange und rot ausmalen. Während Ari durch den Blumengarten fährt, halten die Schüler*innen fest, welche Blumen besucht werden. Anhand der gesammelten Daten vergleichen sie ihre Ergebnisse!

2 App einrichten

Hilf den Schüler*innen, Ari einzuschalten. Suche danach die App **Life Cycles**. In dieser App findest du die Lektion **Ari's Pollination Garden** mit dem Bienen-Emoji. Achte darauf, dass alle Schüler*innen diese Lektion zu Beginn der Aktivität geöffnet haben.

3 Erklärung

Tiere und Insekten helfen Pflanzen, neue Pflanzen hervorzubringen, indem sie Pollen von einer Blume zur anderen tragen. Diese Tiere nennen wir **Bestäuber**. Dazu gehören Kolibris, Bienen, Marienkäfer und Schmetterlinge. Blumen bilden ein Pulver, das **Pollen** heißt. Es ist meist gelb und wird benötigt, damit durch einen Vorgang namens **Bestäubung** Samen entstehen. Aus diesen Samen wachsen neue Pflanzen, die später Blüten bilden können. Pflanzen können sich nicht fortbewegen. Deshalb tragen Bestäuber Pollen von Blume zu Blume, während sie Pollen oder Nektar fressen.

Wir empfehlen dir, deinen Schüler*innen dieses Video zu zeigen, damit sie das Thema besser verstehen: https://youtu.be/pnBoM4idf1k?feature=shared

Wähle deinen Bestäuber

Heute helfen die Schüler*innen Ari, zu einem Bestäuber zu werden! Zuerst wählen sie aus, welcher Bestäuber ihren Gartenplan auf Arbeitsblatt 1 erkunden soll. Wenn du die Lektion Ari's Pollination Garden auf Aris Bildschirm öffnest, kannst du zwischen 4 Bestäubern wählen: einem Kolibri, einer Biene, einem Marienkäfer oder einem Schmetterling. Nach der Auswahl zeigt Ari Videos, in denen dieser Bestäuber im echten Leben Blumen bestäubt.

4 Programmieren

Bitte die Schüler*innen, Arbeitsblatt 1 anzusehen und zu erzählen, was sie sehen. Weise darauf hin, dass im Garten 10 Blumen stehen, die jeweils mit einem leeren Farbcode verbunden sind.

Erkläre, dass Ari auf seinem Weg bei jeder Blume anhält, um sie zu bestäuben. Der Farbcode sagt Ari, dass er anhalten und die Blume bestäuben soll.

Die Schüler*innen malen alle leeren Codes entlang der Strecke mit einem grünen Farbcode-Stift aus.

Mit Buntstiften malen die Schüler*innen die Blumen rosa, lila, gelb, orange und rot aus. Erkläre, dass es von jeder Farbe 2 Blumen geben soll.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

5 Ausführen und Probleme beheben

Zeit, deinen Bestäuber in den Garten zu schicken! In diesem Schritt geben die Schüler*innen bei Ari ein, welche Blumen ihr Bestäuber besucht hat. Wir empfehlen dir, den Ablauf zuerst der Klasse vorzuführen.

1. Setze Ari auf die Strecke und beobachte, wie er durch den Garten fährt. Auf dem Bildschirm siehst du den Bestäuber fliegen.
2. Wenn Ari einen grünen Code liest, hält er an. Auf dem Bildschirm erscheint ein Video, in dem der Bestäuber eine Blume bestäubt.
3. Danach fragt Ari, welche Farbe die bestäubte Blume hatte. Schau dir die Blume an, die mit dem Code verbunden ist, auf dem Ari steht, um ihre Farbe zu bestimmen. Tippe auf den Bildschirm, um deine Antwort einzugeben und Ari weiterfahren zu lassen. (Achtung: Die Schüler*innen wählen nicht die Farbe der Blume auf dem Bildschirm, sondern die Farbe der Blume auf ihrem Arbeitsblatt.)
4. Ari wiederholt das 2 Minuten lang. Wenn die Zeit abgelaufen ist, zeigt Ari eine Übersicht über die Farben der Blumen, die er bestäubt hat.
5. Erkläre, dass Ari an einer Kreuzung zufällig eine Richtung wählt. Deshalb kann er dieselbe Blume mehrmals bestäuben.

6 Auswertung

Um zusammenzufassen, was sie gelernt haben, tragen die Schüler*innen die Daten auf Arbeitsblatt 2 ein und beantworten die Rechenfragen. Verwende die Daten von Ari zur Anzahl der bestäubten rosa, lila, gelben, orangefarbenen und roten Blumen. Addiere anschließend alle Zahlen, um die **Gesamtzahl** der bestäubten Blumen zu ermitteln.

Fragen

1. Die Schüler*innen schreiben auf, welchen Bestäuber sie gewählt haben.
2. Sieh dir die Daten zu den Blumen an und ermittle, welche Blumenfarbe am häufigsten und welche am seltensten bestäubt wurde.
3. Vergleicht die Daten zu den Blumen mit „größer als“, „gleich“ oder „kleiner als“. Die Schüler*innen verwenden die Zahlen aus ihren Daten oben auf der Seite und vergleichen sie mit den Zeichen >, = und <.
4. Ermutige die Schüler*innen, ihre Arbeit mit einer anderen Person aus der Klasse zu teilen. Lass sie Adjektive im Komparativ und Superlativ verwenden, um ihre Bestäubungsdaten zu beschreiben.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Für die Schüler*innen

Aris Bestäubungsgarten

Hilf Ari, den Blumengarten zu erkunden

Programmiere Ari als Bestäuber. Halte fest, welche Blumen er besucht, und vergleiche anschließend deine Daten.

Du brauchst

- ✓ Ari
- ✓ Farbcode-Stifte
- ✓ 2 Arbeitsblätter
- ✓ Buntstifte
- ✓ die App Life Cycles

So gehst du vor

1 Öffne die Lektion

Schalte Ari ein. Öffne die App Life Cycles und wähle die Lektion Ari's Pollination Garden mit dem Bienen-Emoji aus.

2 Wähle ein bestäubendes Tier

Wähle einen Kolibri, eine Biene, einen Marienkäfer oder einen Schmetterling. Sieh dir das Video über das Tier an, das du gewählt hast.

3 Male die Farbcodes aus

Sieh dir Arbeitsblatt 1 an. Male alle leeren Farbcodes auf der Strecke mit deinem Farbcode-Stift grün aus.

4 Male die Blumen aus

Male die Blumen mit Buntstiften aus. Verwende Rosa, Lila, Gelb, Orange und Rot. Male jeweils zwei Blumen in jeder Farbe aus.

5 Lass Ari fahren

Setze Ari auf die Strecke. Schau zu, wie Ari durch den Garten fährt. Bei jedem grünen Farbcode hält Ari an und du siehst ein Video.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

6 Gib die Blütenfarbe an

Sieh dir die Blume an, die zu Aris Farbcode gehört. Tippe auf dem Bildschirm auf die Farbe dieser Blume auf deinem Arbeitsblatt. Lass Ari danach weiterfahren.

7 Sieh dir deine Daten an und vergleiche sie

Wenn Ari fertig ist, sieh dir die Übersicht an. Trage die Daten in Arbeitsblatt 2 ein. Schreibe auf, welches bestäubende Tier du gewählt hast. Finde heraus, welche Blütenfarbe am häufigsten und welche am seltensten bestäubt wurde. Addiere die Zahlen und vergleiche sie mit >, = und

Zum Schluss

Erzähle jemandem aus deiner Klasse, was du herausgefunden hast. Welche Blütenfarbe wurde am häufigsten bestäubt? Welche am seltensten?

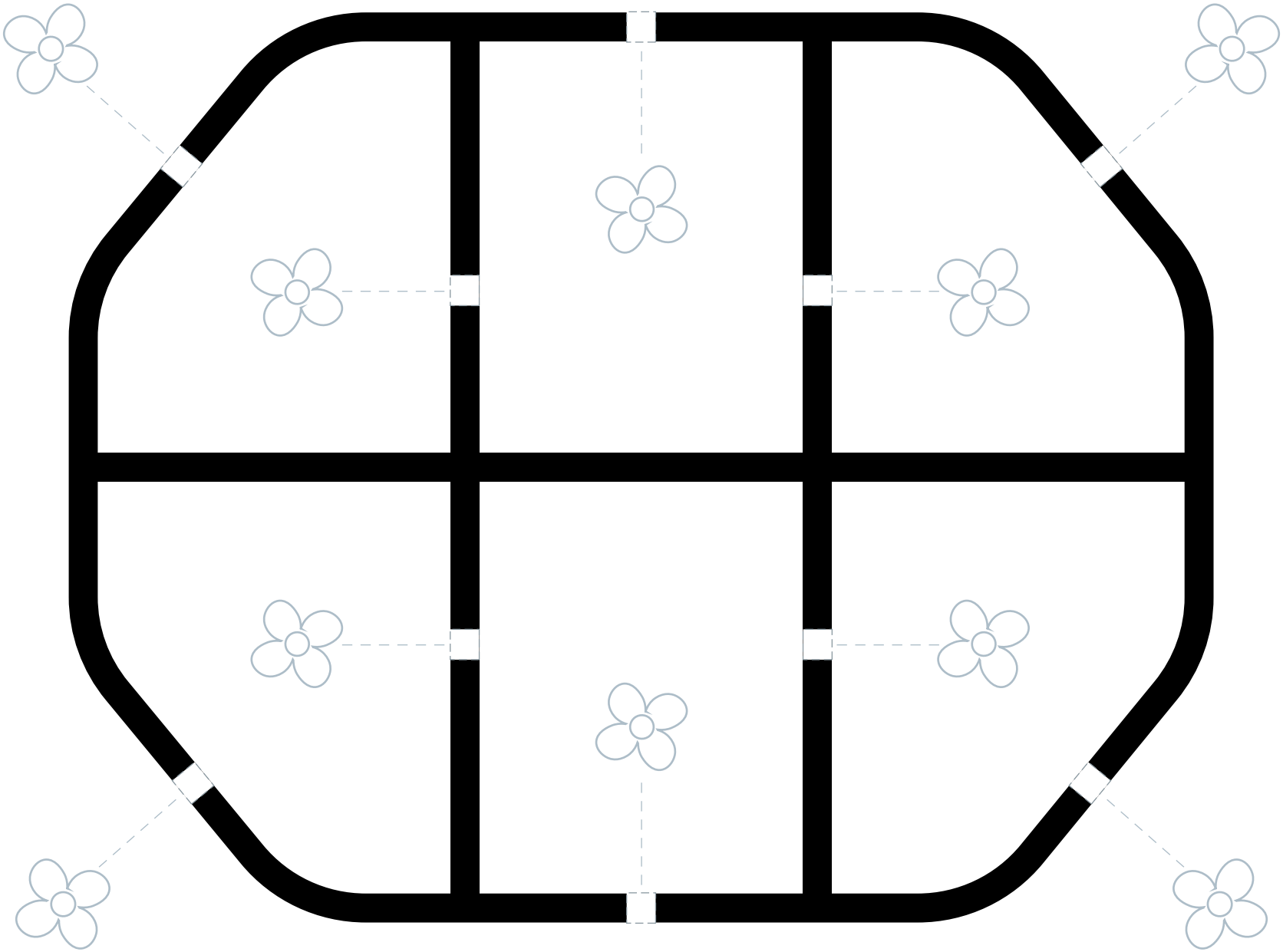
Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Aris Bestäubungsgarten

Arbeitsblatt 1

Name: _____

Datum: _____



© 2024 Ozo Edu, Inc.

Aris Bestäubungsgarten

Arbeitsblatt 2

Name: _____

Datum: _____

Wie viele Blumen hat Ari bestäubt?

_____ Rosa	_____ Lila	_____ Gelb
_____ Orange	_____ Rot	_____ GESAMT

1 **Der Bestäuber war eine _____ .**

2 **Die am häufigsten bestäubte Blütenfarbe war _____. Die am seltensten bestäubte war .**

3 **Vergleiche die Zahlen mit >, = oder <.**

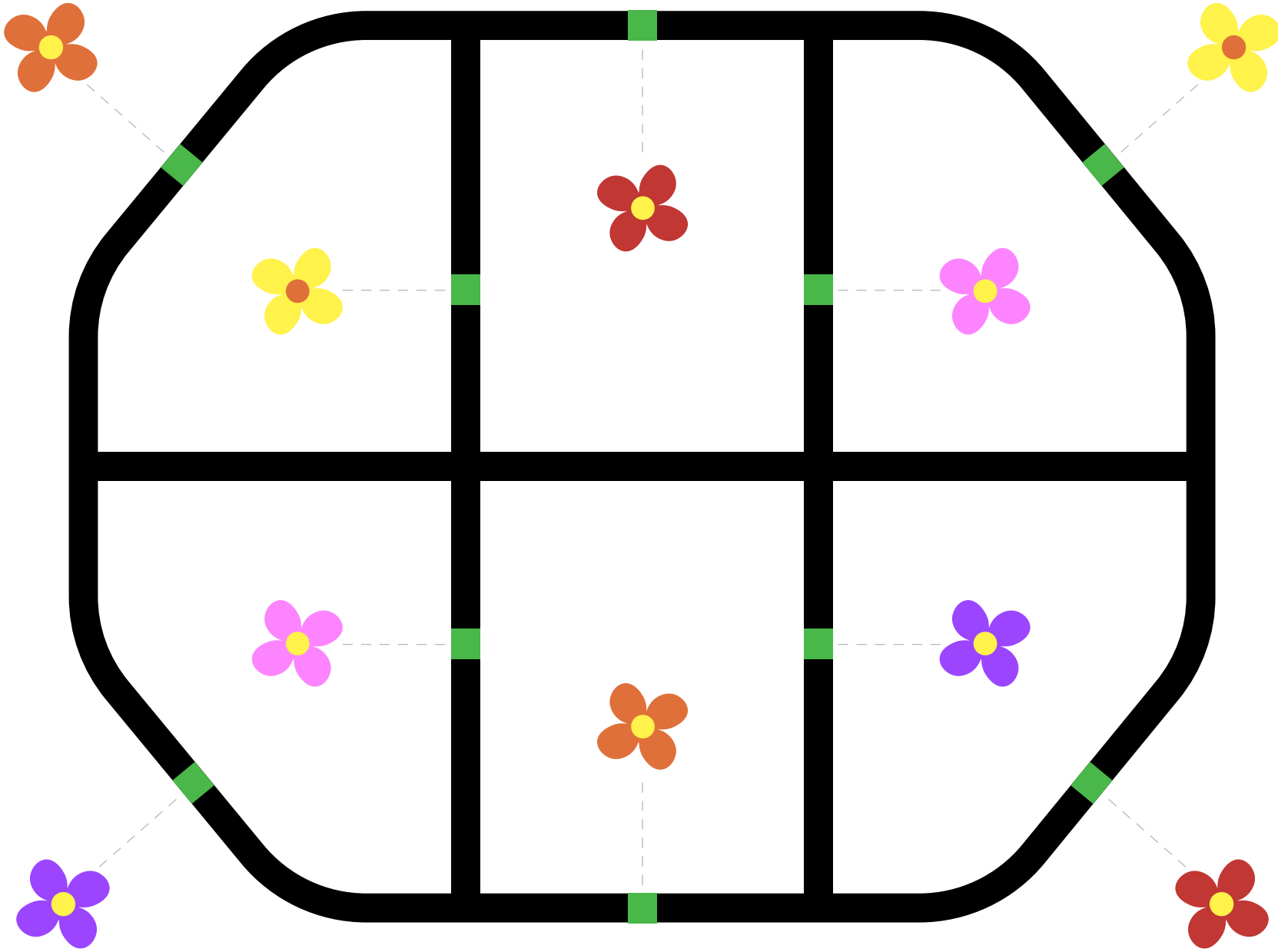
_____ Rosa ☐ _____ Lila	_____ Rosa ☐ _____ Rot
_____ Gelb ☐ _____ Orange	_____ Lila ☐ _____ Orange
_____ Gelb ☐ _____ Rot	_____ Rosa ☐ _____ Gelb

ozobot

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Aris Bestäubungsgarten

Arbeitsblatt 1 – Lösung



© 2024 Ozo Edu, Inc.

Aris Bestäubungsgarten

Arbeitsblatt 2 – Mögliche Lösung

Wie viele Blumen hat Ari bestäubt?

6 Rosa	**7** Lila	**6** Gelb
4 Orange	**5** Rot	**28** GESAMT

1. **Der Bestäuber war eine** **Biene** **.**

2. **Die am häufigsten bestäubte Blumenfarbe war** **lila** **. Am seltensten war** **orange** **.**

3. **Vergleiche die Zahlen mit >, = oder <.**

6 Rosa	**<**	**7** Lila	**6** Rosa	**>**	**5** Rot
6 Gelb	**>**	**4** Orange	**7** Lila	**>**	**4** Orange
6 Gelb	**>**	**5** Rot	**6** Rosa	**=**	**6** Gelb

ozobot

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.