LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Aris Landung auf dem Mars

Klasse 3–5 | 45 Min. | Ari | Ari-App



Nutze die Compass-App von Ari, um die Haupt- und Zwischenhimmelsrichtungen zu erkennen und Routen auf einer Karte zu folgen und zu beschreiben. Überlege anschließend, wie Ari mit selbst gebastelten Gegenständen aus einem Krater herauskommen kann.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/aris-landung-auf-dem-mars

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 3–5 · 45 Min. · Informatik, Naturwissenschaft & Technik

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen erkennen die Haupt- und Zwischenhimmelsrichtungen auf einem Kompass und nutzen sie, um Wegbeschreibungen auf einer Karte zu folgen und selbst zu geben.
2. Die Schüler*innen nutzen kritisches Denken und Design Thinking, um ein Problem zu lösen.

Kompetenzen

5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

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

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Videos und Präsentation

Ozobot Ari Compass App-V4
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/187-1

Vorbereitung

Material

- ✓ Buntstifte
- ✓ Kugelschreiber oder Bleistift

Material für die Lehrkraft

- ✓ Arbeitsblätter 1 bis 6 – zu den Arbeitsblättern dieser Lektion
- ✓ Lösungsblatt 1 bis 6 – zu den Arbeitsblättern dieser Lektion

Material für die Schüler*innen

- ✓ 1 Ari pro Gruppe
- ✓ 1 Arbeitsblatt pro Schüler*in
- ✓ 1 Stift oder Bleistift pro Schüler*in
- ✓ 1 Buntstift oder Filzstift 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.

Tipps für die Lehrkraft

- Sieh dir vorab das Einführungsvideo zur Compass-App an, damit du mit dem Werkzeug vertraut bist.
- Achte darauf, dass die Schüler*innen vor Beginn den in Schritt 2 angegebenen Kompassmodus auswählen.
- Wenn sich Schüler*innen in Gruppen einen Ari teilen, gib allen ein eigenes Arbeitsblatt. So können alle leichter mitmachen.

Vorkenntnisse

- Eine Position in einem Koordinatengitter anhand der Angaben auf der x- und y-Achse bestimmen können.
- In kleinen Gruppen zusammenarbeiten können, um Ideen zu besprechen und Probleme zu lösen.
- Wissen, wie man eine Karte liest.

Ablauf der Lektion

1 Begriffe

Kompass – ein Hilfsmittel, das anhand des Erdmagnetfelds die Himmelsrichtungen anzeigt.

Haupthimmelsrichtungen – die vier wichtigsten Richtungen auf einem Kompass: Norden, Süden, Osten und Westen.

Zwischenhimmelsrichtungen – Nordosten (NO), Südosten (SO), Südwesten (SW) und Nordwesten (NW) liegen jeweils zwischen zwei Haupthimmelsrichtungen.

2 App einrichten

App einrichten: Hilf den Schüler*innen, Ari einzuschalten und die App-Ordner zu durchsuchen, bis sie **Toolkit** finden.

Öffne die **Compass**-App in Toolkit. Lass die Schüler*innen den Kartenmodus auswählen, mit dem sie Norden auf einer Karte festlegen können.

3 Einführung – Haupt- und Zwischenhimmelsrichtungen Einführung

Erkläre, dass die Schüler*innen heute lernen, die Haupt- und Zwischenhimmelsrichtungen auf einem Kompass zu erkennen. Sie nutzen sie, um Wegbeschreibungen auf einer Karte zu folgen und selbst zu geben. Außerdem wenden sie kritisches Denken und Design Thinking an, um ein Problem zu lösen.

1. Lass die Schüler*innen auf ihrem Arbeitsblatt schon einmal die drei Begriffe ansehen, die sie heute lernen: Kompass, Haupthimmelsrichtungen und Zwischenhimmelsrichtungen.
2. Lass die Schüler*innen ihr Arbeitsblatt zur Hand nehmen und lies vor: „Auf dem Kompass stehen

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.

Richtungen, die dir helfen, den Weg zu finden. Hilf Ari, für das Abenteuer auf dem Mars zu packen. Suche Gegenstände, die mit demselben Buchstaben beginnen wie die jeweilige Haupthimmelsrichtung auf Aris Kompass. Nenne den Umschlag bei Osten „Omslag“. Bei Süden gehören die Schrauben dazu: Das ist eine Ausnahme beim Anfangsbuchstaben. Zeichne jeden Gegenstand in das passende Feld.“ Verweise auf das Beispiel: Norden – Netz.

3. Bearbeite als zusätzliche Unterstützung die Aufgabe zu Norden gemeinsam. Suche auf dem Arbeitsblatt den Gegenstand, der mit „N“ beginnt, und lass alle Schüler*innen ein Netz in das Feld über Norden zeichnen.
4. Lass die Schüler*innen die Haupthimmelsrichtungen auf dem Kompass ihres Ari zeigen.
5. Lies die nächste Anweisung auf dem Arbeitsblatt vor: „Zwischen den vier Haupthimmelsrichtungen liegen genauere Richtungen: die Zwischenhimmelsrichtungen. Sie liegen jeweils genau zwischen zwei Haupthimmelsrichtungen. Zwischen Norden und Osten liegt zum Beispiel Nordosten (NO).“
6. Besprich als zusätzliche Unterstützung alle Zwischenhimmelsrichtungen gemeinsam.
7. Lies vor: „Hilf Ari, noch mehr Gegenstände für das Abenteuer herzustellen und einzupacken. Erfinde neue Gegenstände, die jeweils zur Hälfte aus einem der Gegenstände für die Haupthimmelsrichtungen bestehen.“ Verweise auf das Beispiel für Südwesten: ein Rad mit einer Schraube als Achse.
8. Bearbeitet gemeinsam ein Beispiel. Für Nordosten kombinierst du das Netz mit dem Umschlag, der auch „Omslag“ genannt wird. Ermutige die Schüler*innen, aus je einer Hälfte der beiden Gegenstände kreative neue Gegenstände zu gestalten.

4 Aktivität 1 – Aris Landung auf dem Mars Durchführung

1. Lass die Schüler*innen die Karte auf ihrem Arbeitsblatt betrachten und auf ihre Merkmale achten. Lass vier bis fünf Schüler*innen erzählen, was ihnen an der Karte auffällt.
2. Zeige, wie man mithilfe der Zahlen und Buchstaben im Raster einen Ort bestimmt. Die Schüler*innen nutzen das später in der Lektion, um Orte anzugeben.
3. Lass die Schüler*innen für die Kartenaufgabe die Compass-App auf Ari öffnen.
4. Lass sie den Kartenmodus verwenden, den sie unter „App einrichten“ ausgewählt haben. Damit können sie Norden auf einer Karte festlegen. Diese Funktion nutzen sie für den Rest der Lektion.
5. Zeige auf die Anweisung und lies vor: „Ari ist auf dem Mars gelandet! Der Mars hat kein globales Magnetfeld wie die Erde. Deshalb verwendet Ari auf dieser Karte eine manuell festgelegte Nordrichtung. Setze Ari auf den Landeplatz und stelle Norden ein. Auf dieser Karte liegt Norden oben.“
6. Lass die Gruppen Ari auf den Landeplatz auf der Karte setzen. Sie sollen Ari so drehen, dass Aris Nordrichtung in dieselbe Richtung zeigt wie Norden auf der Windrose unten rechts auf der Karte. Wenn die Ausrichtung stimmt, tippen sie auf Aris Bildschirm auf „Set North“ (Norden festlegen).
7. Lies die nächste Anweisung vor: „In welcher Richtung liegt jeder Orientierungspunkt von Aris Landestelle aus gesehen?“
8. Bearbeite zur zusätzlichen Unterstützung das erste Beispiel gemeinsam mit den Schüler*innen.
9. Gib den Gruppen Zeit, diese Aufgabe zu bearbeiten.
10. Frage als Erweiterung: „Wenn du Ari wärst und gerade auf dem Mars gelandet wärst, welchen Ort würdest du zuerst erkunden? Warum?“ Lass die Schüler*innen ihre Ideen in der Gruppe besprechen.
11. Lies vor: „Ari erkundet die Umgebung. Nutze die Wegbeschreibung, um Ari bei der Erkundung über

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.

den Mars zu bewegen. Zeichne eine Linie für Aris Weg. Eine Einheit entspricht einem Schritt zu einem benachbarten Rasterfeld, auch diagonal. Bei einem diagonalen Schritt gehst du eine Zeile und eine Spalte weiter.“

12. Lass die Schüler*innen die Fragen zu Aris Abenteuer auf ihrem Arbeitsblatt beantworten, während sie mit Ari der Wegbeschreibung folgen.
13. Wiederhole zur zusätzlichen Unterstützung, wie die Schüler*innen mithilfe der Zahlen und Buchstaben im Kartenraster einen Ort bestimmen können.

5 Aktivität 2 – Aris Pechtag Durchführung

1. Lass die Schüler*innen ihr Arbeitsblatt zur Hand nehmen und lies die Anweisung zu Aktivität 2 vor: „Ari steckt in einem Krater fest! Zum Glück hat Ari alle Gegenstände dabei, die beim Lernen der Haupt- und Zwischenhimmelsrichtungen eingepackt wurden. Zeichne, wie Ari deiner Meinung nach mit diesen Gegenständen aus dem Krater kommen kann.“
2. Besprich, welche Gegenstände Ari verwenden kann: ein Netz, einen Umschlag, Schrauben und ein Rad. Ari hat auch die selbst gestalteten Gegenstände: halb Netz/halb Umschlag, halb Umschlag/halb Schraube, halb Schraube/halb Rad und halb Rad/halb Netz.
3. Lass die Schüler*innen in ihrer Gruppe eine Idee entwickeln, skizzieren, wie Ari aus dem Krater kommen kann, und ihre Idee auf dem Arbeitsblatt erläutern.

6 Auswertung: Abschlussaufgabe Evaluation

1. Lass die Schüler*innen die Abschlussaufgabe mit Ari in ihrer Gruppe bearbeiten.
2. Lass sie ihre Wegbeschreibung wie bei Aktivität 1 aufschreiben: mit Haupt- und Zwischenhimmelsrichtungen und der Anzahl der Einheiten, die Ari zurücklegen muss.
3. Zeige zur zusätzlichen Unterstützung einen Schritt mit der ganzen Klasse vor.

Zusätzliches Material

- Erweiterungen der Lektion: siehe Unterrichtsverlauf

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 Landung auf dem Mars

Hilf Ari auf dem Mars

Ari ist auf dem Mars gelandet. Nutze einen Kompass und eine Karte, um den Weg zu finden. Überlege auch, wie Ari aus einem Krater kommen kann.

Du brauchst

- ✓ Ari
- ✓ Arbeitsblatt „Aris Landung auf dem Mars“
- ✓ Kugelschreiber oder Bleistift
- ✓ Buntstift oder Filzstift

So gehst du vor

1 Sieh dir die Richtungen an

Nimm dein Arbeitsblatt. Lies dir die Erklärungen zum Kompass, zu den Haupthimmelsrichtungen und den Zwischenhimmelsrichtungen durch.

2 Pack für Ari

Suche auf deinem Arbeitsblatt Gegenstände, die mit demselben Buchstaben beginnen wie die Haupthimmelsrichtungen. Nenne den Umschlag bei Osten „Umschlag“. Zu Süden gehören die Schrauben: Das ist eine Ausnahme bei den Anfangsbuchstaben. Zeichne jeden Gegenstand in das passende Feld. Zeichne bei Norden ein Netz. Denk dir danach neue Gegenstände aus, die jeweils zur Hälfte aus zwei anderen Gegenständen bestehen.

3 Richte Ari ein

Öffne auf Ari die Compass-App und wähle **On a Map**. Verlasse die einfache Kompass-Lektion. Tippe auf **Yes** und wähle anschließend **On the Map**.

4 Richte Ari nach Norden aus

Sieh dir die Karte auf deinem Arbeitsblatt an. Stelle Ari auf die Landestelle. Drehe Ari so, dass Norden zur Oberkante der Karte zeigt. Tippe auf Ari auf **Set North**.

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 Erkunde den Mars

Bestimme, in welcher Richtung die Orientierungspunkte von Ari aus liegen. Folge danach den Wegbeschreibungen. Eine Einheit ist ein Schritt zu einem benachbarten Rasterfeld, auch diagonal. Bei einem diagonalen Schritt bewegst du dich um eine Zeile und eine Spalte weiter. Zeichne Aris Weg auf der Karte ein und beantworte die Fragen auf deinem Arbeitsblatt.

6 Hilf Ari aus dem Krater

Überlegt euch in eurer Gruppe, wie Ari mit den eingepackten Gegenständen aus dem Krater kommen kann. Fertigt eine Skizze auf eurem Arbeitsblatt an und erklärt eure Idee.

7 Beschreibe zwei Wege

Bearbeite beide Wegbeschreibungsaufgaben auf deinem Arbeitsblatt. Beschreibe zuerst, wie Ari zur Landestelle zurückkehrt. Beschreibe danach, wie Ari bei den Dünen Sand holt und zum Krater bringt. Schreibe die Anweisungen mit Haupthimmelsrichtungen, Zwischenhimmelsrichtungen und der Anzahl der Einheiten auf, die Ari zurücklegt.

Tipps

- Nutze die Zahlen und Buchstaben des Kartenrasters, um einen Ort zu bestimmen.
- Besprich mit deiner Gruppe, welchen Ort du zuerst erkunden würdest und warum.

Zum Schluss

Welche Idee hat Ari am meisten geholfen? Besprich mit deiner Gruppe, warum.

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 Landung auf dem Mars

Name:_____

Datum:_____

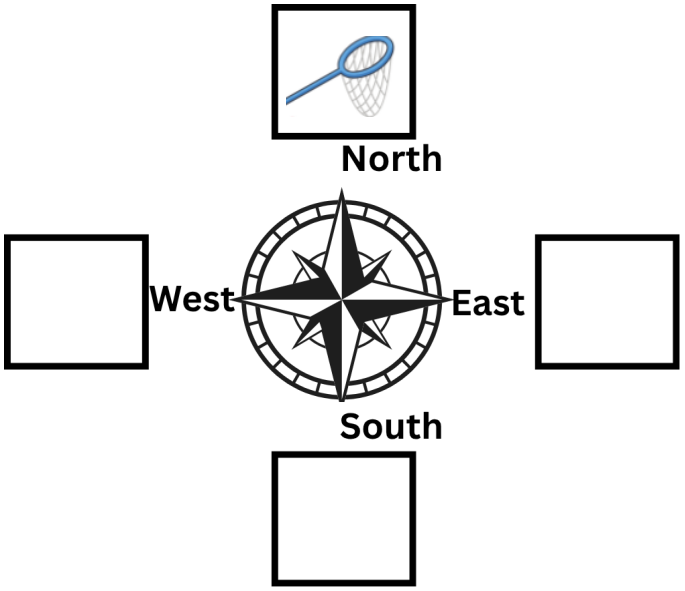
Wortschatz

Kompass – ein Hilfsmittel, das mithilfe des Erdmagnetfelds die Richtung anzeigt.
Himmelsrichtungen – die vier Hauptrichtungen: Norden, Süden, Osten und Westen.
Zwischenrichtungen – Nordosten (NO), Südosten (SO), Südwesten (SW) und Nordwesten (NW) liegen zwischen den Himmelsrichtungen.

Einführung

Himmelsrichtungen und Zwischenrichtungen

1 Die Richtungen auf dem Kompass helfen dir, den Weg zu finden. Hilf Ari beim Packen für das Mars-Abenteuer zu packen. Suche Dinge, die mit demselben Buchstaben wie die Himmelsrichtungen beginnen. Für Ost nimm einen Ordner, für Süd Schrauben. Zeichne jedes Ding ins passende Feld.





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 Landung auf dem Mars

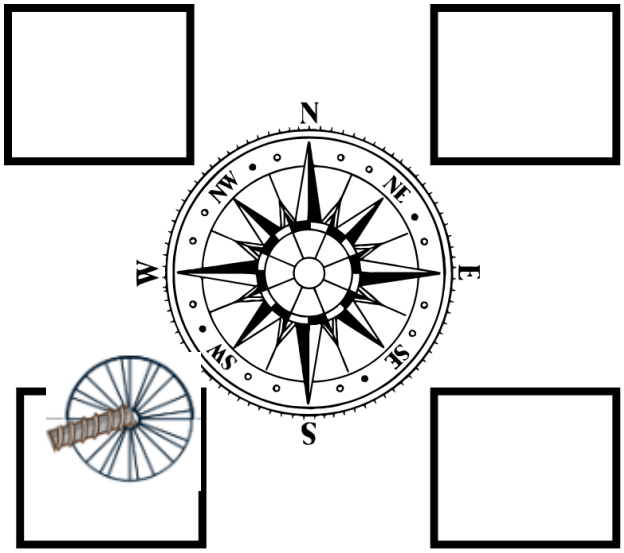
Name:_____

Datum:_____

2 Zwischen den 4 Himmelsrichtungen liegen die Zwischenrichtungen. Sie liegen genau zwischen zwei Himmelsrichtungen. So liegt

Nordost (NO) zwischen Nord und Ost.

Hilf Ari, weitere Dinge für das Abenteuer zu basteln und einzupacken. Verbinde jeweils die Hälfte von zwei Dingen, die du bei den Himmelsrichtungen gezeichnet hast.



Aufgabe 1 Aris Landung auf dem Mars

1 Ari ist auf dem Mars gelandet! Anders als die Erde hat der Mars kein weltweites, sondern nur örtliche Magnetfelder. Darum nutzt Ari auf dieser Karte eine von Hand eingestellte Nordrichtung. Setze Ari auf den Landeplatz und stelle Norden ein. Norden ist auf dieser Karte oben. In welcher Richtung liegen die folgenden Orte von Aris Landeplatz aus?

Ort	Richtung von Aris Landeplatz aus
 mountain	
 crater	
 sand dunes	
 volcano	
ice	

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.

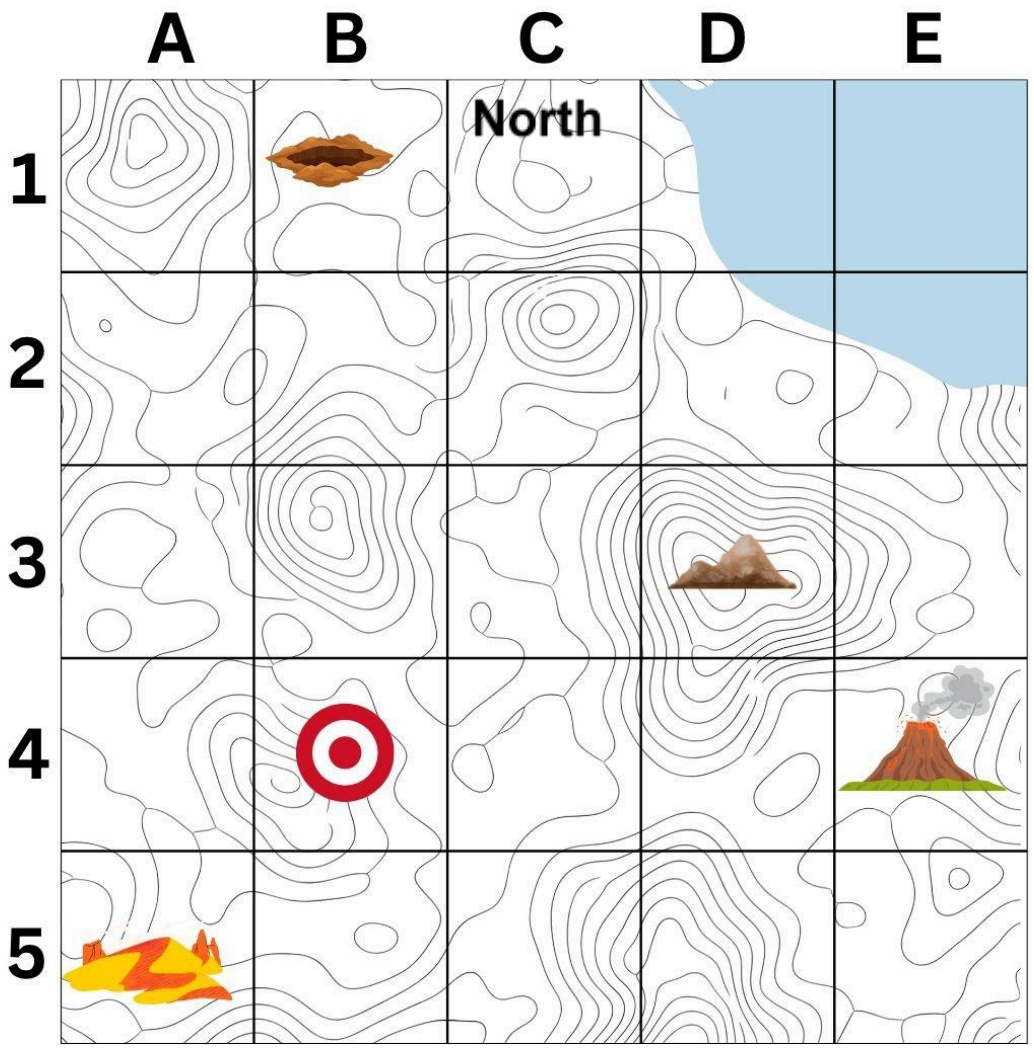
Aris Landung auf dem Mars

Name:_____

Datum:_____

Key

- mountain
- crater
- sand dunes
- volcano
- ice
- Ari's landing spot



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 Landung auf dem Mars

Name:_____

Datum:_____

2 Ari erkundet die Umgebung. Folge den Anweisungen und bewege Ari über den Mars.

Zeichne Aris Weg ein. Eine Einheit ist ein Schritt zum Nachbarfeld, auch diagonal. Diagonal gehst du eine Reihe und eine Spalte weiter.

[Aris Abenteuer]

1. Ari startet am Landeplatz.
   - Wo ist Ari auf der Karte? _____

2. Ari geht 2 Einheiten nach Norden.
   - Wo ist Ari auf der Karte? _____

3. Ari geht 3 Einheiten nach Osten.
   - Wo ist Ari auf der Karte? _____
   - Beschreibe Aris Umgebung: _____

4. Von hier geht Ari 2 Einheiten nach Süden.
   - Kreise den Ort ein, an dem Ari ankommt.

5. Ari flieht 3 Einheiten nach Nordwesten.
   - Wo ist Ari? _____
   - Warum könnte Ari für diesen Teil lange brauchen?

     dauern?_____

6. Was liegt jetzt in Aris Nähe?_____



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 Landung auf dem Mars

Name:_____

Datum:_____

Aufgabe 2

Aris Pechtag

1 Ari steckt in einem Krater fest! Zum Glück hat Ari alles dabei, was du beim Lernen der Haupt- und Zwischenhimmelsrichtungen eingepackt hast. Zeichne, wie Ari damit aus dem Krater kommt.

2 Erkläre deine Idee.



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 Landung auf dem Mars

Name:_____

Datum:_____

Abschlussticket

1. Ari ist wieder frei und will zum Landeplatz zurück, um alles neu zu ordnen. Hilf Ari zurück zum Landeplatz. Schreibe einen Weg mit Haupt- und/oder Zwischenhimmelsrichtungen auf.

Darauf kommt es an:

- Nutze Himmelsrichtungen und/oder Zwischenrichtungen richtig und gib Entfernungen in Einheiten an.

2. Gute Nachricht! Ari hat einen Kipplaster bekommen, um Sand von den Dünen zum Krater zu bringen. So bleibt niemand mehr stecken. Führe Ari zu den Dünen, um Sand zu holen, und dann zurück zum Krater, um ihn abzuladen.

Darauf kommt es an:

- Nutze Himmelsrichtungen und/oder Zwischenrichtungen richtig und gib Entfernungen in Einheiten an.
- Schreibe klare Schritte, denen jemand folgen kann. das Ziel erreichen kann.



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 Landung auf dem Mars

Name:__Lösungsblatt____

Datum:_____

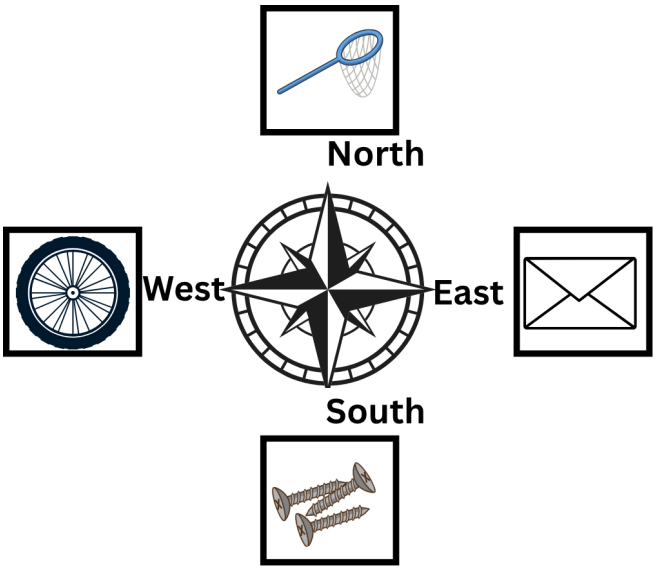
Wortschatz

Kompass – ein Hilfsmittel, das mithilfe des Erdmagnetfelds die Richtung anzeigt.
Himmelsrichtungen – die vier Hauptrichtungen: Norden, Süden, Osten und Westen.
Zwischenrichtungen – Nordosten (NO), Südosten (SO), Südwesten (SW) und Nordwesten (NW) liegen zwischen den Himmelsrichtungen.

Einführung

Himmelsrichtungen und Zwischenrichtungen

1 Die Richtungen auf dem Kompass helfen dir, den Weg zu finden. Hilf Ari beim Packen für das Mars-Abenteuer. Suche Gegenstände, die mit demselben Buchstaben beginnen wie die Himmelsrichtungen. Im Osten ist es der Umschlag, im Süden sind es die Schrauben. Zeichne jeden Gegenstand ins richtige Feld.





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.

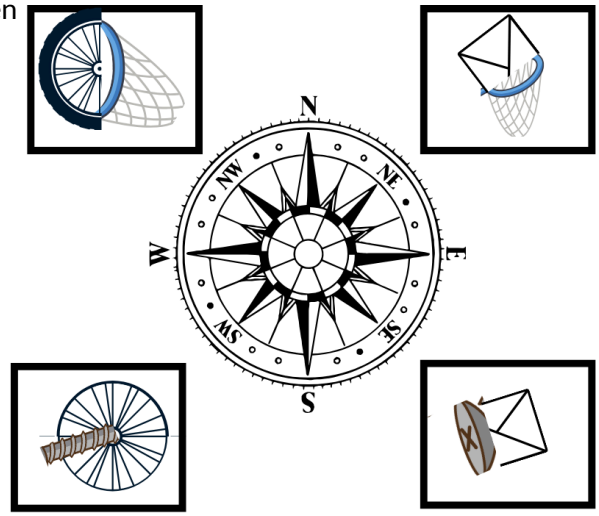
Aris Landung auf dem Mars

Name:__Lösungsblatt____

Datum:_____

2 Zwischen den 4 Haupthimmelsrichtungen liegen die Zwischenhimmelsrichtungen. Sie liegen genau zwischen zwei Haupthimmelsrichtungen. Nordost (NO) liegt zum Beispiel zwischen Nord und Ost.

Hilf Ari, weitere Dinge für das Abenteuer zu basteln und einzupacken. Kombiniere dafür jeweils die Hälfte von zwei Gegenständen, die du bei den Haupthimmelsrichtungen gezeichnet hast.



Aufgabe 1 Aris Landung auf dem Mars

1 Ari ist auf dem Mars gelandet! Anders als die Erde hat der Mars kein weltweites, sondern nur örtliche Magnetfelder. Darum nutzt Ari auf dieser Karte eine von Hand eingestellte Nordrichtung. Setze Ari auf den Landeplatz und stelle Norden ein. Norden ist auf dieser Karte oben. In welcher Richtung liegen die folgenden Orte von Aris Landeplatz aus?

Ort	Richtung von Aris Landeplatz aus
Berg	Nordost
Krater	Nord
Sanddünen	Südwest
Vulkan	Ost
Eis	Nordost

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.

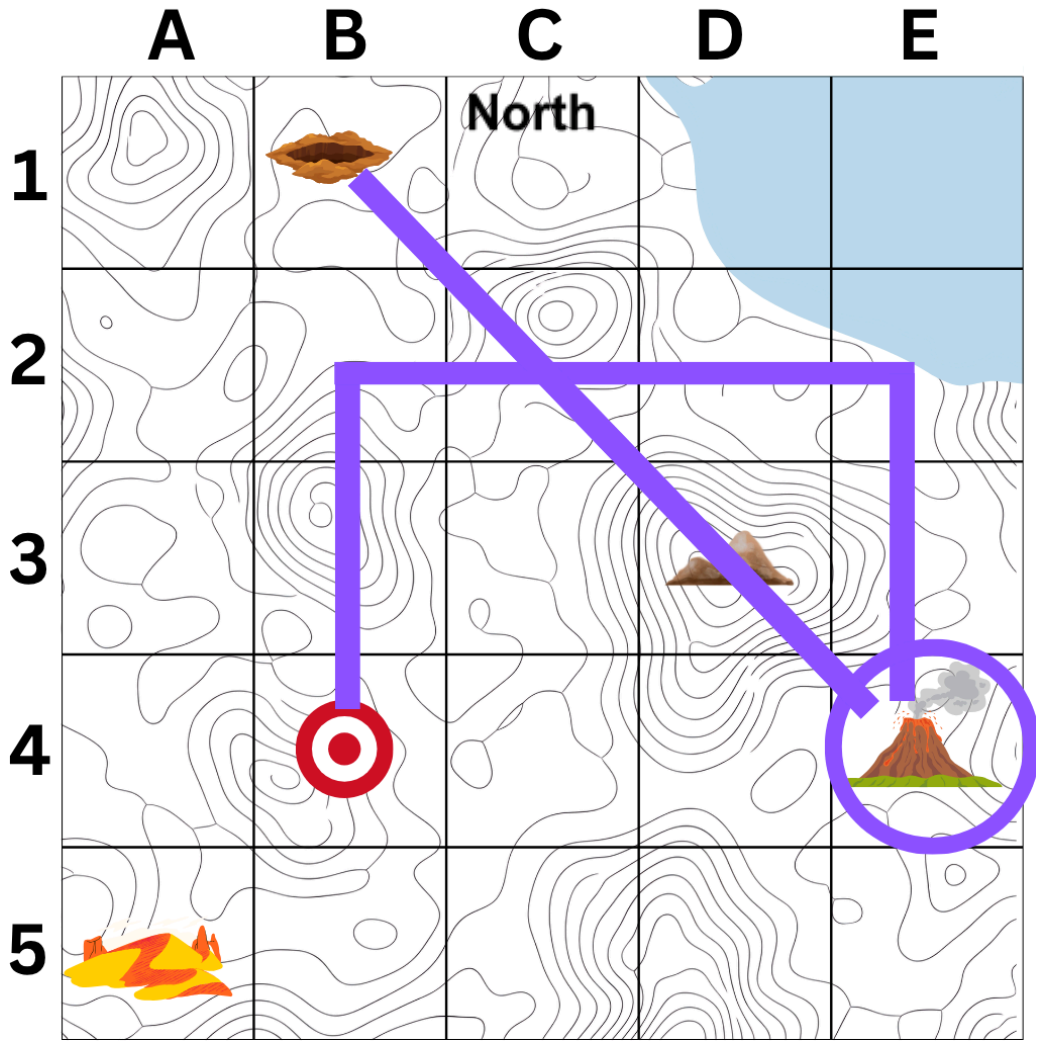
Aris Landung auf dem Mars

Name:__Lösungsblatt____

Datum:_____

Key

- mountain
- crater
- sand dunes
- volcano
- ice
- Ari's landing spot



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 Landung auf dem Mars

Name:__Lösungsblatt____

Datum:_____

2 Ari erkundet die Umgebung. Folge den Anweisungen und bewege Ari über den Mars.

Zeichne Aris Weg ein. Eine Einheit ist ein Schritt zum Nachbarfeld, auch diagonal. Diagonal gehst du eine Reihe und eine Spalte weiter.

Aris Abenteuer

1. Ari startet am Landeplatz.
   - Wo ist Ari auf der Karte? _**B4**____ ___
2. Ari geht 2 Einheiten nach Norden.
   - Wo ist Ari auf der Karte? __**B2**_____ ___
3. Ari geht 3 Einheiten nach Osten.
   - Wo ist Ari auf der Karte? __**E2**_____ ___
   - Beschreibe Aris Umgebung: ___**Eis**_____
4. Von hier geht Ari 2 Einheiten nach Süden.
   - Kreise den Ort ein, an dem Ari ankommt.
5. Ari flieht 3 Einheiten nach Nordwesten.
   - Wo ist Ari auf der Karte? __**B1**_____ ___
   - Warum dauert dieser Teil der Reise lange? __**Ari** ____ **musste über einen Berg. Das dauerte lange.**___
6. Was ist jetzt in Aris Nähe? __**Ein Krater**_____



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 Landung auf dem Mars

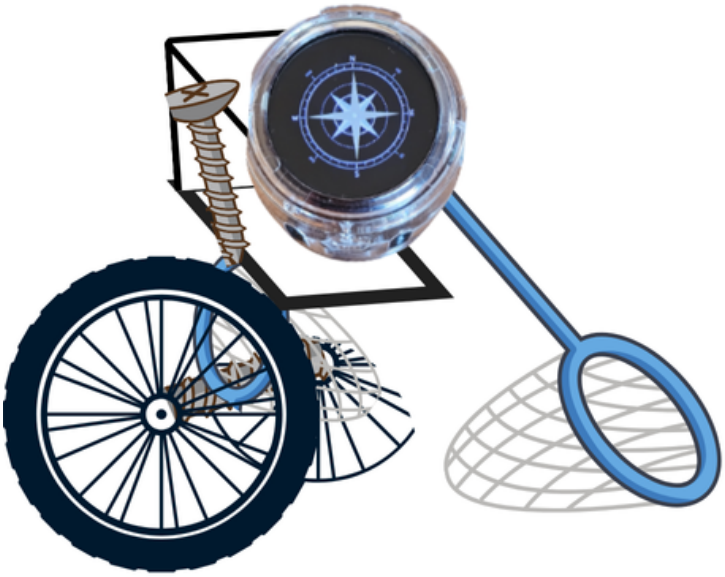
Name:__Lösungsblatt____

Datum:_____

Aufgabe 2

Aris Pechtag

1 Ari steckt in einem Krater fest! Zum Glück hat Ari alles dabei, was du beim Lernen der Haupt- und Zwischenhimmelsrichtungen eingepackt hast. Zeichne, wie Ari damit aus dem Krater kommt.



2 Erkläre deine Idee.

Ich baue Räder aus dem Rad und dem halben Rad/der halben Schraube. Eine Schraube ist die Achse. Ich falte den Umschlag zum Sitz und befestige ihn mit einer Schraube. Das halbe Netz/die halbe Schraube verbindet Sitz und Achse. Ari nutzt ein Netz als Paddel, um aus dem Krater zu kommen.

Hinweis: Alle Schüler*innen finden ihre eigene Lösung. Das ist nur eine mögliche Idee.*



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 Landung auf dem Mars

Name:__Lösungsblatt____

Datum:_____

Abschlussticket

1. Ari ist wieder frei und will zum Landeplatz zurück, um alles neu zu ordnen. Hilf Ari zurück zum Landeplatz. Schreibe einen Weg mit Haupt- und/oder Zwischenhimmelsrichtungen auf.

   Ari muss 3 Einheiten nach Süden gehen.

2. Gute Nachricht! Ari hat einen Kipper bekommen, um Sand von den Dünen zum Krater zu bringen. So bleibt niemand mehr stecken. Führe Ari zu den Dünen, um Sand zu holen, und dann zum Krater, um ihn abzuladen.

Eine mögliche Antwort:
Ari fährt 1 Einheit nach Südwesten, belädt den Kipper, fährt 3 Einheiten nach Norden und dann 1 Einheit nach Nordosten.



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.