LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Bevölkerungskarten mit KI

Klasse 6–8 | 1 Std. 30 Min. | Ari, Evo | KI



Nutze KI, um Daten zu zehn Ländern zu sammeln. Programmiere die Berechnung der Bevölkerungsdichte, vergleiche die Ergebnisse und erstelle eine Karte. Besprich auch Lösungen für Probleme durch Überbevölkerung.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/bevoelkerungskarten-mit-ki

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 6–8 · 1 Std. 30 Min. · Informatik, KI & Ethik, Mathematik

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen zeigen, wie sie mit dem LLM-Block Fragen zu Daten stellen, Zahlenwerte in Variablen speichern und KI-Ausgaben analysieren, um ein Problem aus der Praxis zu lösen.
2. Die Schüler*innen verwenden Variablen, Rechenoperationen und bedingte Logik, um Bevölkerungsdichten zu berechnen und zu vergleichen. Sie nutzen den Code, um Länder in eine Rangfolge zu bringen und ihre Schlussfolgerungen zu begründen.
3. Die Schüler*innen erstellen eine Bevölkerungskarte und entwickeln Lösungen für Probleme durch Überbevölkerung.

Kompetenzen

1.2 Auswerten und Bewerten

3.1 Entwickeln und Produzieren

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Videos und Präsentation

Ozobot KI-Lektionen: Bevölkerungskarten mit KI V3
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/240-1

Vorbereitung

Material

- ✓ Tablet/Computer
- ✓ Weltkarte oder Atlas

Material für die Lehrkraft

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

Material für die Schüler*innen

- ✓ 1 Evo oder Ari pro Schüler*in
- ✓ 1 Gerät zum Programmieren pro Schüler*in
- ✓ Arbeitsblatt 1 und Arbeitsblatt 2 pro Schüler*in
- ✓ Ozobot Editor: https://editor.ozobot.com/blockly

Tipps für die Lehrkraft

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.

- Du kannst diese Lektion sowohl mit Evo als auch mit Ari durchführen.
- Jedes Mal, wenn du ein Programm mit dem LLM-Block ausführst, verbrauchst du Tokens. Das ist die Standardeinheit für die Nutzung eines LLM-Dienstes. Ozobot stellt Nutzer*innen jeden Tag eine begrenzte Anzahl kostenloser Tokens zur Verfügung. Das Guthaben wird täglich zurückgesetzt. Während dein Programm läuft, zeigt dir der grüne Balken, wie viele Tokens du noch hast. Auf der Registerkarte Devices kannst du im Auswahlmenü für LLM_Bot verschiedene Modelle auswählen. Die Standardeinstellung ist OpenAI (standard). Dieses Modell ist meist am besten beim logischen Denken und bei der Bilderkennung, verbraucht aber auch die meisten Tokens pro Anfrage. Nutzt du die Kamera nicht? Dann wechsle zu einem kleineren Modell wie Google (mini) oder OpenAI (mini), um Tokens zu sparen. Liefert ein Modell eine falsche Antwort? Probiere ein anderes Modell aus.
- Öffne den Ozobot Editor unter https://editor.ozobot.com/blockly
- Ari muss mit einem WLAN verbunden sein, damit du Programme aus dem Ozobot Editor übertragen kannst. Eine Anleitung zur Einrichtung findest du unter: https://ozobot.com/ari-resources-page-provisioning-ari-to-wi-fi/

Vorkenntnisse

- Dividieren und Runden beherrschen
- Lektion Ozobot Editor Essentials 15: Large Language Models (LLM) – über große Sprachmodelle (auf Ozobot Classroom)
- Lektion Ozobot Editor Essentials 16: Prompt Engineering – über gute Anweisungen (Prompts) für KI (auf Ozobot Classroom)
- Kenntnisse über bedingte Logik und Variablen

Ablauf der Lektion

1 Einführung

Heute verwenden die Schüler*innen den LLM-Block, um Fragen zu Ländern auf der ganzen Welt zu stellen. Sie sammeln Daten zur Einwohnerzahl und zur Landfläche. Diese Daten speichern sie in Variablen und berechnen mit Rechenblöcken die Bevölkerungsdichte: wie viele Menschen pro Quadratkilometer leben. Anschließend ordnen sie 10 Länder von der höchsten bis zur niedrigsten Bevölkerungsdichte. Ihr Ziel ist eine Weltkarte, auf der sie die 10 Länder und ihre Bevölkerungsdichte eintragen. Die Schüler*innen denken über die gesammelten Daten nach und entwickeln Ideen für Lösungen zu Problemen durch Überbevölkerung, etwa Ressourcenknappheit, überfüllte Städte und Auswirkungen auf die Umwelt.

2 Erklärung

Beginne die Lektion mit einem Gespräch über die Bevölkerungsdichte, um herauszufinden, was die Schüler*innen bereits wissen. Frage:

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.

- Welche Länder haben eurer Meinung nach die meisten Einwohner*innen? (Zum Beispiel Indien, China und die Vereinigten Staaten.)
- Glaubt ihr, dass die Länder mit den meisten Einwohner*innen auch die höchste Bevölkerungsdichte haben?
- Warum ist es wichtig zu wissen, welche Länder die meisten Einwohner*innen haben? (Diese Informationen helfen beispielsweise Regierungen sowie Fachleuten für Stadtplanung und Umweltwissenschaften bei Entscheidungen.)

Erkläre, dass es hier um die **Bevölkerungsdichte** geht: wie viele Menschen auf einer bestimmten Fläche leben. Ein riesiges Land wie Russland hat Millionen Einwohner*innen, wirkt aber nicht überall dicht besiedelt, weil es so viel Fläche gibt. Ein viel kleineres Land wie Bangladesch hat deutlich weniger Fläche, aber eine sehr große Bevölkerung. Deshalb gehört es zu den Ländern mit der höchsten Bevölkerungsdichte weltweit. Die Menschen leben dort also eng beieinander. Das kann Wohnraum, Verkehr, Schulen und natürliche Ressourcen belasten.

Bevölkerungsdichte berechnen

Frage die Schüler*innen, wie sich die Bevölkerungsdichte berechnen lässt. Nimm dein Klassenzimmer als Beispiel und berechne, wie viele Menschen auf einen Quadratmeter kommen. Besprich die Formel an der Tafel:

Anzahl der Menschen im Klassenzimmer ÷ Bodenfläche (in Quadratmetern) = Anzahl der Menschen pro Quadratmeter

Daten mit KI sammeln

Heute nutzen wir KI, um mit dem LLM-Block Daten zu Einwohnerzahlen und Landflächen zu sammeln. LLM steht für großes Sprachmodell. Mit diesem Block kannst du wie bei ChatGPT eine Frage stellen und erhältst eine Antwort. Du kannst die Antwort in einer Variablen speichern und anschließend mit Berechnungen und Logik Ergebnisse ermitteln und vergleichen.

In Deutschland verwenden wir Quadratmeter beispielsweise für ein Klassenzimmer und Quadratkilometer für Länder. Die Verwendung von Quadratkilometern macht die Daten nicht automatisch genauer. Das LLM kann falsche oder veraltete Angaben zu Einwohnerzahlen und Flächen liefern. Ohne überprüfbare Quellen und ein Bezugsjahr sind die Antworten keine verifizierten Daten; deshalb kann auch die berechnete Bevölkerungsdichte falsch sein. Besprich die Formel mit den Schüler*innen:

Bevölkerung (Anzahl der Einwohner*innen eines Landes) ÷ Landfläche (in Quadratkilometern) = Anzahl der Menschen pro Quadratkilometer

3 Einrichten

Die unten genannten Bezeichnungen der Benutzeroberfläche sind auf Englisch. Andere niederländische Beschreibungen von Blöcken und Einstellungen erklären deren Funktion; die Bezeichnung auf dem Bildschirm kann abweichen.

Hilf den Schüler*innen, ihren Roboter mit dem Ozobot Editor zu verbinden:

Mit Evo: Schalte Evo ein und klicke auf **Devices** > **+Evo**.

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.

Mit Ari: Schalte Ari ein und öffne die Blockly-App im Ordner Computer Science. Klicke im Editor auf **Devices** > **+Ari**.

Die Schüler*innen müssen außerdem das **LLM** hinzufügen. Das geht über **Devices** > **LLM_Bot**.

4 Dein Programm planen

Die Schüler*innen erstellen ihr Programm auf Level 5 im Ozobot Editor. Jedes Mal, wenn sie es ausführen, geben sie den Namen eines Landes ein, das sie untersuchen möchten. Das Programm stellt dem LLM eine Reihe von Fragen:

1. Prüfe, ob das Land mehr als 10 Millionen Einwohner*innen hat.
2. Falls nicht, stoppt das Programm und fordert dazu auf, ein anderes Land auszuprobieren.
3. Falls ja, sammelt das Programm Daten zur Bevölkerungszahl und zur Landesfläche.
4. Danach berechnet es die Bevölkerungsdichte: die Anzahl der Menschen pro Quadratkilometer.

Die Schüler*innen lassen zunächst mit einem einfachen Programm eine Liste von Ländern erstellen, die sie untersuchen können. (Teilcode: paiqyup)

1. Füge einen Block **Ausgabe** hinzu und verbinde ihn mit einem **LLM-Block**. Stelle den Ausgabetyp auf **string** (Text).
2. Gib die Frage ein: „Nenne mir 20 Länder mit hoher Bevölkerungsdichte.“
3. Führe das Programm aus. Sieh dir die Ausgabe im Fenster „Eingabe/Ausgabe“ an. Dort findest du eine Liste von Ländern, mit denen du deine Untersuchung beginnen kannst.
4. Sieh dir die Liste an, **deaktiviere diesen Codeteil** und beginne im nächsten Schritt mit dem Aufbau deines Länderfilters.

5 Programmieren

Geht dieses Beispielprogramm gemeinsam durch. Die geteilten Beispielprogramme können englische Variablennamen enthalten: **population** bedeutet „Bevölkerung“, **landArea** bedeutet „Landesfläche“ und **populationDensity** bedeutet „Bevölkerungsdichte“.

Ari – Teilcode: zdpmscv

Evo – Teilcode: v987bkz

SCHRITT 1: Erstelle einen Länderfilter

1. Füge einen **Logikblock** mit einem **Vergleichsblock** hinzu.
2. Setze einen **LLM-Block** in das erste Eingabefeld des **Vergleichsblocks**.
3. Ändere den Ausgabetyp in **boolesch**. Damit gibst du an, dass du vom LLM eine Antwort möchtest, die wahr oder falsch ist.
4. Frage: „Haben die Vereinigten Staaten mehr als 10 Millionen Einwohner*innen?“
5. Stelle die Bedingung auf gleich **wahr**. Das Programm läuft dann weiter, wenn das Land mehr als 10 Millionen Einwohner*innen hat, und stoppt, wenn das nicht der Fall ist.
6. Füge im „sonst“-Teil deines Logikblocks einen Block **traurigen Ton abspielen** hinzu. So weiß die Person, die das Programm verwendet, dass das Land die Bedingung nicht erfüllt und sie es erneut

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.

versuchen muss.

SCHRITT 2: Erstelle Variablen

Erstelle drei Variablen:

1. Bevölkerung (Anzahl der Einwohner*innen)
2. Landfläche (Landfläche in Quadratkilometern)
3. Bevölkerungsdichte (Anzahl der Menschen pro Quadratkilometer)

SCHRITT 3: Frage nach der Bevölkerungszahl und der Landfläche

1. Füge einen Block **Variable setzen** hinzu und wähle „Bevölkerung“.
2. Verbinde ihn mit einem **LLM-Block** und stelle den Ausgabetyp auf Zahl.
3. Frage: „Wie viele Einwohner*innen haben die Vereinigten Staaten?“
4. Wiederhole dieselben Schritte für die Variable „Landfläche“ und frage: „Wie groß ist die Landfläche der Vereinigten Staaten in Quadratkilometern?“

SCHRITT 4: Zeige die Antworten an

Du kannst die Antwort auf jede Frage anzeigen und sichtbar lassen, bis du auf den Wert klickst. Bei Ari erscheinen die Antworten auf dem Touchscreen. Bei Evo erscheinen sie im Textfenster des Ozobot Editor. Gehe sowohl für **Bevölkerung** als auch für **Landfläche** wie folgt vor:

1. Füge einen Block **ausgeben** mit einem Block **abbrechbares Zahleneingabefenster mit Nachricht** hinzu.
2. Ändere die Einstellung in **nicht abbrechbar**.
3. Füge für jede Antwort eine eindeutige Beschriftung hinzu, zum Beispiel:
   Bevölkerung:
   Landfläche:
4. Füge unter dem Text die Variable ein, in der die jeweilige Antwort gespeichert ist.
5. Verwendest du Evo? Dann platziere diesen gesamten Codeabschnitt in einem Block **with actor browser terminal**.

SCHRITT 5: Berechne die Bevölkerungsdichte

6 SCHRITT 5: Berechne die Bevölkerungsdichte Programmieren

1. Füge einen Block **Variable setzen** hinzu und wähle „Bevölkerungsdichte“.
2. Verbinde damit einen Block **Rechenoperationen** und stelle ihn auf Division ein.
3. Teile „Bevölkerung“ durch „Landfläche“. Füge anschließend einen Block **Zahl runden** hinzu, um auf die nächste ganze Zahl zu runden.
4. Füge einen Block **ausgeben** und einen Block **nicht abbrechbares Eingabefenster für eine Zahl mit Nachricht** hinzu, um das Ergebnis mit der Variablen „Bevölkerungsdichte“ anzuzeigen.
5. Beschrifte die Antwort mit „Bevölkerungsdichte:“

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.

7 Ausführen und Fehler beheben

Wenn die Schüler*innen ihr Programm fertiggestellt haben, testen sie es, indem sie in die Fragen an das LLM den Namen eines Landes einsetzen.

Ihre erste Frage muss lauten: „Hat [Land] mehr als 10 Millionen Einwohner*innen?“

Wenn die Antwort **wahr** ist, läuft das Programm weiter. Es ermittelt die Bevölkerungszahl und die Landfläche und berechnet anschließend die Bevölkerungsdichte. Das Ergebnis muss deutlich im Ausgabefenster erscheinen.

Wenn die Antwort **falsch** ist, muss das Programm stoppen und einen Ton abspielen. Das zeigt an, dass das Land die Bedingung für die Bevölkerungszahl nicht erfüllt. Die Schüler*innen müssen dann ein anderes Land auswählen.

8 Nach Bevölkerungsdichte sortieren und eine Weltkarte erstellen

Die Schüler*innen wiederholen diesen Vorgang für 10 verschiedene Länder. Dazu ändern sie jedes Mal den Ländernamen in den LLM-Blöcken. Lass sie die Bevölkerungszahlen und Landflächen vor dem Eintragen mit einer zuverlässigen Statistikquelle abgleichen. Überprüft gemeinsam das Bezugsjahr: Verwendet für alle Länder dasselbe Bezugsjahr. Prüft auch, dass die Flächen nur Land umfassen, ohne Binnengewässer, und nicht die Gesamtflächen sind. Bei Abweichungen verwenden die Schüler*innen die überprüften Quelldaten in ihren Variablen und berechnen die Bevölkerungsdichte erneut. Sie tragen die überprüften Daten in die erste Tabelle auf Arbeitsblatt 1 ein. Nachdem sie die Bevölkerungsdichte von 10 Ländern berechnet haben, ordnen sie die Länder in der zweiten Tabelle von der höchsten bis zur niedrigsten Bevölkerungsdichte.

Ihr Ziel ist eine Weltkarte auf Arbeitsblatt 2, auf der sie jedes der 10 Länder mit der jeweiligen Bevölkerungsdichte eintragen. Anhand dieser Karte denken die Schüler*innen über die Daten nach und entwickeln Lösungen für Probleme, die durch Überbevölkerung entstehen.

9 Abschluss

Lass die Schüler*innen darüber nachdenken, wie sie KI und Programmierung genutzt haben, um ein Problem aus der Praxis zu lösen. Lass sie folgende Fragen besprechen:

1. Was sagt uns die Bevölkerungsdichte über ein Land?
2. Mit welcher Quelle hast du die KI-Ergebnisse überprüft? Wie hast du das Bezugsjahr und den Unterschied zwischen Landfläche und Gesamtfläche überprüft? Welche Unterschiede hast du festgestellt?
3. Welches Land auf deiner Liste hat dich am meisten überrascht? Warum?
4. Wie hat dein Programm die Bevölkerungsdichte mit Rechenblöcken berechnet?

Lass die Schüler*innen zum Abschluss eine Antwort auf diese Frage aufschreiben: „Welches Land auf deiner Liste hatte laut den überprüften Daten die höchste Bevölkerungsdichte? Versetze dich in die Rolle einer Fachkraft für Stadtplanung oder Umweltwissenschaft und überlege dir eine Lösung, um die Probleme durch Überbevölkerung in diesem Land zu verringern.“

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

Bevölkerungskarten mit KI

Entdecke die Bevölkerungsdichte mit KI

Du nutzt KI, um Daten über Länder zu sammeln. Du berechnest die Bevölkerungsdichte und erstellst eine Karte mit 10 Ländern.

Du brauchst

- ✓ Ein Evo oder Ari
- ✓ Ein Gerät mit dem Ozobot Editor
- ✓ Arbeitsblatt 1 und Arbeitsblatt 2
- ✓ Ozobot Editor mit dem LLM-Bot

So gehst du vor

1 Editor öffnen

Öffne den Ozobot Editor und wähle Level 5. Schalte deinen Evo oder Ari ein und verbinde ihn über **Geräte**. Füge anschließend den LLM-Bot hinzu.

2 Erstelle eine Länderliste

Erstelle ein Programm mit einem Ausgabeblock und einem LLM-Block. Stelle den Ausgabetyp des LLM-Blocks auf Text. Frage: „Nenne mir 20 Länder mit hoher Bevölkerungsdichte.“ Führe das Programm aus und sieh dir die Liste im Fenster „Eingabe/Ausgabe“ an. Deaktiviere diesen Teil des Codes anschließend.

3 Erstelle einen Länderfilter

Erstelle einen Logikblock mit einem Vergleichsblock. Frage den LLM-Block, ob das gewählte Land mehr als 10 Millionen Einwohner*innen hat. Stelle den Ausgabetyp auf boolesch und lass dein Programm fortfahren, wenn die Antwort wahr ist. Füge im Sonst-Teil einen traurigen Ton hinzu.

4 Erstelle Variablen

Erstelle die Variablen **Bevölkerung**, **Landfläche** und **Bevölkerungsdichte**.

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 Frage Daten ab

Verwende einen LLM-Block mit dem Ausgabetyp Zahl, um die Einwohnerzahl des Landes abzufragen. Speichere die Antwort in **Bevölkerung**. Frage danach die Landfläche in Quadratkilometern ab und speichere sie in **Landfläche**. Zeige jede Antwort in einem nicht schließbaren Eingabefenster mit einer eindeutigen Beschriftung an. Verwendest du Evo? Setze die Anzeigeblöcke in den umschließenden Block „mit Akteur Browser-Textfenster“. KI kann falsche Antworten geben. Vergleiche die Einwohnerzahlen und Landflächen mit einer zuverlässigen statistischen Quelle. Überprüfe das Bezugsjahr und verwende für alle Länder dasselbe Bezugsjahr. Achte auch darauf, dass die Fläche nur Land umfasst, ohne Binnengewässer. Verwende nicht die Gesamtfläche. Wenn die Angaben voneinander abweichen, trage die überprüften Quelldaten in deine Variablen ein, bevor du die Bevölkerungsdichte berechnest.

6 Berechne die Bevölkerungsdichte

Teile **Bevölkerung** durch **Landfläche**. Runde das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl. Zeige das Ergebnis wie die anderen Antworten an, mit der Beschriftung „Bevölkerungsdichte:“ .

7 Teste und verbessere dein Programm

Gib in die Fragen an das LLM den Namen eines Landes ein und führe dein Programm aus. Wenn die Bedingung wahr ist, zeigt dein Programm die Daten und die Bevölkerungsdichte an. Wenn sie falsch ist, stoppt das Programm und du hörst einen Ton. Wähle dann ein anderes Land.

8 Erstelle deine Bevölkerungskarte

Wiederhole das für 10 verschiedene Länder. Trage die Daten in die erste Tabelle auf Arbeitsblatt 1 ein. Ordne die Länder in der zweiten Tabelle nach Bevölkerungsdichte, von der höchsten zur niedrigsten. Trage auf der Weltkarte auf Arbeitsblatt 2 die 10 Länder und ihre Bevölkerungsdichte ein.

Tipps

- Benutzt du Ari? Verbinde ihn mit dem WLAN.
- Benutzt du Evo? Zeige deine Antworten im Textfenster des Ozobot Editor an.

Zum Schluss

Welches Land auf deiner Liste hatte laut den überprüften Daten die höchste Bevölkerungsdichte? Schreibe eine Lösung für Probleme auf, die durch Überbevölkerung in diesem Land entstehen. Denke wie eine Fachkraft für Stadtplanung oder Umweltwissenschaft.

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.

Bevölkerungskarten mit KI

Name: _____

Datum: _____

Land	Bevölkerung	Landfläche	Einwohner pro km²

Rang	Land	Bevölkerungsdichte
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

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.

Bevölkerungskarten mit KI

Name: _____

Datum: _____



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.