ozobot
LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Eine Schatzkarte erstellen

Klasse 3–5 | 45 Min. | Ari | Ari-App



Lerne, mit Aris Kompass und einer Windrose Karten zu lesen und Richtungen zu bestimmen. Zeichne Orientierungspunkte im Klassenraum ein, erstelle eine Schatzkarte mit Hinweisen und suche mit einer anderen Gruppe nach dem versteckten Schatz.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/eine-schatzkarte-erstellen

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, Sachunterricht

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen lernen, mithilfe einer Windrose und der Compass-App von Ari eine Karte zu lesen.
2. Die Schüler*innen nutzen ihre Kenntnisse im Umgang mit dem Kompass, um eine eigene Schatzkarte des Raums zu erstellen.

Kompetenzen

3.1 Entwickeln und Produzieren

5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Videos und Präsentation

Ozobot Ari Compass App-V4
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/223-1

Vorbereitung

Material

- ✓ Kleine Gegenstände
- ✓ Kugelschreiber oder Bleistift

Material für die Lehrkraft

- ✓ Arbeitsblatt 1 bis 5 – zu den Arbeitsblättern dieser Lektion
- ✓ Lösungsblatt 1 bis 5 – 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 kleiner Gegenstand aus dem Klassenzimmer pro Gruppe (Radiergummi, Heftklammern, Perle, Pompon, Stiftkappe usw.)

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

- Verstecke vor der Lektion an verschiedenen Stellen im Klassenzimmer kleine Gegenstände, die als „Katzengold“ dienen. Verwende gewöhnliche Schulsachen, die dort liegen könnten, etwa Radiergummis für Bleistiftenden, einen Streifen Heftklammern, Perlen, Pompons, Stiftkappen oder Lesezeichen.
- Sieh dir vorab das Einführungsvideo zur Compass-App an, damit du dich mit dem Hilfsmittel vertraut machst.
- Achte darauf, dass die Schüler*innen vor Beginn den in Schritt 2 angegebenen Kompassmodus auswählen.
- Teilen sich Schüler*innen einen Ari? Gib dann allen ein eigenes Arbeitsblatt, damit alle leichter mitmachen können.

Vorkenntnisse

Die Schüler*innen können einfache Anweisungen mit einem oder zwei Schritten lesen und befolgen, mit ihrer Gruppe zusammenarbeiten und einfache Kartensymbole erkennen, etwa die Abbildung eines Baums oder eines Bergs.

Ablauf der Lektion

1 Begriffe

Kompass – ein Hilfsmittel, das mithilfe des Erdmagnetfelds die Himmelsrichtungen anzeigt

Windrose – ein Symbol, das die Himmelsrichtungen auf einer Karte anzeigt und dir hilft, die Karte richtig auszurichten

Haupthimmelsrichtungen – die vier wichtigsten Himmelsrichtungen: Norden, Süden, Osten und Westen

2 App einrichten

Hilf den Schüler*innen, Ari einzuschalten und durch die App-Ordner zu blättern, bis sie **Toolkit** finden.

Öffne die **Compass**-App in Toolkit. Sobald der Bildschirm zur Auswahl des Kompassmodus erscheint, wählen die Schüler*innen **Simple**.

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.

3 Einführung

1. Gib allen Schüler*innen ein Arbeitsblatt.
2. Erkläre, dass die Schüler*innen heute lernen, mithilfe einer Windrose und der Compass-App von Ari eine Karte zu lesen. Anschließend nutzen sie diese Fähigkeiten, um bis zum Ende der Lektion ihre eigene Schatzkarte zu erstellen.
3. Lass die Schüler*innen auf ihrem Arbeitsblatt schon einmal die drei Begriffe ansehen, die sie heute kennenlernen: Kompass, Windrose und Haupthimmelsrichtungen.
4. Frag die Schüler*innen, ob sie erzählen möchten, was sie bereits über diese Begriffe wissen.
5. Lass 4–5 Schüler*innen zu Wort kommen.

4 Aktivität 1 – Eine Karte lesen Aktivität 1

1. Bitte die Schüler*innen, auf ihrem Arbeitsblatt Aktivität 1 – Eine Karte lesen aufzuschlagen.
2. Lass die Schüler*innen die Anweisung zu Aufgabe 1 mitlesen. Lies vor: „Sieh dir die Karte unten an. Was fällt dir an dieser Karte auf? Schreibe deine Beobachtungen in die Lupe.“
3. Lass die Schüler*innen die Aufgabe zuerst allein bearbeiten und sich anschließend mit den Schüler*innen in ihrer Nähe austauschen. Sie sollen 3–4 Beobachtungen aufschreiben.
4. Lass einige Schüler*innen ihre Beobachtungen mit der Klasse teilen.
5. Lass die Schüler*innen die Anweisung zu Aufgabe 2 mitlesen. Lies vor: „Das ist eine Windrose. Sie steht auf der Karte und hilft dir, die Karte richtig zu lesen. Trage mithilfe der Legende die passenden Himmelsrichtungen bei den Buchstaben der Windrose ein.“
6. Gib den Schüler*innen Zeit, diese Aufgabe auf ihrem Arbeitsblatt zu bearbeiten.

5 Aktivität 2 – Deine Karte mit Ari lesen Aktivität 2

1. Teile die Schüler*innen in Gruppen von 3–4 ein und gib jeder Gruppe einen Ari-Roboter.
2. Bitte die Schüler*innen, auf ihrem Arbeitsblatt Aktivität 2 – Deine Karte mit Ari lesen aufzuschlagen.
3. Lass die Schüler*innen die Anweisungen in der Aufzählung mitlesen. Lies vor: „Stell Ari auf deinen Tisch.“ Prüfe, ob alle Ari-Roboter eben auf den Tischen stehen.
4. Lass jede Gruppe eine Karte für den nächsten Schritt auswählen. Die Karte steht auf Seite 3 des Arbeitsblatts.
5. Lies vor: „Drehe deine Karte, bis die Windrose auf der Karte genauso ausgerichtet ist wie der Kompass auf Ari.“ Gib jeder Gruppe Zeit, die Karte so zu drehen, dass ihre Windrose mit Aris Kompass übereinstimmt.
6. Lies vor: „Lass deine Karte so liegen und stell Ari auf das X auf der Karte.“ Lass die Schüler*innen Ari gerade nach oben heben und die Karte darunter schieben.
7. Lies vor: „Übe nun mit Ari, die Karte zu lesen, indem du die vier Fragen auf deinem Arbeitsblatt beantwortest.“
8. Gib den Schüler*innen Zeit, die 4 Fragen auf dem Arbeitsblatt in ihrer Gruppe zu beantworten.

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 Aktivität 3 – Eine Schatzkarte erstellen Aktivität 3

1. Lass die Schüler*innen einen kleinen Gegenstand auswählen, der ihr „Schatz“ wird, zum Beispiel einen Radiergummi, einen kleinen Aufkleber oder einen Pompon.
2. Lass die Schüler*innen auf ihrem Arbeitsblatt zu Aktivität 3 – Eine Schatzkarte erstellen gehen.
3. Lass jede Gruppe eine Karte für den nächsten Schritt auswählen. Die Karte steht auf Seite 4 des Arbeitsblatts.
4. Lass die Schüler*innen bei den Anweisungen in der Aufzählung mitlesen. Lies vor: „Stell Ari zuerst auf das X und lege deine Karte so hin, wie du sie zeichnen möchtest.“
5. Lies vor: „Zeichne eine Windrose, die zeigt, wie jemand deine Karte ausrichten soll.“ Ermutige die Schüler*innen, die Windrose auf Seite 3 als Vorlage zu verwenden. Prüfe, ob die gezeichneten Windrosen mit Aris Kompass übereinstimmen.
6. Lies vor: „Zeichne 4–5 einfache Orientierungspunkte im Raum ein, zum Beispiel deinen Tisch, den Mülleimer, den Schreibtisch der Lehrkraft und die Tür.“ Nenne konkrete Beispiele für Stellen im Raum, die die Schüler*innen als Orientierungspunkte nutzen können. Zeichne bei Bedarf ein Beispiel für die Gruppen.
7. Erkläre, dass sich die Schüler*innen zuerst ein Versteck überlegen und Hinweise schreiben, mit denen sich der Gegenstand mithilfe ihrer Karte und Aris Kompass finden lässt. Die Gruppen sollen ihren Gegenstand erst verstecken, wenn ihre Hinweise fertig sind und du das Zeichen gibst. Sie zeichnen den Gegenstand nicht auf der Karte ein, müssen aber wissen, wo sich sein Versteck auf ihrer Karte befindet.
8. Erkläre, dass im Klassenzimmer absichtlich „Katzengold“ versteckt wurde. So müssen die Schatzsucher*innen genau prüfen, ob sie den Hinweisen mithilfe der Karte folgen.
9. Lies die restlichen Anweisungen vor: „Überlege, wo du deinen Gegenstand verstecken möchtest. Verstecke ihn noch nicht.“ und „Schreibe Hinweise, mit denen man deinen Gegenstand mithilfe der Karte und Aris Kompass finden kann. Verstecke ihn erst, wenn deine Hinweise fertig sind und die Lehrkraft das Zeichen gibt.“
10. Gib den Gruppen Zeit, sich ein Versteck zu überlegen und ihre Hinweise aufzuschreiben. Die Schüler*innen müssen ihre Hinweise fertig haben, bevor sie ihren Schatz verstecken. Achte darauf, dass die Gruppen einander beim Verstecken nicht beobachten. Sorge auch dafür, dass sie Gegenstände, auf die sie beim Verstecken stoßen, liegen lassen.
11. Schlage vor, dass alle Gruppenmitglieder so tun, als würden sie etwas verstecken, während nur ein Gruppenmitglied den echten Schatz versteckt.
12. Geh mit allen Gruppen in einen anderen Bereich, zum Beispiel auf den Flur. Lass dann jeweils eine Gruppe hineingehen, um ihren „Schatz“ zu verstecken.
13. Sammle von jeder Gruppe das Arbeitsblatt eines Gruppenmitglieds ein, aufgeschlagen auf den Seiten 4 und 5, sodass die Karte und die Hinweise zu sehen sind. Die Gruppen werden nun zu „Schatzsucher*innen“ und versuchen, die Schätze der anderen Gruppen zu finden.
14. Verteile die Karten mit den Hinweisen neu, sodass jede Gruppe die Arbeit einer anderen Gruppe erhält.
15. Lass die Schüler*innen Ari und die Windrose auf ihrer Schatzkarte aufeinander ausrichten. Fordere sie heraus, mithilfe der Hinweise den versteckten Schatz zu finden. Pass auf, dass sie sich nicht vom „Katzengold“ täuschen lassen!
16. Glaubt eine Gruppe, den Schatz gefunden zu haben? Lass sie den Gegenstand der Gruppe zeigen, die

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.

die Karte erstellt hat, und prüfen, ob es tatsächlich der richtige Gegenstand ist.

7 Auswertung: Abschlussaufgabe Evaluation

1. Lass die Schüler*innen am Ende der Lektion die Abschlussaufgabe auf ihrem Arbeitsblatt selbstständig bearbeiten.
2. Lass Schüler*innen, die zusätzliche Unterstützung benötigen, bei Frage 2 zusammenarbeiten. Dort beschreiben sie kurz, welche Schritte sie unternommen haben, um den Schatz zu finden.

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

Eine Schatzkarte erstellen

Erstelle eine Schatzkarte

Du lernst, eine Karte mithilfe einer Windrose und des Kompasses von Ari zu lesen. Danach erstellst du mit deiner Gruppe eine Schatzkarte und suchst einen versteckten Gegenstand.

Du brauchst

- ✓ Ari
- ✓ Arbeitsblatt
- ✓ Stift oder Bleistift
- ✓ kleiner Gegenstand als Schatz

So gehst du vor

1 Sieh dir die Begriffe an

Sieh dir auf deinem Arbeitsblatt die Wörter **Kompass**, **Windrose** und **Himmelsrichtungen** an. Was weißt du schon darüber?

2 Lies die Karte

Sieh dir die Karte bei Aktivität 1 an. Schreibe 3 oder 4 Dinge auf, die dir auffallen. Vergleiche danach deine Antworten mit jemandem neben dir.

3 Beschrifte die Windrose

Nutze die Legende auf deinem Arbeitsblatt. Schreibe die richtigen Himmelsrichtungen zu den Buchstaben auf der Windrose.

4 Lies die Karte mit Ari

Stelle Ari flach auf den Tisch. Wählt in eurer Gruppe die Karte auf Seite 3 aus. Dreht die Karte, bis die Windrose genauso ausgerichtet ist wie Aris Kompass.

5 Beantworte die Fragen

Hebe Ari gerade nach oben. Schiebe die Karte darunter und stelle Ari auf das X. Beantworte mit deiner Gruppe die vier Fragen auf dem Arbeitsblatt.

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 Erstelle eine Schatzkarte

Wählt in eurer Gruppe einen kleinen Gegenstand als Schatz aus. Nehmt die Karte auf Seite 4. Stellt Ari auf das X und legt die Karte so hin, wie ihr sie zeichnen möchtet.

7 Zeichne und schreibe

Zeichne eine Windrose, die zum Kompass von Ari passt. Zeichne 4 oder 5 Orientierungspunkte im Raum ein. Überlege, wo du den Schatz versteckst. Zeichne den Schatz nicht auf der Karte ein. Schreibe zuerst klare Hinweise auf. Verstecke deinen Gegenstand erst, wenn die Lehrkraft es sagt, ohne dass die anderen Gruppen es sehen. Lass andere Gegenstände, die du findest, liegen.

8 Suche einen Schatz

Nimm die Karte und die Hinweise einer anderen Gruppe. Richte die Windrose auf der Karte nach dem Kompass von Ari aus. Folge den Hinweisen und suche den Schatz. Frage bei der Gruppe nach, die die Karte erstellt hat, ob du den richtigen Gegenstand gefunden hast.

Zum Schluss

Bearbeite die Abschlussaufgabe auf deinem Arbeitsblatt. Welche Schritte haben dir geholfen, den Schatz zu finden?

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.

Eine Schatzkarte erstellen

Name:_____

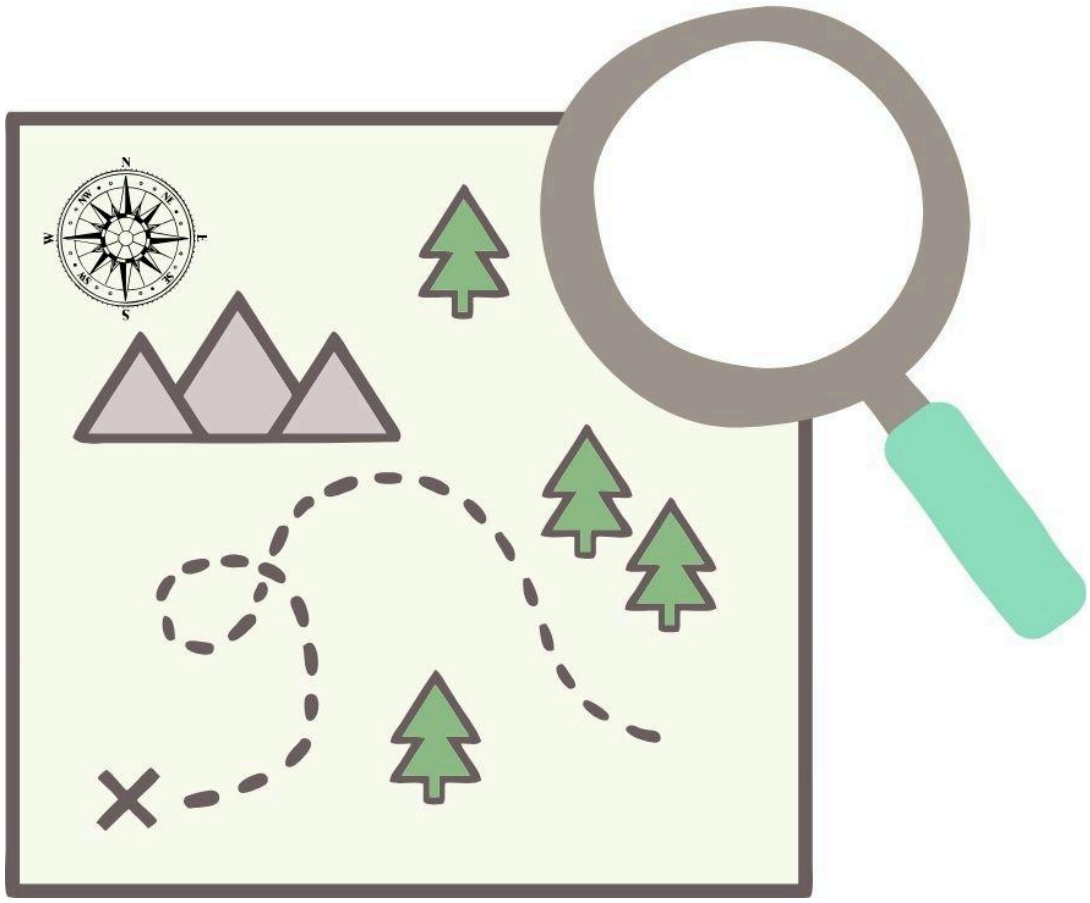
Datum:_____

Wortschatz

Kompass - ein Hilfsmittel, das mithilfe des Erdmagnetfelds die Richtung anzeigt
Windrose - ein Symbol mit Himmelsrichtungen, das hilft, eine Karte auszurichten und zu lesen
Haupthimmelsrichtungen - die vier wichtigsten Himmelsrichtungen: Norden, Süden, Osten und Westen

Aufgabe 1 Eine Karte lesen

1 Sieh dir die Karte unten an. Was fällt dir auf? Schreibe deine Beobachtungen in die Lupe.



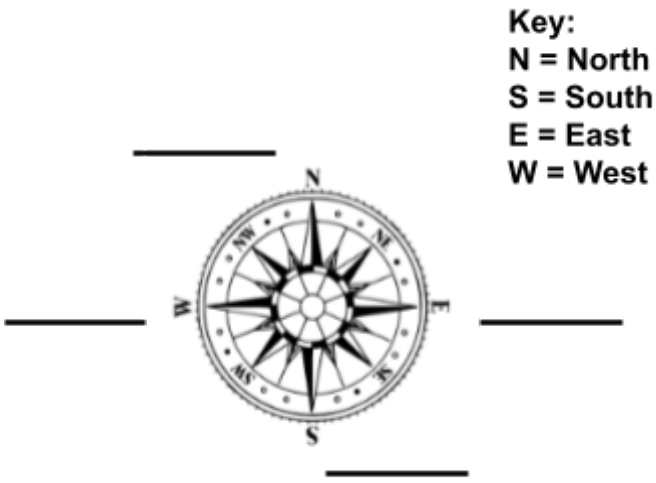
Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Eine Schatzkarte erstellen

Name:_____

Datum:_____

2 Das ist eine Windrose. Sie hilft dir, die Karte richtig zu lesen.
Beschrifte die Buchstaben der Windrose mithilfe der Legende.

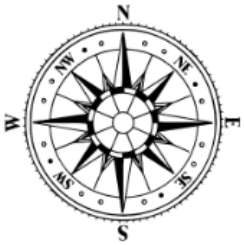


Aufgabe 2

Mit Ari die Karte lesen

- Stell Ari auf deinen Tisch.
- Dreh die Karte, bis ihre Windrose genau wie der Kompass auf Ari liegt.
- Lass die Karte so liegen und stell Ari auf das X auf der Karte.
- Übe jetzt mit Ari, die Karte zu lesen.





1 In welcher Richtung liegt der Berg von Ari aus? _____

2 In welcher Richtung liegt der nächste Baum von Ari aus? _____

3 In welche Richtung führt die gepunktete Linie? _____

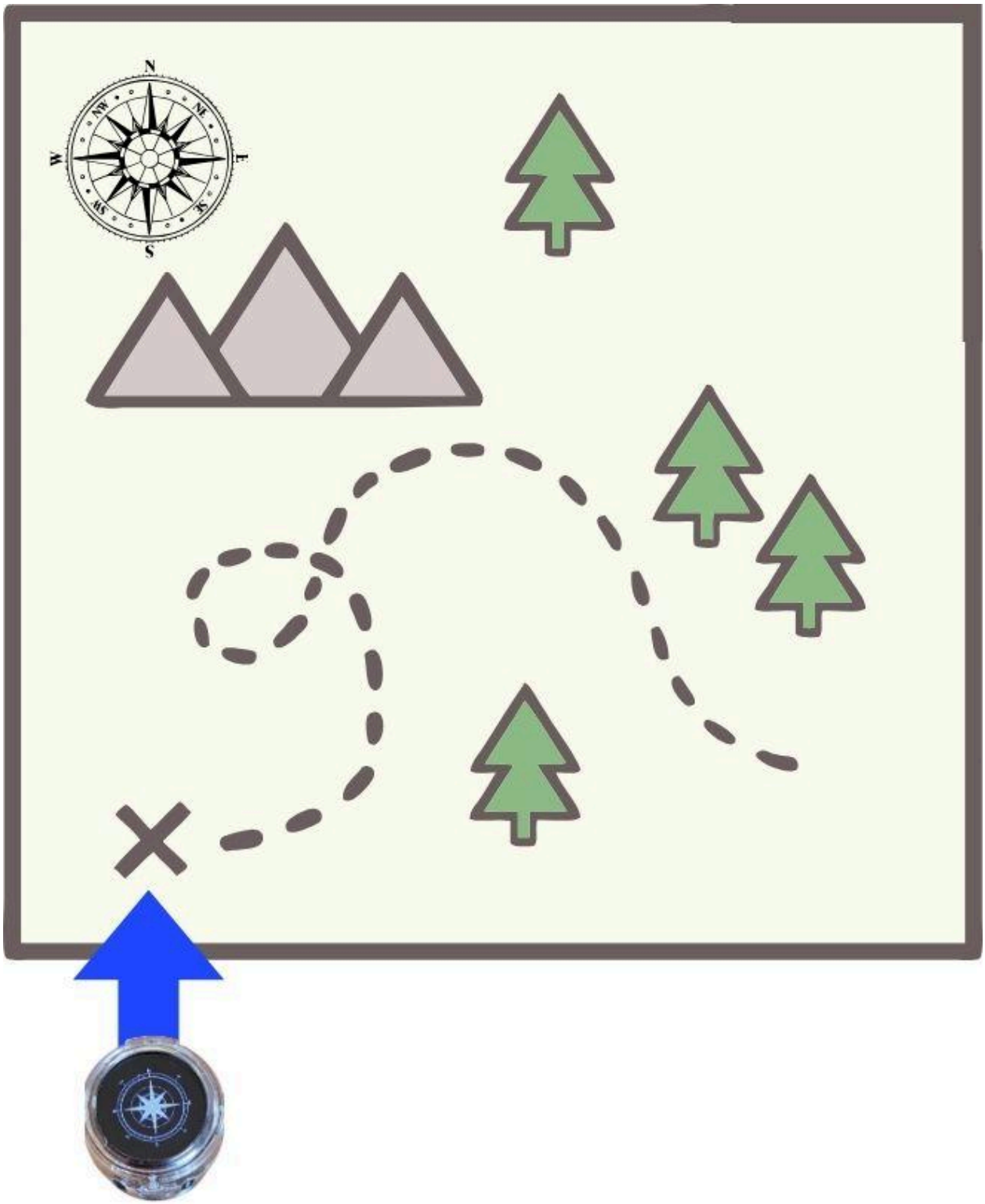
4 In welcher Richtung liegt die Windrose von Ari aus? _____

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.

Eine Schatzkarte erstellen

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.

Eine Schatzkarte erstellen

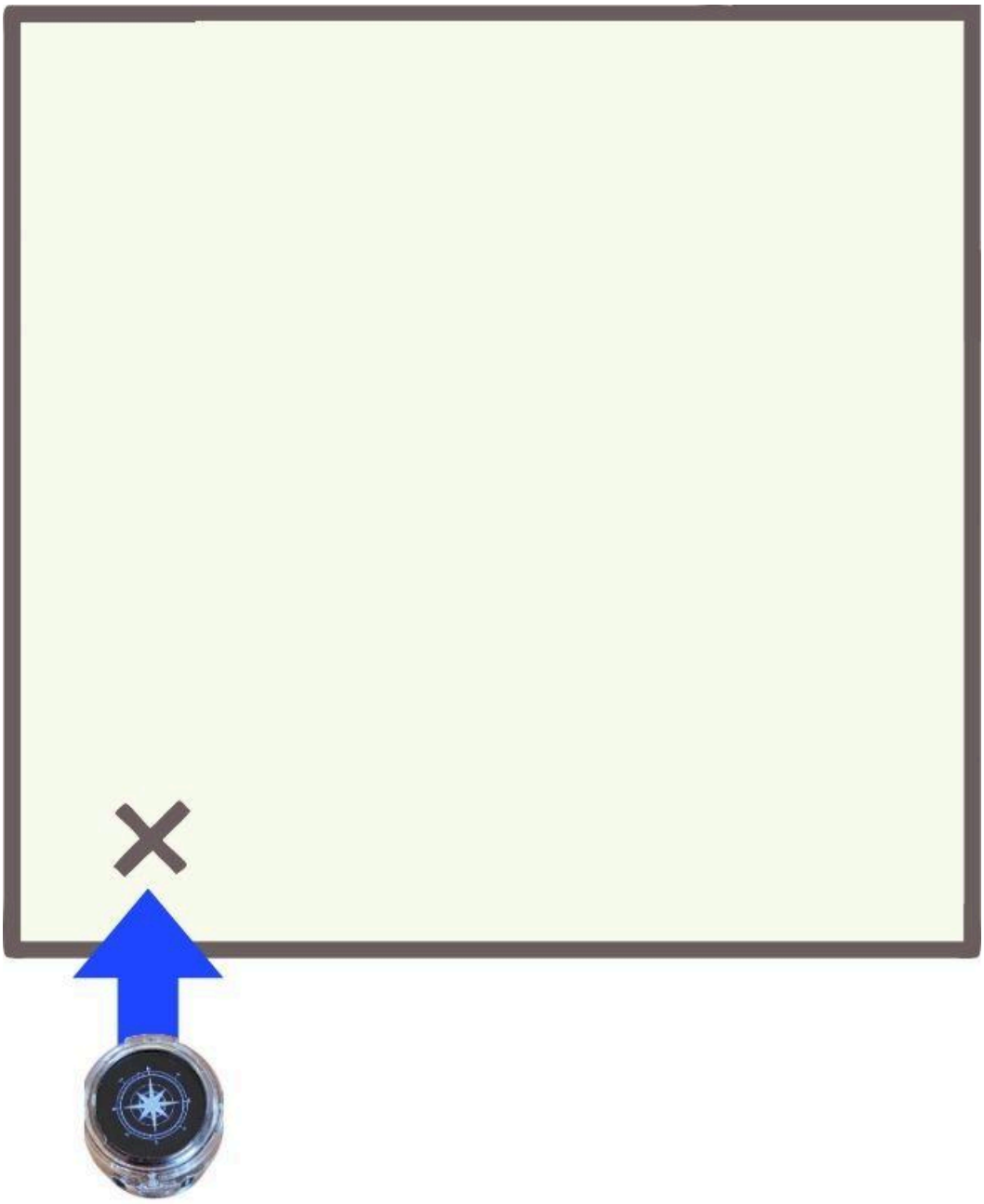
Name:_____

Datum:_____

Aufgabe 3 **Eine Schatzkarte erstellen**

- Stell Ari zuerst auf das X. Leg die Karte so hin, wie du sie zeichnen willst.
- Zeichne eine Windrose, die zur Ausrichtung deiner Karte passt. Zeichne 4–5 markante Orte im
- Raum ein (zum Beispiel deinen Tisch, den Mülleimer, den Tisch der Lehrkraft und die Tür).

- Überlege, wo du deinen Gegenstand verstecken willst. Verstecke ihn noch nicht.



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.

Eine Schatzkarte erstellen

Name:_____

Datum:_____

● Schreibe Hinweise, mit denen man deinen Gegenstand mithilfe der Karte und Aris Kompass finden kann. Verstecke ihn erst, wenn deine Hinweise fertig sind und die Lehrkraft es sagt.

Hinweise:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Abschlussticket **Abschlussaufgabe: Folge den Hinweisen und denke darüber nach!**

1. Ich habe _____ mit Ari, einer Karte und Hinweisen gefunden.

2. Dafür bin ich diesen Schritten gefolgt:

   - _____
   - _____
   - _____
   - _____
   - _____

3. Eine Frage, die ich noch habe, ist _____

Das solltest du schaffen:

- Du beschreibst den Gegenstand, den du gefunden hast.
- Deine Hinweise sind klar geordnet, sodass jemand Schritt für Schritt zum Ziel findet.

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.

Eine Schatzkarte erstellen

Name: _Lösungsblatt___

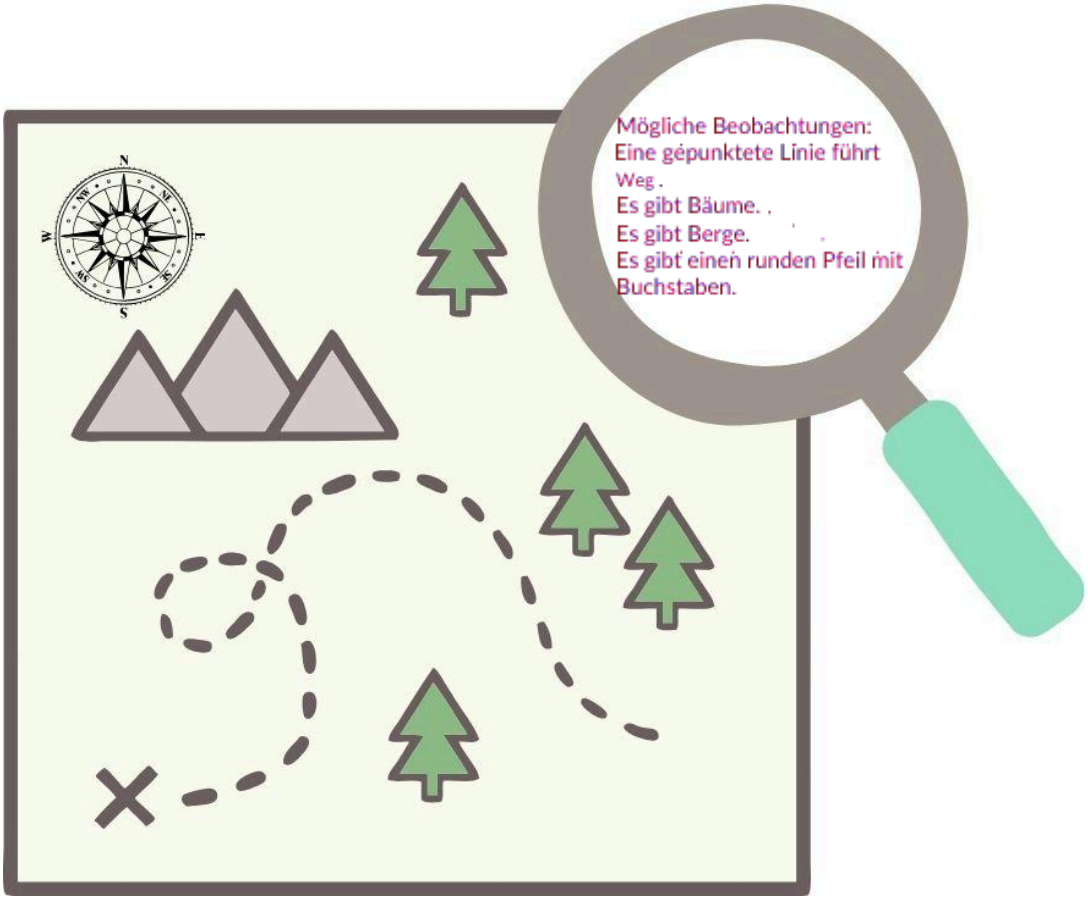
Datum:_____

Wortschatz

Kompass - ein Hilfsmittel, das mithilfe des Erdmagnetfelds die Richtung anzeigt
Windrose - ein Symbol mit Himmelsrichtungen, das hilft, eine Karte auszurichten und zu lesen
Haupthimmelsrichtungen - die vier wichtigsten Himmelsrichtungen: Norden, Süden, Osten und Westen

Aufgabe 1 Eine Karte lesen

1 Sieh dir die Karte unten an. Was fällt dir auf? Schreibe deine Beobachtungen in die Lupe.



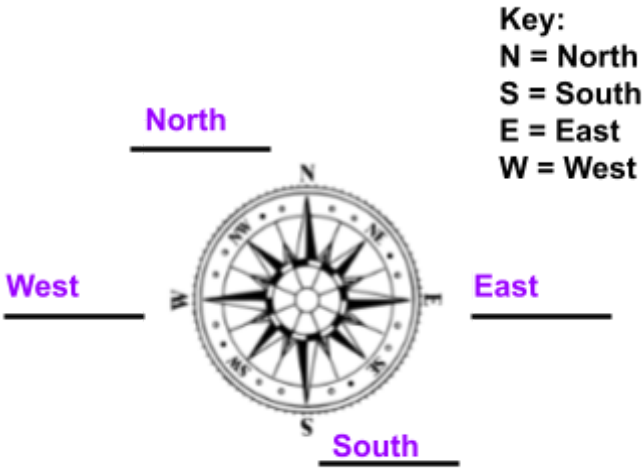
Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Eine Schatzkarte erstellen

Name: _Lösungsblatt___

Datum:_____

2 Das ist eine Windrose. Sie hilft dir, die Karte richtig zu lesen.
Beschrifte die Buchstaben der Windrose mithilfe der Legende.

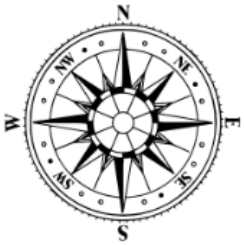


Aufgabe 2

Mit Ari die Karte lesen

- Stell Ari auf deinen Tisch.
- Dreh die Karte, bis ihre Windrose genau wie der Kompass auf Ari liegt.
- Lass die Karte so liegen und stell Ari auf das X auf der Karte.
- Übe jetzt mit Ari, die Karte zu lesen.





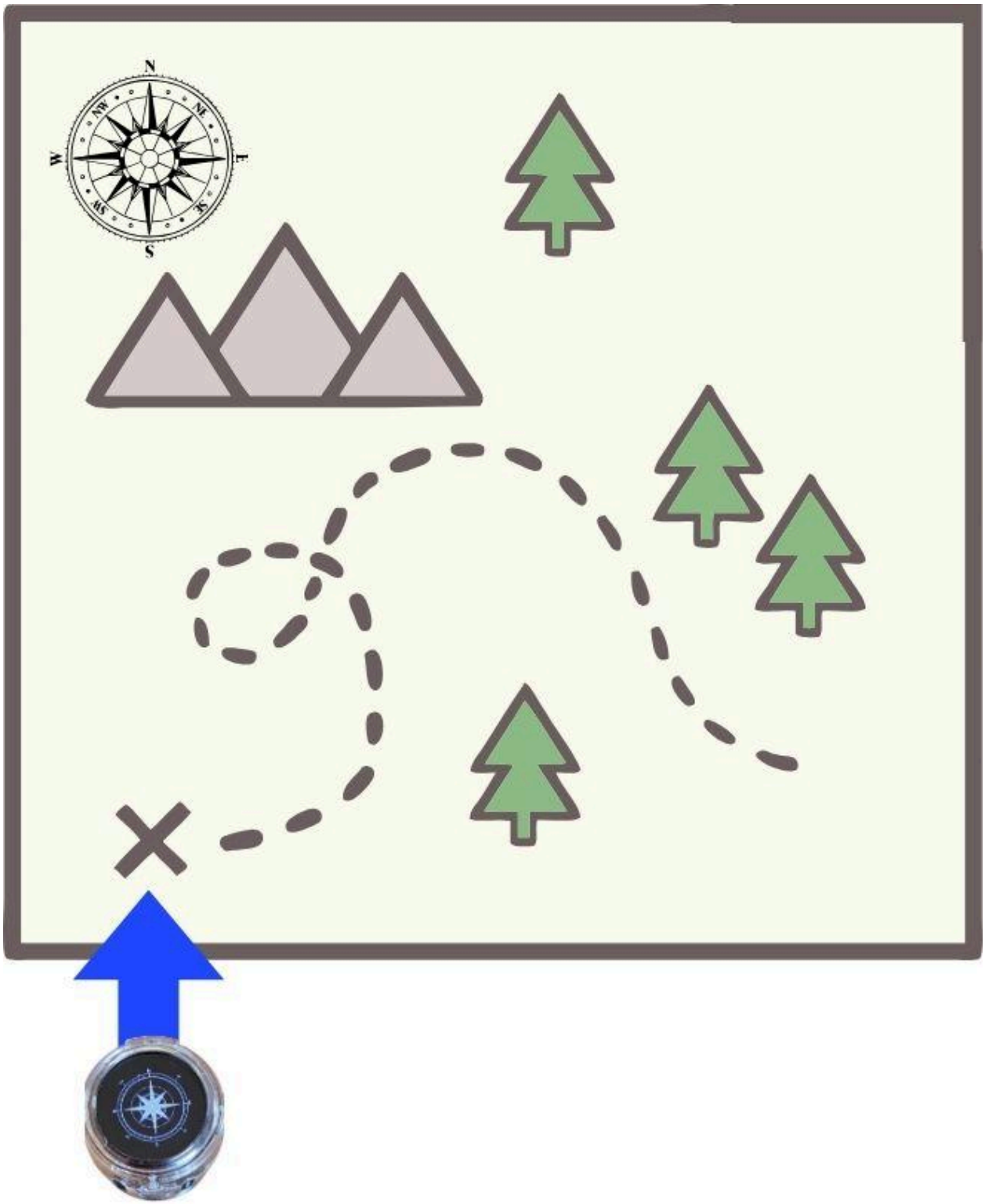
1. In welcher Richtung liegt der Berg von Ari aus? **Norden**
2. In welcher Richtung liegt der nächste Baum von Ari aus? **Osten**
3. In welche Richtung führt die gepunktete Linie? **Osten**
4. In welcher Richtung liegt die Windrose von Ari aus? **Norden**

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.

Eine Schatzkarte erstellen

Name: _Lösungsblatt___

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.

Eine Schatzkarte erstellen

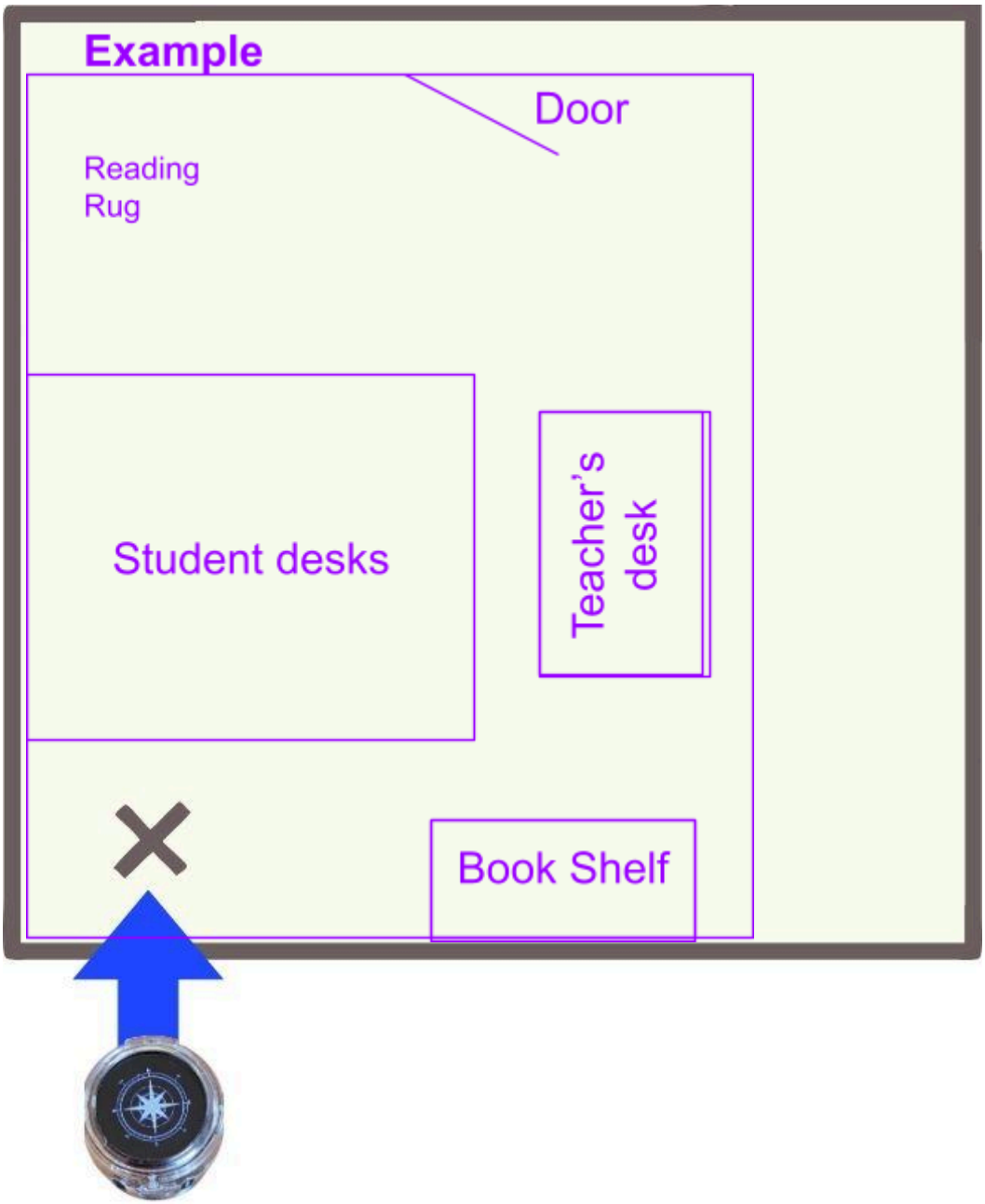
Name: Lösungsblatt

Datum:_____

Aufgabe 3 **Eine Schatzkarte erstellen**

- Stell Ari zuerst auf das X. Leg die Karte so hin, wie du sie zeichnen willst.
- Zeichne eine Windrose, die zur Ausrichtung deiner Karte passt. Zeichne 4–5 markante Orte im
- Raum ein (zum Beispiel deinen Tisch, den Mülleimer, den Tisch der Lehrkraft und die Tür).

- Überlege, wo du deinen Gegenstand verstecken willst. Verstecke ihn noch nicht.



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.

Eine Schatzkarte erstellen

Name: _Lösungsblatt___

Datum:_____

● Schreibe Hinweise, mit denen man deinen Gegenstand mithilfe der Karte und Aris Kompass finden kann. Verstecke ihn erst, wenn deine Hinweise fertig sind und die Lehrkraft es sagt.

Hinweise: Sie hängen davon ab, wo der Gegenstand versteckt ist. Zum Beispiel:

1. Stell Ari auf das X und geh fünf Schritte nach Norden zur Leseecke.__
2. Geh zwei Schritte nach Osten zum Tisch der Lehrkraft._____
3. Geh 4 Schritte nach Norden zur Tür._____
4. Schau zum Schluss nach Osten, um den Schatz zu finden. _____

Abschlussticket

Abschlussaufgabe: Folge den Hinweisen und denk darüber nach!

1. Ich fand einen rosa Radiergummi_ mit Ari, einer Karte und Hinweisen.
   Das hängt davon ab, was die einzelnen Gruppen verstecken.

2. Dazu habe ich diese Schritte befolgt:
   - Ari auf meinen Tisch stellen.
   - Meine Karte so drehen, dass ihre Windrose genauso liegt wie Aris Kompass. Ari.
   - Ari auf das X auf der Karte setzen.
   - Lies die Hinweise und suche mit Ari den Schatz.

3. Eine Frage, die ich noch habe, ist__**Fragen sind verschieden**_____
   - Beispielfrage: Wie kannst du mit einem Kompass etwas unter der Erde finden?

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.