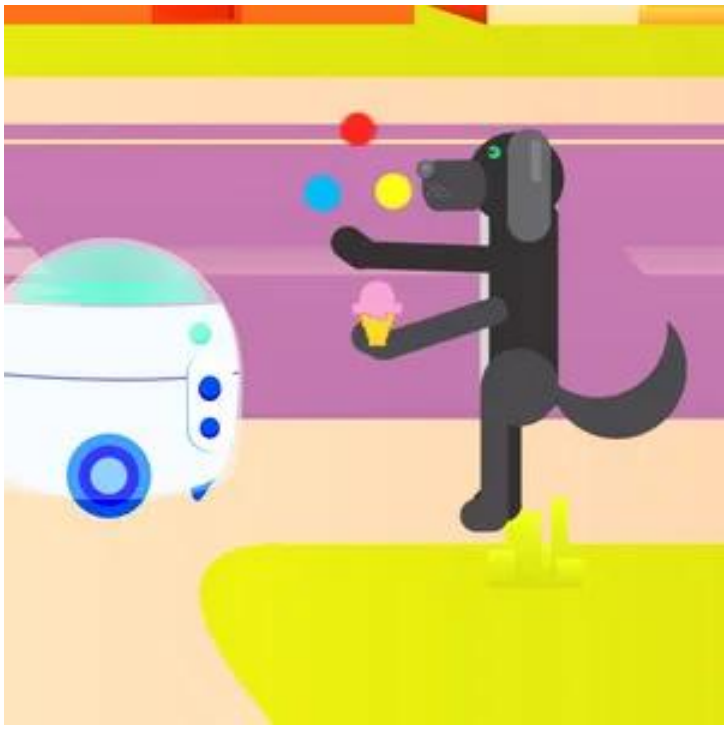
LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Einführung in OzoBlockly 02: Reihenfolgen

Vorschule – Klasse 1 | 40 Min. | Evo | OzoBlockly | Wenig Text



Lass deine Schüler*innen die Handlungen einer Geschichte in die richtige Reihenfolge bringen, in Pseudocode übertragen und in Blockly-Blöcke umsetzen. Anschließend führt Evo das Programm aus und sie überprüfen gemeinsam, ob die Reihenfolge stimmt.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/einfuehrung-in-ozoblockly-02-reihenfolgen

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

Vorschule – Klasse 1 · 40 Min. · Deutsch, Informatik

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen erkennen die Reihenfolge der Handlungen in einer kurzen Geschichte.
2. Die Schüler*innen ordnen Programmierblöcke in einer bestimmten Reihenfolge an.
3. Die Schüler*innen erkennen die Reihenfolge der Handlungen am Verhalten des Roboters.

Kompetenzen

3.1 Entwickeln und Produzieren

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Videos und Präsentation

Videolektion OzoBlockly 02: Reihenfolgen, Version 5 (Vorschule bis Klasse 1)
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/69-1

Vorbereitung

Material
- ✓ Tablet/Computer

Material für die Schüler*innen
- ✓ 1 Evo pro Schüler*in
- ✓ OzoBlockly

Tipps für die Lehrkraft

- Öffne den OzoBlockly-Editor unter https://ozoblockly.com/editor.
- Wenn die Schüler*innen in dieser Lektion an ihren eigenen Geräten arbeiten, brauchen sie möglicherweise zusätzliche Hilfe beim Ziehen und Ablegen von Blöcken.
- Wenn die Schüler*innen Chromebooks oder Computer verwenden, können sie ihr Programm drahtlos über Bluetooth laden.
- Wenn Schüler*innen iPads verwenden, müssen sie ihr Programm mit der Funktion zum Laden per Lichtblitz in OzoBlockly auf den Roboter übertragen.

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.

Vorkenntnisse

Abgeschlossene Lektion: Einführung in OzoBlockly 01: Grundlagentraining

Ablauf der Lektion

1 Einführung

Nutze das Anleitungsvideo, um deine Schüler*innen durch die Aktivität zu begleiten. Du kannst auch die folgenden Schritte anleiten. Entscheide vorher, ob die Schüler*innen die Schritte direkt mit dir ausführen oder ob du sie zunächst vorführst und sie anschließend selbstständig üben lässt.

Erkläre den Schüler*innen, dass das Wort „Reihenfolge“ in vielen Situationen verwendet wird. Oft geht es um eine Reihe von Handlungen, die nacheinander stattfinden. Wenn du dich zum Beispiel morgens anziehst, ziehst du zuerst deine Hose an, dann deine Socken und danach deine Schuhe. Frage die Schüler*innen, was passieren würde, wenn sie ihre Schuhe vor den Socken anziehen. Bei Robotern geht es um eine Reihe von Anweisungen in einer bestimmten Reihenfolge. Meistens ist diese Reihenfolge wichtig. Auch beim Zählen stehen die Zahlen in einer bestimmten Reihenfolge: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Es ist wichtig, dass die Zahlen in dieser Reihenfolge bleiben.

2 Die Geschichte

Erkläre, dass die Handlungen in einer Geschichte in einer bestimmten Reihenfolge stattfinden.

Bitte die Schüler*innen, beim Vorlesen der folgenden Geschichte auf die Reihenfolge der Handlungen zu achten:

Es war einmal ein Roboter namens Evo der Ozobot. Er lebte an einem wunderbaren Ort und ging gern spazieren. Eines Tages bog Evo bei einem Spaziergang um eine Ecke. Was er dort sah, überraschte ihn sehr! Da stand ein riesiger Hund, der an einer Eiswaffel leckte und Zaubertricks vorführte. Der Hund sah Evo an und fragte, ob er bei der Zaubershow mitmachen wollte. Evo fühlte sich ganz klein und fragte den Hund: „Wie kann ich bei der Zaubershow mitmachen? Ich bin doch nur ein kleiner Roboter.“ Der Hund antwortete: „Du bist nicht einfach nur ein kleiner Roboter! Du kannst mit deinen Lichtern zaubern! Hilfst du mir bitte und zeigst deine Feuerwerkslichter?“ Evo freute sich so sehr, dass er sich einmal im Kreis drehte und neben dem Hund landete, während seine Feuerwerkslichter blinkten. Nach der Zaubershow konnte Evo der Ozobot es kaum erwarten, nach Hause zu kommen und allen von seinem Abenteuer zu erzählen. Ende.

3 Handlungen 1 und 2 und Pseudocode

Erkläre, dass Pseudocode aus einfachen Worten besteht, die dir helfen zu entscheiden, welche Blöcke du in einem Programm in OzoBlockly verwendest. Besprich die Geschichte und zeige auf die ersten beiden Handlungen. Du kannst für den Pseudocode Zeichnungen oder Bilder verwenden.

Handlung 1: Evo ging spazieren. Pseudocode: Gehe 10 Schritte vorwärts.

Handlung 2: Evo bog um die Ecke. Pseudocode: Drehe dich, sodass du in eine andere Richtung schaust.

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.

4 Handlungen 3 und 4

Besprich die Geschichte weiter und zeige auf die Handlungen 3 und 4.

Handlung 3: Evo war überrascht. Pseudocode: Mache ein überraschtes Geräusch.

Handlung 4: Evo blieb kurz stehen, während er mit dem Hund sprach. Pseudocode: Warte.

5 Handlungen 5 und 6

Besprich die Geschichte weiter und zeige auf die Handlungen 5 und 6.

Handlung 5: Evo freute sich so sehr, dass er sich einmal im Kreis drehte. Pseudocode: Drehe dich einmal im Kreis.

Handlung 6: Evo zeigte seine Feuerwerkslichter. Pseudocode: Feuerwerkslichter.

6 Die ersten drei Blockly-Blöcke

Wiederhole den Pseudocode kurz. Öffne dann OzoBlockly, um ein Programm zu erstellen, mit dem Evo die Geschichte nachspielt.

Erstens begann die Geschichte damit: Gehe 10 Schritte vorwärts.

Zweitens: Drehe dich.

Drittens: Mache ein überraschtes Geräusch.

Viertens: Warte.

Fünftens: Drehe dich einmal im Kreis.

Sechstens: Feuerwerklichter.

Öffne OzoBlockly und füge dem Arbeitsbereich drei Blöcke hinzu.

Kategorie Bewegung: 10 Schritte vorwärtsgehen

Kategorie Bewegung: um 90° drehen

Kategorie Geräusche: großes Lächeln

Verbinde die drei Blöcke in dieser Reihenfolge miteinander.

7 Die letzten drei Blockly-Blöcke

Füge dem Programm die letzten drei Blöcke hinzu und verbinde sie mit den ersten drei Blöcken.

Kategorie Warten: 2 Sekunden warten

Kategorie Bewegung: sich im Kreis drehen (wähle einen der Blöcke mit einer Spirale)

Kategorie Lichteffekte: Feuerwerk

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.

8 Das Programm ausführen

Lies die Geschichte zuerst noch einmal vor und bitte die Schüler*innen, auf die Reihenfolge der Handlungen zu achten. Verbinde danach Ozobot und führe das Programm aus. Das Vorlesen der Geschichte dauert länger als die Ausführung des Programms auf dem Roboter. Lies deshalb zuerst vor und führe anschließend das Programm aus.

Frage die Schüler*innen, ob Ozobot die Handlungen in derselben Reihenfolge wie in der Geschichte ausgeführt hat.

Frage die Schüler*innen, ob ihnen der Pseudocode geholfen hat, die richtigen Programmierblöcke auszuwählen.

9 Verständnis überprüfen

Stelle den Schüler*innen Fragen, um zu überprüfen, ob sie Folgendes verstanden haben:

- Blöcke aus den Kategorien Lichteffekte, Geräusche, Warten und Bewegung miteinander verbinden
- Handlungen in einer Geschichte erkennen
- Handlungen in einer Geschichte mit Pseudocode verknüpfen
- eine Reihe von Befehlen in derselben Reihenfolge programmieren wie die Handlungen in einer Geschichte

Erweiterungen:

- Lass die Schüler*innen die Geschichte auf Papier zeichnen und ihr Programm auf dem Papier ausführen.
- Bitte die Schüler*innen, sich eine eigene Geschichte mit einer Reihe von Handlungen auszudenken und Ozobot so zu programmieren, dass er diese Handlungen ausführt.

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

Einführung in OzoBlockly 02: Reihenfolgen

Lass Evo die Geschichte nachspielen

Du erstellst ein Programm für Evo. Ordne die Befehle in derselben Reihenfolge an wie die Handlungen in der Geschichte.

Du brauchst

- ✓ Evo
- ✓ Ein Gerät mit OzoBlockly

So gehst du vor

1 Hör dir die Geschichte an

Hör dir die Geschichte über Evo an. Achte darauf, was zuerst, danach und zuletzt passiert.

2 Sag, was Evo tut

Erzähle, welche Handlungen du gehört hast. Nenne sie in der richtigen Reihenfolge.

3 Wähle die ersten Blöcke

Öffne OzoBlockly. Setze diese Blöcke in dieser Reihenfolge zusammen: 10 Schritte vorwärts, um 90° drehen und breites Lächeln.

4 Stelle dein Programm fertig

Füge diese Blöcke hinzu: 2 Sekunden warten, eine Runde drehen und Feuerwerk.

5 Verbinde die Blöcke

Verbinde alle Blöcke in der richtigen Reihenfolge miteinander.

6 Führe das Programm aus

Verbinde Ozobot und starte das Programm. Achte genau auf die Reihenfolge der Handlungen.

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.

Zum Schluss

Hat Ozobot die Handlungen in derselben Reihenfolge wie in der Geschichte ausgeführt? Erzähle, was dir bei der Auswahl der Blöcke geholfen hat.

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.

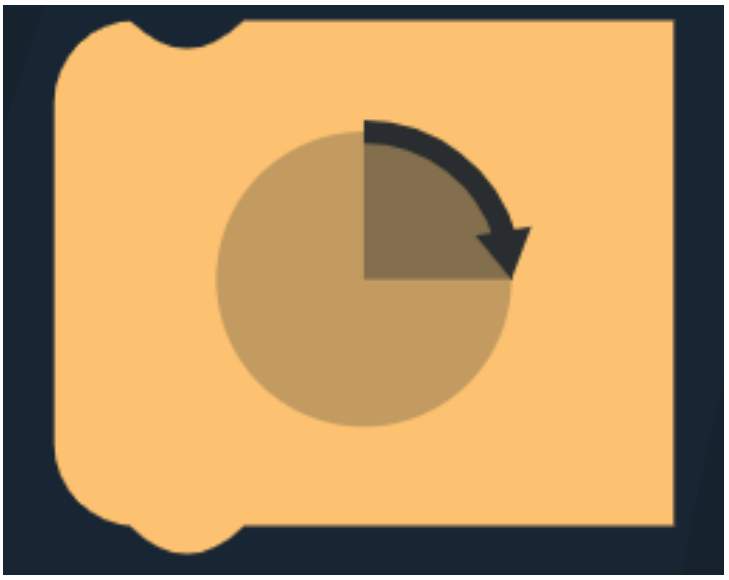
Einführung in OzoBlockly 02: Reihenfolgen

Arbeitsblatt

1.



2.



3.



4.



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.

Einführung in OzoBlockly 02: Reihenfolgen

Arbeitsblatt

5.



6.



7.



8.



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.