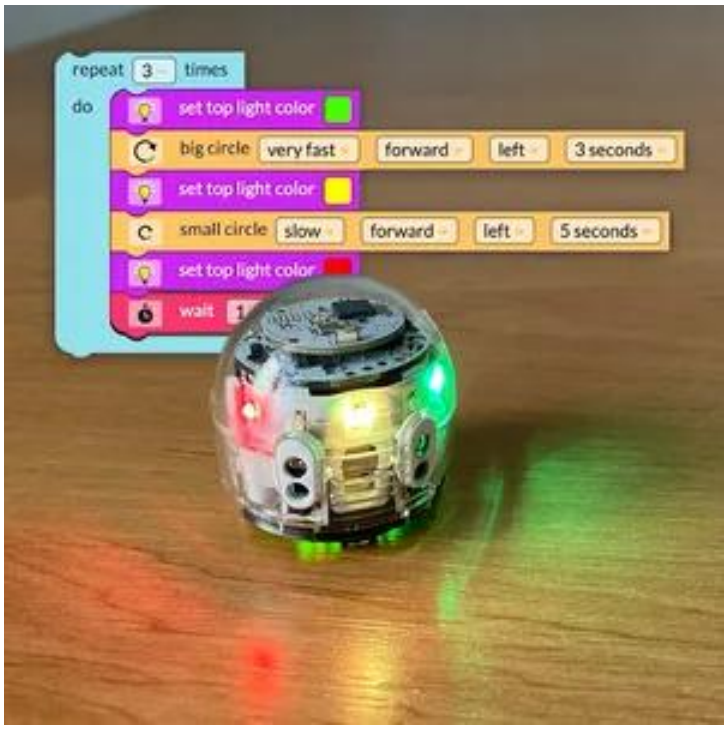
LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Einführung in OzoBlockly 07: Debugging (Fehler finden)

Klasse 6–12 | 45 Min. | Evo | OzoBlockly



Werde Code-Detektiv*in: Untersuche, wie Evo reagiert, finde Fehler im Blockcode und verbessere dein Programm. Teste deine Änderungen und entdecke, wie du eine Wiederholung einfügst.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/einfuehrung-in-ozoblockly-07-debugging-fehler-finden

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 6–12 · 45 Min. · Informatik

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen können erklären, was Debugging (Fehler finden) ist und warum es wichtig ist.
2. Die Schüler*innen können Blockcode und das Verhalten des Roboters untersuchen, um einen Fehler in einem Programm zu finden.
3. Die Schüler*innen können Blockcode anpassen und das Programm testen, um den Fehler zu beheben.

Kompetenzen

3.1 Entwickeln und Produzieren

5.1 Technische Probleme lösen

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

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.

Videos und Präsentation

Einführung
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/88-1

Baue das fehlerhafte Programm
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/88-2

Führe das Programm aus und analysiere das Verhalten deines Roboters
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/88-3

Finde den ersten Fehler
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/88-4

Finde den zweiten Fehler
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/88-5

Finde den dritten Fehler
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/88-6

Führe das Programm erneut aus
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/88-7

Fehlerfreies Programm
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/88-8

Rückblick auf die Lektion
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/88-9

Vorbereitung

Material
- ✓ Tablet/Computer

Material für die Lehrkraft
- ✓ Lösungsblatt 1 bis 3 – zu den Arbeitsblättern dieser Lektion

Material für die Schüler*innen
- ✓ 1 Ozobot Evo pro Schüler*in
- ✓ 1 OzoBlockly-Editor pro Schüler*in
- ✓ OzoBlockly: https://ozoblockly.com/editor

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

Wenn Schüler*innen keinen Zugang zu Ozobot Classroom haben, können sie den OzoBlockly-Editor über https://ozoblockly.com/ (https://ozoblockly.com/editor) öffnen: Editor.

Vorkenntnisse

Abgeschlossene Lektion: Ozobot kennenlernen: Evo kennenlernen

Ablauf der Lektion

1 Einführung

Debugging (Fehler finden) ist wichtig, wenn du programmieren lernst. Deine Schüler*innen werden beim Programmieren auf Fehler in ihrem Code stoßen. **Debugging (Fehler finden)** bedeutet, Fehler in Programmen zu suchen und zu beheben.

Manchmal lässt sich ein Fehler leicht finden. In anderen Fällen müssen Schüler*innen ihren Code mehrmals anpassen und erneut testen, bevor der Fehler behoben ist.

Ein Fehler kann entstehen, wenn ein Block an der falschen Stelle in der Abfolge steht, ein Block ganz fehlt oder ein Block falsch eingestellt ist.

Ein Fehler kann auch mehrere Blöcke betreffen. In diesem Fall können die Schüler*innen das Problem in kleinere Schritte aufteilen, um es zu lösen.

2 Überblick

Sag den Schüler*innen, dass sie jetzt Code-Detektiv*innen sind. Im Programm von Ozobot stecken Fehler. Der Roboter braucht ihre Hilfe, um sie zu finden und zu beheben.

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

- Erklären, was Debugging (Fehlersuche) ist und warum es wichtig ist.
- Den Blockcode und das Verhalten ihres Roboters untersuchen, um einen Fehler im Programm zu finden.
- Blockcode anpassen und das Programm testen, um den Fehler zu beheben.

3 Baue das fehlerhafte Programm

Baue das fehlerhafte Programm gemeinsam mit den Schüler*innen.

1. Öffne zuerst OzoBlockly und klicke auf Level 3.
2. Gehe dann im Blockmenü zu Lichteffekte. Klicke auf drei Blöcke **Farbe des oberen Lichts einstellen** und ziehe sie in den Arbeitsbereich.
3. Verbinde die Blöcke anschließend untereinander.

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. Klicke dann auf die rote Farbe, um die Farbe der ersten beiden Blöcke zu ändern. Stelle den ersten Block auf Grün und den zweiten auf Gelb. So bilden die Farben der Blöcke eine Abfolge wie bei einer Ampel: Grün, Gelb und Rot.
5. Gehe nun im Blockmenü zu Bewegung. Klicke auf den Block **großer Kreis, mittlere Geschwindigkeit, vorwärts, links, 1 Sekunde** und ziehe ihn unter den Block mit der grünen Farbe.
6. Klicke danach auf den Block **kleiner Kreis, mittlere Geschwindigkeit, vorwärts, links, 1 Sekunde** und ziehe ihn unter den Block mit der gelben Farbe.
7. Gehe zum Schluss im Blockmenü zu Zeit. Klicke auf den Block **1 Sekunde warten** und ziehe ihn unter den Block mit der roten Farbe.

4 Führe das Programm aus und analysiere das Verhalten deines Roboters

Das Programm soll dafür sorgen, dass der Roboter schnell einen vollständigen großen Kreis fährt, nachdem das Licht grün geworden ist, langsam einen vollständigen kleinen Kreis fährt, nachdem das Licht gelb geworden ist, und anhält, nachdem das Licht rot geworden ist. Der Roboter soll diese Abfolge dreimal wiederholen.

Lass die Schüler*innen das Programm ausführen, ihren Roboter beobachten und die folgenden Fragen beantworten:

1. Fährt der Roboter schnell einen vollständigen großen Kreis, wenn das Licht grün ist?
2. Fährt der Roboter einen vollständigen kleinen Kreis, wenn das Licht gelb ist?
3. Hält der Roboter an, wenn das Licht rot wird?
4. Wiederholt der Roboter die Abfolge dreimal?

Die Schüler*innen sollten bemerken, dass ihr Roboter nicht das tut, was er tun soll.

5 Finde den ersten Fehler

Beim Ausführen des Programms hast du vielleicht drei verschiedene Fehler bemerkt. Der Roboter fuhr nicht lange genug, um die Kreise vollständig zu fahren, änderte seine Geschwindigkeit nicht und wiederholte die Abfolge nicht.

1. Sieh dir den Code noch einmal an, um den ersten Fehler zu beheben. Der Roboter fährt nicht lange genug, um den ersten Kreis vollständig zu fahren, wenn das Licht grün ist, und den zweiten Kreis, wenn das Licht gelb ist. Dieser Fehler liegt in den Einstellungen von zwei Blöcken der Abfolge.
2. Suche den Block, der den Roboter den ersten, **großen Kreis** fahren lässt. Erkläre den Schüler*innen, dass sie in diesem Block die Zeit, also die Anzahl der Sekunden, ändern müssen. Frage sie, ob sie die Anzahl der Sekunden erhöhen oder verringern sollten.
3. Suche den Block, der den Roboter den zweiten, **kleinen Kreis** fahren lässt. Erkläre den Schüler*innen, dass sie auch in diesem Block die Zeit, also die Anzahl der Sekunden, ändern müssen. Frage sie, ob sie die Anzahl der Sekunden erhöhen oder verringern sollten und ob die Zeit genauso lang sein muss wie beim Block **großer Kreis**.

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 Finde den zweiten Fehler

Lass die Schüler*innen ihren Code noch einmal ansehen, um den zweiten Fehler zu beheben. Erkläre, dass der Roboter schnell fahren soll, wenn das Licht grün wird, und langsam, wenn es gelb wird. Auch dieser Fehler liegt in den Einstellungen von zwei Blöcken der Abfolge.

1. Lass die Schüler*innen den Block suchen, der die Geschwindigkeit des Roboters bestimmt, wenn das Licht grün ist. Der Roboter soll **schnell** fahren, wenn das Licht grün ist. Die Geschwindigkeit in diesem Block muss also geändert werden.
2. Lass die Schüler*innen anschließend den Block suchen, der die Geschwindigkeit des Roboters bestimmt, wenn das Licht gelb ist. Der Roboter soll **langsam** fahren, wenn das Licht gelb ist. Auch die Geschwindigkeit in diesem Block muss geändert werden.

7 Finde den dritten Fehler

Lass die Schüler*innen nun ihren Code noch einmal ansehen, um den dritten und letzten Fehler zu beheben. Erkläre, dass der Roboter die Abfolge dreimal wiederholen soll. Dieser Fehler entsteht, weil ein Block in der Abfolge vollständig fehlt.

1. Frage die Schüler*innen, ob sie noch wissen, wie ein Block heißt, der eine Abfolge wiederholt. Ein solcher Block heißt **Schleife**.
2. Lass die Schüler*innen im Blockmenü zu „Schleifen“ gehen und eine **Schleife mit fester Wiederholungszahl** hinzufügen. Der Roboter soll die Abfolge dreimal ausführen.

8 Führe das Programm erneut aus

Sag den Schüler*innen, dass es Zeit ist, das Programm erneut auszuführen und das Verhalten ihres Roboters zu beobachten! Wenn ihr Roboter nicht zwei vollständige Kreise fährt, müssen sie ihren Code erneut anpassen und die Anzahl der Sekunden weiter erhöhen. Im nächsten Abschnitt siehst du das richtige Programm ohne Fehler.

9 Fehlerfreies Programm

Erkläre den Schüler*innen, dass sie nun den Prozess des Debuggens (der Fehlersuche) durchlaufen haben!

Sie sollten die Geschwindigkeit im Block **großer Kreis** auf **sehr schnell** geändert und die Anzahl der Sekunden auf 3 erhöht haben.

Außerdem sollten sie die Geschwindigkeit im Block **kleiner Kreis** auf **langsam** geändert und die Anzahl der Sekunden auf 5 erhöht haben.

Zum Schluss sollten sie eine **Schleife mit einer festen Anzahl von Wiederholungen** hinzugefügt, auf **3-mal wiederholen** eingestellt und um die gesamte Abfolge gelegt haben.

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.

10 Rückblick auf die Lektion

Wähle bei Bedarf eine der folgenden Möglichkeiten, um zwischendurch zu überprüfen, ob die Schüler*innen den Lernstoff verstanden haben.

Lass die Schüler*innen einer Mitschüler*in, schriftlich oder in einem Gruppengespräch erklären:

1. Woran sie beim Beobachten ihres Roboters erkannt haben, dass ihr Programm Fehler enthielt.
2. Was sie in ihrem Code geändert haben und warum.
3. Was Debuggen (Fehler finden und beheben) ist und warum es wichtig ist.

Abschluss

Nutze nach jeder Lektion das Arbeitsblatt, damit die Schüler*innen ein Informatik-Lerntagebuch führen. Du kannst Fragen aus dem Arbeitsblatt auch für einen Abschlusstest am Ende der Lektionsreihe verwenden.

Weitere Herausforderung

- Lass die Schüler*innen eine Aufgabenkarte „Programm mit Fehlern“ auswählen, um allein oder mit einer anderen Person aus der Klasse das Debuggen zu üben.

Zusätzliches Material

- Aufgabenkarte „Programm mit Fehlern“

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 07: Debugging (Fehler finden)

Werde Code-Detektiv*in: Finde die Fehler

In einem Programm für Ozobot stecken Fehler. Untersuche, was dein Roboter tut, verbessere den Code und teste ihn erneut.

Du brauchst

- ✓ Ozobot Evo
- ✓ Computer oder Tablet mit OzoBlockly

So gehst du vor

1 Erstelle das Programm

Öffne OzoBlockly und wähle Level 3. Gehe zu **Lichteffekte**. Ziehe drei Blöcke **Farbe des oberen Lichts einstellen** in den Arbeitsbereich und verbinde sie miteinander. Stelle die Farben auf Grün, Gelb und Rot ein. Füge unter Grün den Block **großer Kreis, mittlere Geschwindigkeit, vorwärts, links, 1 Sekunde** hinzu. Füge unter Gelb den Block **kleiner Kreis, mittlere Geschwindigkeit, vorwärts, links, 1 Sekunde** hinzu. Füge unter Rot den Block **1 Sekunde warten** hinzu.

2 Teste dein Programm

Führe das Programm aus. Beobachte deinen Ozobot genau. Fährt er bei Grün einen großen Kreis und bei Gelb einen kleinen Kreis? Hält er bei Rot an? Wiederholt er die Abfolge dreimal?

3 Behebe den ersten Fehler

Vielleicht fährt Ozobot die Kreise nicht vollständig. Suche die Blöcke für den großen und den kleinen Kreis. Erhöhe in beiden Blöcken die Anzahl der Sekunden.

4 Behebe den zweiten Fehler

Suche den Block für den großen Kreis. Stelle die Geschwindigkeit auf **sehr schnell**. Suche den Block für den kleinen Kreis. Stelle die Geschwindigkeit auf **langsam**.

5 Behebe den dritten Fehler

Gehe zu **Schleifen**. Füge einen Block **Schleife mit einer festen Anzahl von Wiederholungen** hinzu. Stelle ihn auf **3-mal wiederholen** ein. Lege die gesamte Abfolge in diesen Block.

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 Teste erneut

Führe das Programm erneut aus. Prüfe, ob dein Ozobot zwei vollständige Kreise fährt und die Abfolge dreimal wiederholt. Ist ein Kreis noch nicht vollständig? Erhöhe dann die Anzahl der Sekunden und teste erneut.

7 Wähle eine Zusatzaufgabe

Wähle bei Bedarf die Aufgabenkarte **„Programm mit Fehlern“**. Übe allein oder mit einer anderen Person aus der Klasse das Debuggen (Fehler finden und beheben).

Tipps

- Im Block für den großen Kreis solltest du die Geschwindigkeit auf sehr schnell und die Zeit auf 3 Sekunden einstellen.
- Im Block für den kleinen Kreis solltest du die Geschwindigkeit auf langsam und die Zeit auf 5 Sekunden einstellen.

Zum Schluss

Erkläre einer anderen Person aus deiner Klasse, was du im Code geändert hast, warum du es getan hast und woran du die Fehler im Programm erkannt hast.

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.

Name: _____ Datum: _____

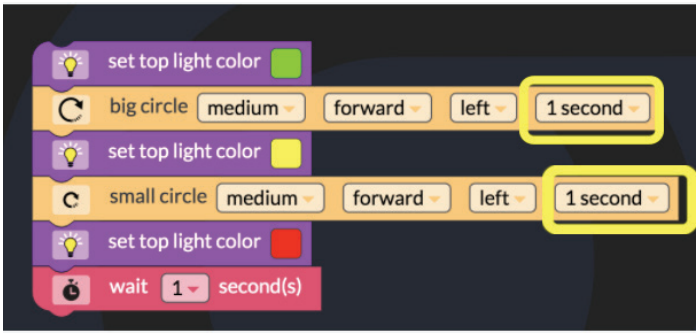
Einführung in OzoBlockly 07: Debugging (Fehler finden)

Arbeitsblatt

1 Was bedeutet Debugging (Fehlersuche)?

2 Ein Fehler in einem Programm kann entstehen, wenn

3 Was war der erste Fehler im Programm? Wie hast du ihn behoben?



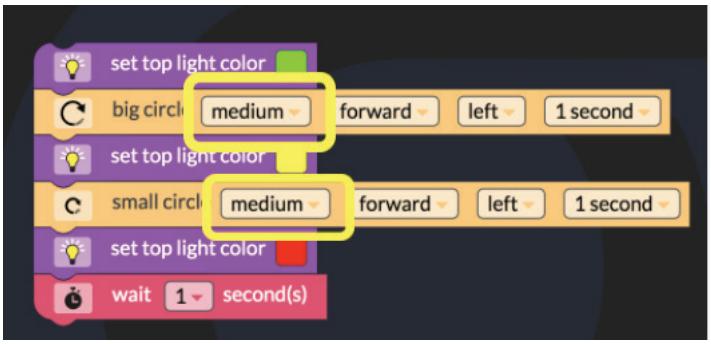
Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Name: _____ Datum: _____

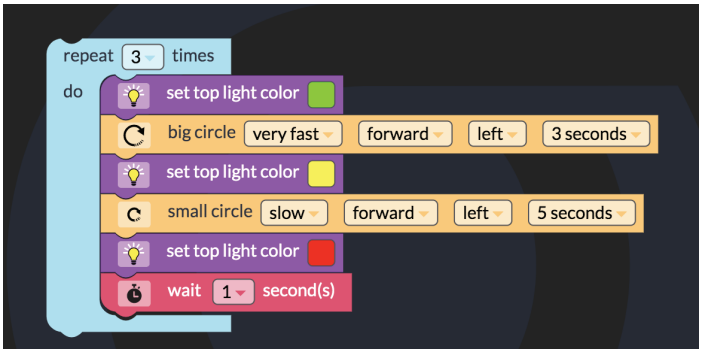
Einführung in OzoBlockly 07: Debugging (Fehler finden)

Arbeitsblatt

4 Was war der zweite Fehler im Programm? Wie hast du ihn behoben?



5 Was war der dritte Fehler im Programm? Wie hast du ihn behoben?



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.

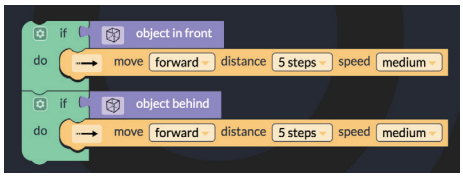
Name: _____ Datum: _____

Einführung in OzoBlockly 07: Debugging (Fehler finden)

Aufgabenkarten: Programme mit Fehlern

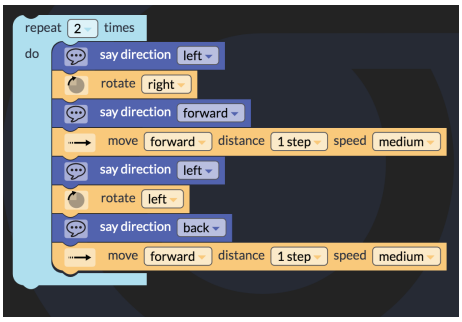
Anleitung

Baue den Code auf deiner Karte in OzoBlockly nach. Lies, was dein Roboter tun soll. Starte dann das fehlerhafte Programm und beobachte ihn. Finde die Fehler und verbessere den Code, damit das Programm richtig läuft.



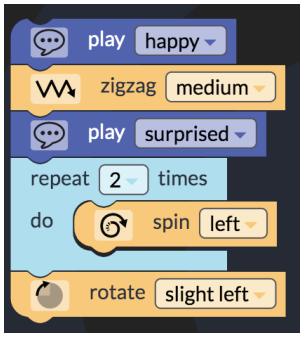
1

Der Roboter soll rückwärts fahren, wenn er einen Gegenstand vor sich erkennt. Erkennt er einen Gegenstand hinter sich, soll er vorwärts fahren.



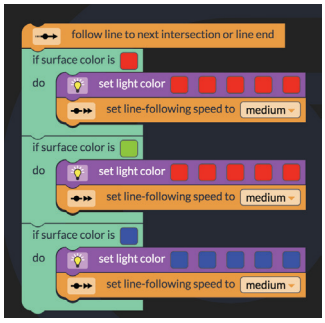
2

Der Roboter sagt „rechts“, dreht sich nach rechts, sagt „vorwärts“, fährt vorwärts, sagt „links“, dreht sich nach links, sagt „rückwärts“ und fährt rückwärts. Die ganze Folge soll er dreimal ausführen.



3

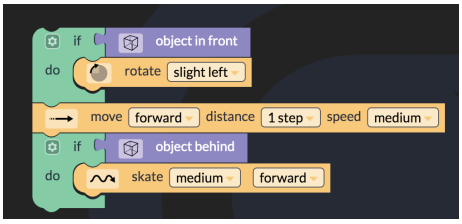
Der Roboter spielt einen fröhlichen Ton, fährt im Zickzack, spielt einen überraschten Ton und dreht sich zweimal im Kreis. Dann soll er wenden. Die ganze Folge soll er viermal ausführen.



4

Der Roboter folgt roten Linien langsam mit rotem Licht und grünen Linien schnell mit grünem Licht. Blauen Linien folgt er mit

mittlerer Geschwindigkeit und blauem Licht.



5

Steht ein Gegenstand vor dem Roboter, soll er wenden. Steht einer hinter ihm, soll er schnell vorwärts skaten. Erkennt er keinen Gegenstand, soll er vorwärts fahren.

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.

Name: _____ Datum: _____

1

MUSTERLÖSUNG

Einführung in OzoBlockly 07: Debugging (Fehler finden)

Arbeitsblatt

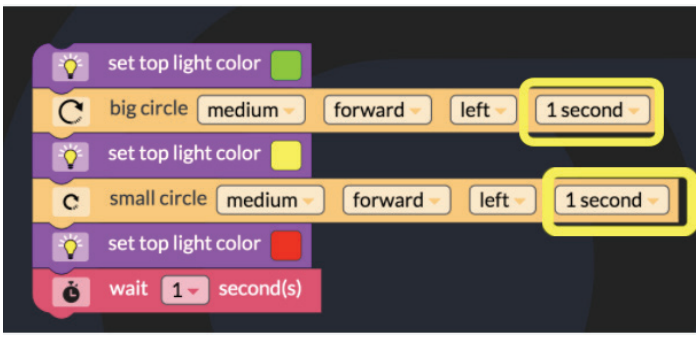
1 Was bedeutet Debuggen?

Debuggen heißt, Fehler in Programmen zu finden und zu beheben.

2 Ein Fehler im Programm kann entstehen, wenn

ein Block falsch steht, fehlt oder eine Einstellung nicht stimmt.

3 Was war der erste Fehler im Programm? Wie hast du ihn behoben?



Erster Fehler: Mein Roboter fuhr keine zwei vollen Kreise. Ich musste bei beiden Kreisblöcken die Anzahl der Sekunden erhöhen.

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.

Name: _____ Datum: _____

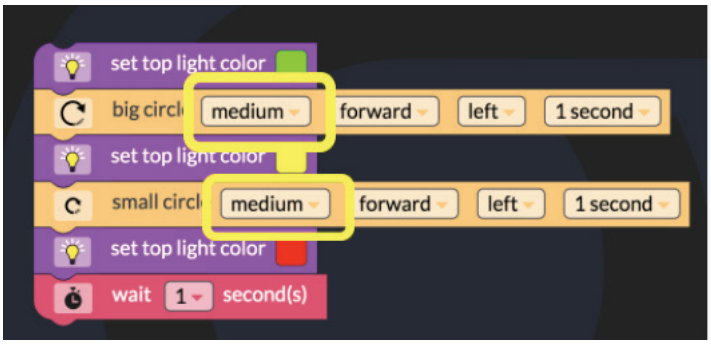
2

MUSTERLÖSUNG

Einführung in OzoBlockly 07: Debugging (Fehler finden)

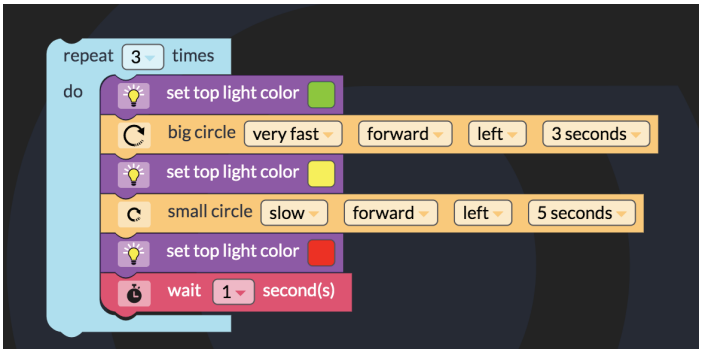
Arbeitsblatt

4 Was war der zweite Fehler im Programm? Wie hast du ihn behoben?



Zweiter Fehler: Mein Roboter fuhr den großen Kreis nicht schnell und den kleinen nicht langsam. Ich musste das Tempo beim großen Kreis erhöhen und beim kleinen senken.

5 Was war der dritte Fehler im Programm? Wie hast du ihn behoben?



Dritter Fehler: Mein Roboter wiederholte die Farben und Aktionen nicht dreimal. Ich musste einen Wiederholungsblock um die Folge setzen und ihn auf 3 Wiederholungen einstellen.

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.

Name: _____ Datum: _____

3

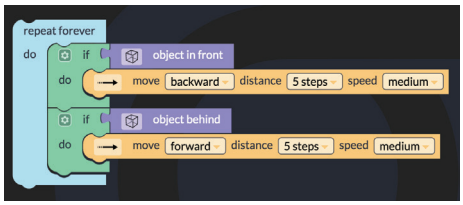
MUSTERLÖSUNG

Einführung in OzoBlockly 07: Debugging (Fehler finden)

Aufgabenkarten: Programme mit Fehlern

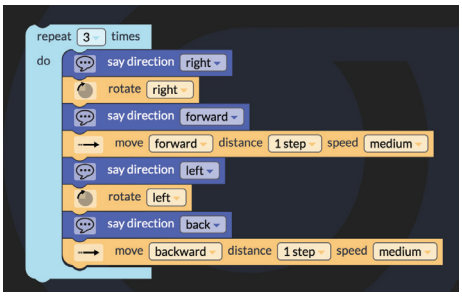
Anleitung

Baue den Code auf deiner Karte in OzoBlockly nach. Lies, was dein Roboter tun soll. Starte dann das fehlerhafte Programm und beobachte ihn. Finde die Fehler und verbessere den Code, damit das Programm richtig läuft.



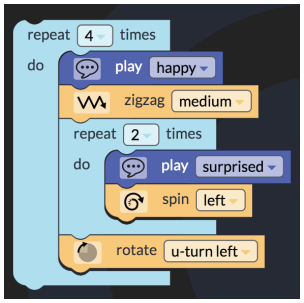
1

Der Roboter soll rückwärts fahren, wenn er vor sich ein Objekt erkennt. Erkennt er hinter sich ein Objekt, soll er vorwärts fahren.



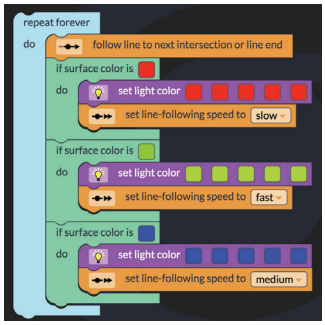
2

Der Roboter sagt „rechts“, dreht sich nach rechts, sagt „vorwärts“, fährt vorwärts, sagt „links“, dreht sich nach links, sagt „rückwärts“ und fährt rückwärts. Die ganze Folge soll er dreimal ausführen.



3

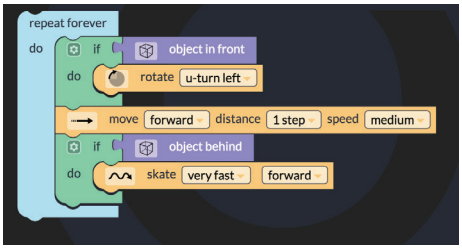
Der Roboter spielt einen fröhlichen Ton, fährt im Zickzack, spielt einen überraschten Ton und dreht sich zweimal. Dann wendet er. Die ganze Folge soll er viermal ausführen.



4

Der Roboter folgt roten Linien langsam mit rotem Licht und grünen Linien schnell mit grünem Licht. Blauen Linien folgt er mit

mittlerer Geschwindigkeit und blauem Licht.



5

Steht ein Gegenstand vor dem Roboter, soll er wenden. Steht einer hinter ihm, soll er schnell vorwärts skaten. Erkennt er keinen Gegenstand, soll er vorwärts fahren.

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.