LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Flieg los

Klasse 6–8 | 45 Min. | Ari | Ari-App



Navigiere mit Ari über die Eisinsel und zeichne Orangenstadt in einem anderen Maßstab. Rechne Entfernungen um, lies den Kompass ab und folge den Anweisungen, um Flugrouten zu planen.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/flieg-los

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 · 45 Min. · Mathematik

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen zeichnen eine geometrische Figur mithilfe eines Maßstabs genau nach.
2. Die Schüler*innen nutzen ihre Fähigkeiten im Umgang mit Kompass und Karte, um Flugrouten für realitätsnahe Situationen zu bestimmen.

Kompetenzen

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/205-1

Vorbereitung

Material

- ✓ Buntstifte
- ✓ Kugelschreiber oder Bleistift

Material für die Lehrkraft

- ✓ Arbeitsblatt 1 bis 4 – zu den Arbeitsblättern dieser Lektion
- ✓ Lösungsblatt 1 bis 4 – zu den Arbeitsblättern dieser Lektion

Material für die Schüler*innen

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

Tipps für die Lehrkraft

- Sieh dir vorab das Einführungsvideo zur Compass-App an, damit du dich mit dem Hilfsmittel vertraut machst.
- Achte darauf, dass die Schüler*innen vor dem Start den Kompassmodus aus Schritt 2 auswählen.
- Wenn sich Schüler*innen in einer Gruppe einen Ari teilen, gib allen ein eigenes Arbeitsblatt. So können alle leichter mitmachen.

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

Grundkenntnisse im Kartenlesen, darunter das Ablesen eines Maßstabs und das Erkennen gängiger Kartenmerkmale.

Ablauf der Lektion

1 Begriffe

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

Maßstab – das Verhältnis zwischen einer Entfernung auf einer Karte und der entsprechenden Entfernung in der Wirklichkeit

2 App einrichten

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. Wenn der Bildschirm zur Auswahl des Kompassmodus erscheint, wählen die Schüler*innen **On a Map**.

3 Einführung – Eine Karte lesen Einführung

Gib allen Schüler*innen ein Arbeitsblatt.

1. Erkläre, dass die Schüler*innen heute lernen, eine geometrische Figur maßstabsgetreu nachzuzeichnen. Außerdem nutzen sie ihre Fähigkeiten im Umgang mit Kompass und Karte, um Flugrouten für realitätsnahe Situationen zu bestimmen.
2. Lass die Schüler*innen auf ihrem Arbeitsblatt schon einmal die beiden Begriffe ansehen, die sie heute kennenlernen: Kompass und Maßstab.
3. Lass die Schüler*innen die Karte auf ihrem Arbeitsblatt ansehen und mit einer anderen Person aus der Klasse besprechen, welche Merkmale ihnen auffallen. Bitte 4–5 Freiwillige, ihre Beobachtungen zu teilen. Besprecht die folgenden Merkmale:

- Die Insel ist von einem Ozean umgeben.
- Auf dieser Karte ist Norden oben.
- Der Maßstab zeigt, welcher Entfernung auf der Karte eine Entfernung in Wirklichkeit entspricht: Die Breite von 1 Kästchen im Raster entspricht 5 km in Wirklichkeit.

1. Lass die Schüler*innen zur Wiederholung des Maßstabs ausrechnen, wie viele Kilometer 7 Kästchen im Raster darstellen (35 km) und wie lang eine Linie im Raster sein muss, wenn sie in Wirklichkeit 100 km lang ist (20 Kästchen).
2. Teile die Schüler*innen in Gruppen von 3–4 ein und gib jeder Gruppe einen Ari.
3. Erkläre die Grundfunktionen der Compass-App von Ari. Zeige den Schüler*innen, wie sich der Kompass von Ari am magnetischen Norden der Erde ausricht und anpasst, wenn Ari bewegt oder

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.

gedreht wird. Wiederhole die vier Haupthimmelsrichtungen im Klassenraum: Norden, Süden, Westen und Osten. Besprecht auch die Zwischenhimmelsrichtungen: Nordwesten, Nordosten, Südosten und Südwesten.

4. Lass die Schüler*innen die Funktion On a Map in der Compass-App öffnen und Ari auf den blauen Punkt unten auf der Karte ihres Arbeitsblatts setzen. Erkläre, dass Ari so eingestellt werden muss, dass Norden oben auf der Karte ist. Lass die Schüler*innen Norden einstellen, damit Ari die Karte richtig lesen kann.
5. Lass die Schüler*innen den Kompass von Ari mit der Karte der Eisinsel erkunden, nachdem der Kompass am Norden der Karte ausgerichtet wurde.
6. Verweise die Schüler*innen auf die Fragen auf ihrem Arbeitsblatt. Dabei nutzen sie den Kompass von Ari, um sich auf der Eisinsel zurechtzufinden. Gib den Gruppen Zeit, die drei Fragen der Einführung mithilfe der Compass-App von Ari gemeinsam zu beantworten.
7. Besprich die erste Frage bei Bedarf mit der ganzen Klasse. Bewege Ari nach Norden über die Eisinsel und nenne die Orte, über die Ari fliegt.
8. Bilde neue Gruppen nach der Gruppenpuzzle-Methode: Jeweils ein*e Schüler*in aus jeder ursprünglichen Gruppe stellt sich mit den anderen zusammen. Lass sie ihre Antworten auf Frage 3 vergleichen und jeweils die Route zeigen, die ihre Gruppe für Aris Rundflug über die Insel geplant hat.

4 Aufgabe 1 – Orangenstadt maßstabsgetreu zeichnen Durchführung

1. Verweise die Schüler*innen auf Aufgabe 1 auf ihrem Arbeitsblatt. Erkläre, dass man mit einem Maßstab in eine Abbildung hinein- oder aus ihr herauszoomen kann. Betone, dass der abgebildete Gegenstand in Wirklichkeit nicht größer oder kleiner wird, wenn sich der Maßstab ändert. Bitte die Schüler*innen um Beispiele dafür, wie das im Alltag genutzt wird.
2. Zeige den Schüler*innen die Karte von Orangenstadt. Erkläre, dass ihr euer Wissen über Maßstäbe nutzt, um auf dieser Karte in Orangenstadt „hineinzuzoomen“. So können sich die Schüler*innen die Stadt genauer ansehen, bevor sie dort eine Landebahn für Ari bauen.
3. Besprich die Unterschiede zwischen den beiden Maßstäben. Überlegt gemeinsam, wie ihr Orangenstadt im neuen Maßstab genau zeichnen könnt.
   Beispiel: Berechnet die Längen der Stadtgrenzen und bestimmt anschließend die entsprechende Gesamtlänge im neuen Maßstab.
4. Zeichne bei Bedarf die Nordgrenze der Stadt mit der ganzen Klasse. Bestimmt zuerst die Gesamtlänge der Grenze anhand des alten Maßstabs (4 Kästchen = 20 km). Zeichnet danach dieselbe Strecke im neuen Maßstab (10 Kästchen = 20 km).
5. Gib den Schüler*innen Zeit, die neue maßstabsgetreue Zeichnung von Orangenstadt fertigzustellen.
6. Lass die Schüler*innen mit den Anweisungen zu Aufgabe 1 weitermachen. Dabei betrachten sie die Unterschiede zwischen den Karten nach der Änderung des Maßstabs und helfen dabei, eine Landebahn in Orangenstadt anzulegen.
7. Erinnere die Schüler*innen bei Bedarf daran, Ari an der Karte auszurichten, bevor sie die Landebahn in Orangenstadt anlegen.

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 Aufgabe 2 – Flugrouten Durchführung

1. Verweise die Gruppen auf Aufgabe 2 auf ihrem Arbeitsblatt. Lies vor: „Ari beginnt ein neues Abenteuer auf der Eiscremeinsel. Zeichne Aris Flugroute rund um die Insel und beantworte unterwegs die Fragen.“
2. Lass die Schüler*innen prüfen, ob Aris Kompass so eingestellt ist, dass Norden auf der Karte oben liegt. So orientiert sich Ari richtig auf der Karte.
3. Geht bei Bedarf die ersten Routenanweisungen gemeinsam durch.

6 Auswertung: Abschlussaufgabe Evaluation

1. Sorge dafür, dass jede Gruppe Stifte in verschiedenen Farben (Blau, Rot, Grün und Schwarz) für die Abschlussaufgabe hat.
2. Lass die Schüler*innen die Abschlussaufgabe selbstständig mit ihrem Arbeitsblatt und Ari bearbeiten.

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

Flieg los

Flieg los

Nutze Ari als Kompass und erkunde die Karten der Eiscremeinsel und von Orangenstadt. Du übst das Kartenlesen und arbeitest mit Maßstäben und Flugrouten.

Du brauchst

- ✓ Ari
- ✓ Dein eigenes Arbeitsblatt
- ✓ Kugelschreiber oder Bleistift
- ✓ Buntstift oder Filzstift
- ✓ Schreib- oder Zeichenstifte in Blau, Rot, Grün und Schwarz

So gehst du vor

1 Sieh dir die Karte an

Sieh dir die Begriffe **Kompass** und **Maßstab** auf deinem Arbeitsblatt an. Betrachte auch die Karte der Eiscremeinsel. Besprich mit jemandem aus deiner Klasse, was dir auffällt.

2 Richte Ari ein

Schalte Ari ein. Öffne den Ordner **Toolkit** und dann die App **Compass**. Wähle **On a Map**. Stelle Ari auf den blauen Punkt unten auf der Karte. Stelle den Kompass so ein, dass Norden oben liegt.

3 Erkunde die Eiscremeinsel

Beobachte, wie Aris Kompass reagiert, wenn du Ari bewegst oder drehst. Beantworte mithilfe des Kompasses die drei Fragen zur Eiscremeinsel auf deinem Arbeitsblatt. Vergleiche anschließend mit jemandem aus einer anderen Gruppe die Route für Aris Rundflug.

4 Zeichne Orangenstadt maßstabsgetreu

Bearbeite Aufgabe 1 auf deinem Arbeitsblatt. Zeichne Orangenstadt mithilfe des Maßstabs genau auf der neuen Karte ein. Vergleiche die beiden Maßstäbe und zeichne danach die Landebahn. Richte Ari an der Karte 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.

5 Folge der Flugroute

Bearbeite Aufgabe 2 auf deinem Arbeitsblatt. Prüfe zuerst, ob Norden oben liegt. Zeichne Aris Route rund um die Eiscremeinsel und beantworte unterwegs die Fragen.

6 Bearbeite die Abschlussaufgabe

Welcher Hinweis zum Kompass oder Maßstab hat dir am meisten geholfen? Besprich deine Antwort mit deiner Gruppe.

Tipps

- Bearbeitet die Fragen zur Eiscremeinsel gemeinsam.
- Achte darauf, dass Norden auf der Karte oben liegt, bevor du einer Route folgst.

Zum Schluss

Welcher Hinweis zum Kompass oder zum Maßstab hat dir am meisten geholfen? Besprich deine Antwort mit deiner Gruppe.

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.

Flieg los

Name:_____

Datum:_____

Wortschatz

Kompass - zeigt mithilfe des Erdmagnetfelds die Richtung an **Maßstab** - das Verhältnis zwischen einer Strecke auf der Karte und der echten Strecke

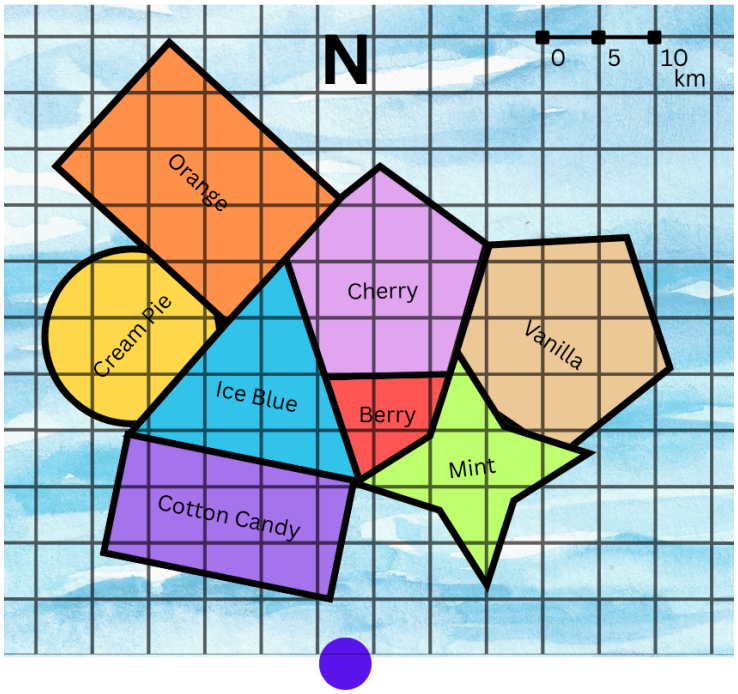
Einführung

Karten lesen

1 Ari ist am blauen Punkt und fliegt nach Norden über IJseiland. Über welche Orte fliegt Ari bis zum Meer auf der anderen Seite?

2 An der Grenze von Cherry Town fliegt Ari nach Nordosten. Über welche Orte fliegt Ari dann?

3 Ari will über jeden Ort auf IJseiland mindestens 5 km fliegen. Welche Route empfiehlst du? Zeichne Aris Route und schreibe unten einen möglichen Flugplan:





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.

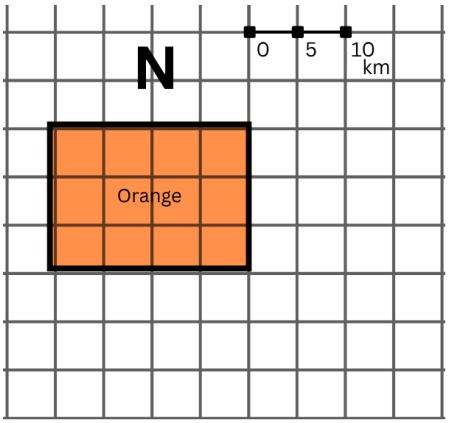
Flieg los

Name:_____

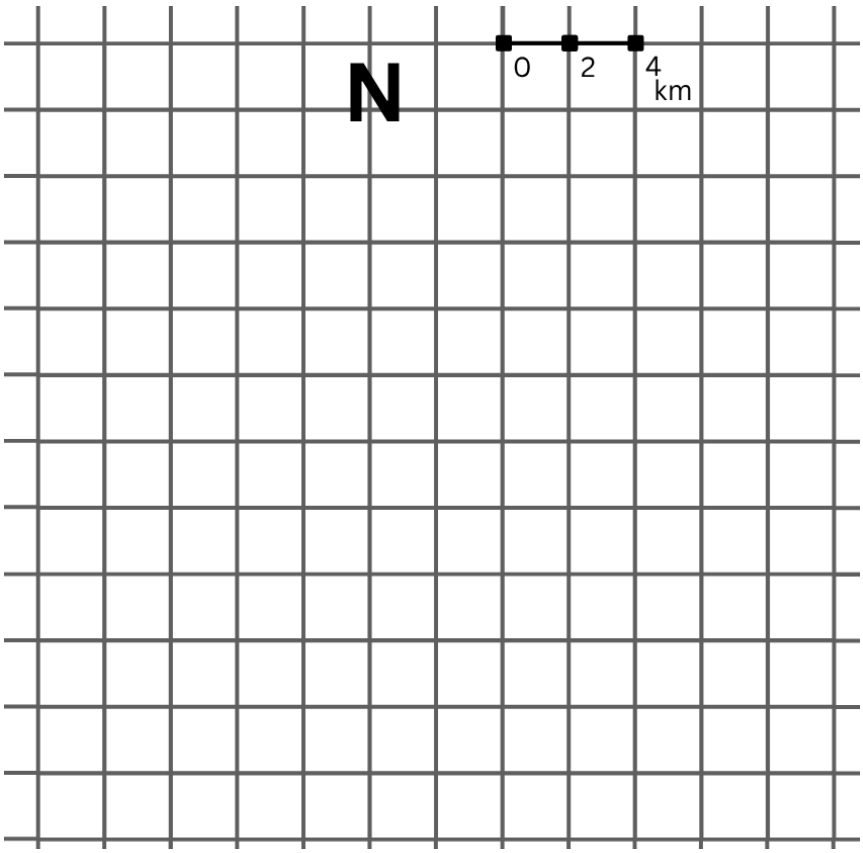
Datum:_____

Aufgabe 1

Oranjestad im Maßstab



1 Oranjestad baut eine Landebahn für Ari. Ari braucht genaue Angaben zum Gebiet, um sicher zu landen. Zeichne unten eine neue Karte von Oranjestad im neuen Maßstab.



2 Was fällt dir an der Karte von Oranjestad auf, wenn du den Maßstab änderst?

3 Oranjestad will für Ari eine Landebahn bauen: 6 km südlich der Mitte der nördlichen Stadtgrenze. Markiere dort den Startpunkt der Landebahn mit einem Punkt. Von dort verläuft sie 2 km nach Osten. Zeichne die Landebahn als Linie ein.

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.

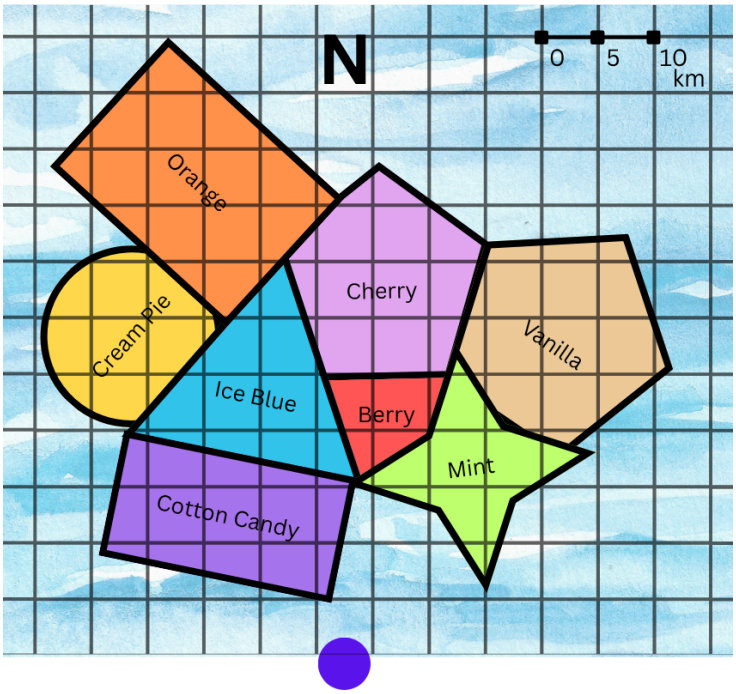
Flieg los

Name:_____

Datum:_____

Aufgabe 2 Flugrouten

Ari erlebt ein neues Abenteuer auf der Eisinsel. Zeichne Aris Flugroute über die Insel und beantworte die Fragen zur Reise.



1. Ari startet am blauen Punkt und fliegt 15 km nach Norden, dann 15 km nach Osten.
Zeichne Aris Flugroute.

   Welchen Ort besucht Ari?
   _____

2. Von hier will Ari zur Nordostküste von Vanilla Town fliegen.
Zeichne Aris Flugroute.

   Wie weit und in welche Richtung muss Ari fliegen?
   _____

3. Von Vanilla Town fliegt Ari 30 km nach Westen. Zeichne Aris Flugroute.
Über welchen Ort fliegt Ari? _____

4. Ari ändert den Kurs und fliegt 15 km nach Südwesten. Zeichne die Route. Über welchen Ort fliegt Ari? _____

5. Ari fliegt jetzt nach Nordwesten zum Meer. Zeichne Aris Route.
   Wie weit muss Ari bis zum Meer fliegen? _____

   Über welchen Ort fliegt Ari vor dem Meer? _____

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.

Flieg los

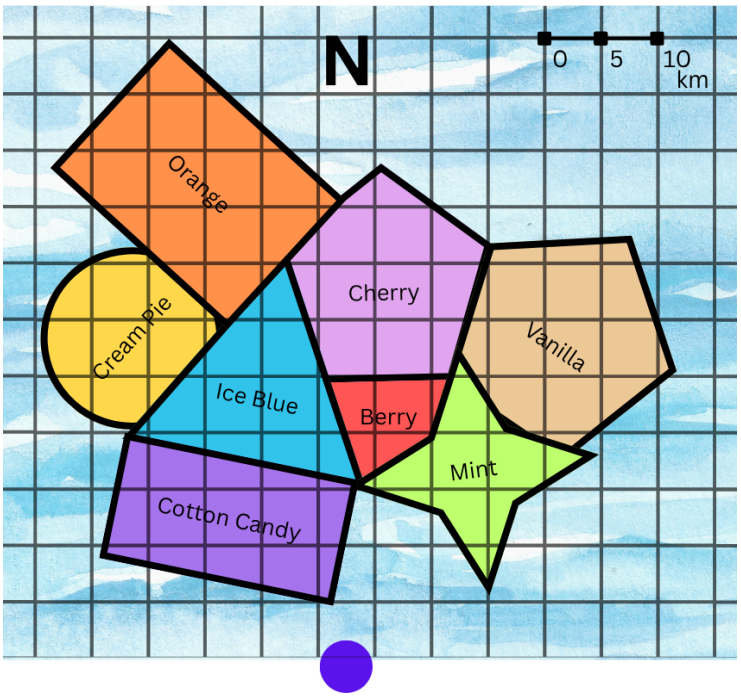
Name:_____

Datum:_____

Abschlussaufgabe

1 Zeichne jede Flugroute in der angegebenen Farbe. Nutze dazu die Beschreibungen unten.

- Ari fliegt vom Startplatz in Orange Town nach Berry Town. In welche Richtung fliegt Ari? _____
- Aris Freund kommt von Westen und landet in Berry Town an einer Stelle 5 km südlich der Nordgrenze.
- Aris Schwester fliegt nach Süden und fotografiert die Ostküste von Vanilla Town.
- Aris Bruder fliegt über Cream Pie Town nach Osten.



2 Welche Flugrouten können sich kreuzen?

_____

_____

3 Wähle zwei Flüge, deren Routen sich kreuzen. Wie weit flog jedes Flugzeug etwa bis zum Kreuzungspunkt? Wie hast du das ermittelt?

_____

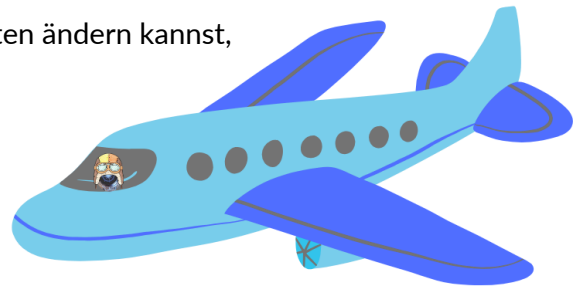
_____

_____

_____

4 Zeichne mit einer gestrichelten Linie, wie du die Routen ändern kannst, damit es keinen Zusammenstoß gibt. Beschreibe die Änderungen unten.

_____



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.

Flieg los

Name: _Lösungsblatt_

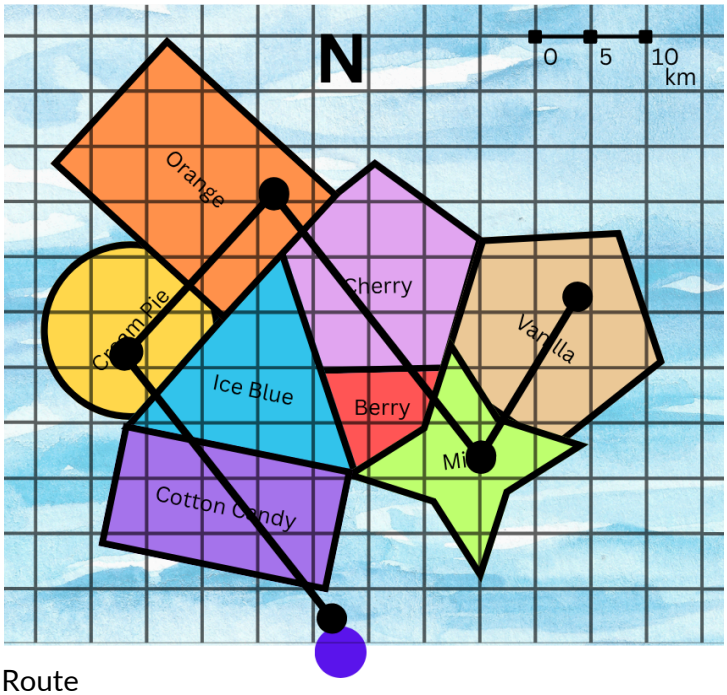
Datum:_____

Wortschatz

Kompass - zeigt mithilfe des Erdmagnetfelds die Richtung an **Maßstab** - das Verhältnis zwischen einer Strecke auf der Karte und der echten Strecke

Einführung

Karten lesen



1 Ari ist am blauen Punkt und fliegt nach Norden über IJseiland. Über welche Orte fliegt Ari, wenn Ari weiter nach Norden bis zum Meer auf der anderen Seite fliegt?

Cotton Candy, Ice Blue, Berry, Cherry, Oranjestad (vielleicht die Ecke von Mint)

2 An der Grenze von Cherry Town ändert Ari den Kurs nach Nordosten. Über welche Orte fliegt Ari dann?

Nur Cherry Town

3 Wenn Ari über jeden Ort auf IJseiland mindestens 5 km fliegen will, welche Route empfiehlst du? Zeichne Aris Route und schreibe unten einen möglichen Flugplan:

Eine mögliche Route ist auf der Karte schwarz eingezeichnet. Fliege 30 km nach Nordwesten. Fliege 20 km nach Nordosten. Fliege 30 km nach Südosten. Fliege 15 km 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.

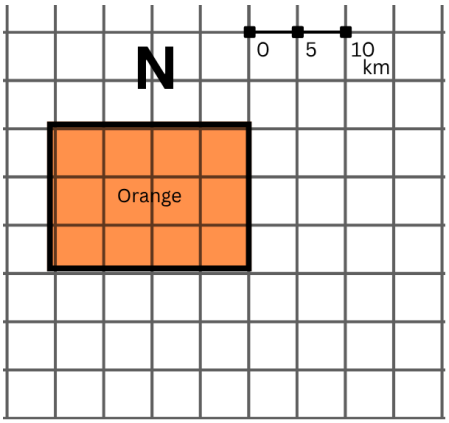
Flieg los

Name: _Lösungsblatt_

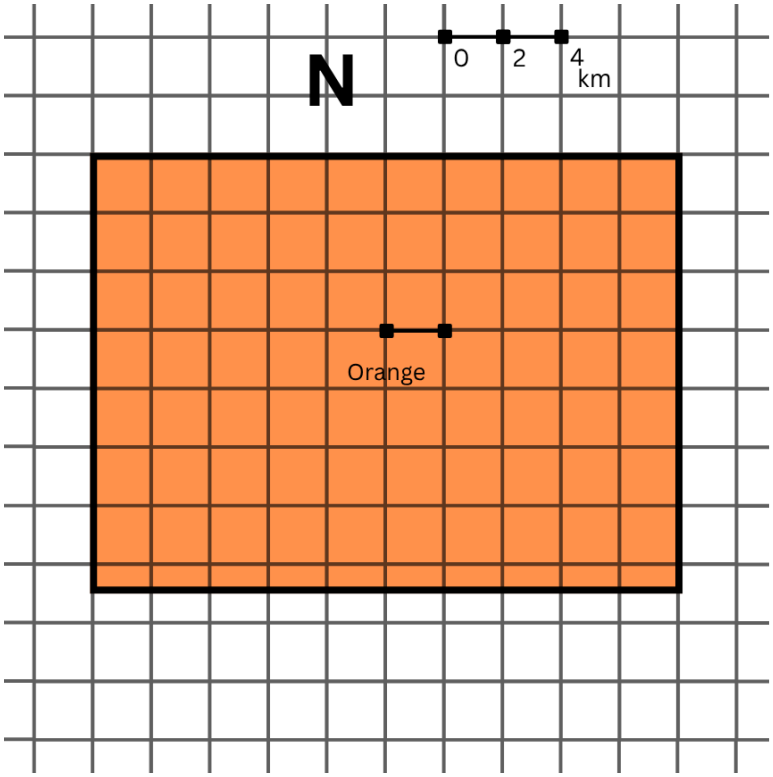
Datum:_____

Aufgabe 1

Oranjestad im Maßstab



1 Oranjestad baut eine Landebahn für Ari. Ari braucht genaue Angaben zum Gebiet, um sicher zu landen. Zeichne unten eine neue Karte von Oranjestad im neuen Maßstab.



2 Was fällt dir an der Karte von Oranjestad auf, wenn du den Maßstab änderst?

Oranjestad sieht im Raster größer aus, wenn ein Kästchen eine kürzere Strecke darstellt.

3 Oranjestad will eine Landebahn für Ari bauen, 6 km südlich der Mitte der nördlichen Stadtgrenze. Markiere den Startpunkt auf der Karte mit einem Punkt. Von dort verläuft die Bahn 2 km nach Osten, damit Ari landen kann. Zeichne die Landebahn als Linie ein.

Die schwarze Linie im Raster oben zeigt, wo die Landebahn gebaut wird.

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.

Flieg los

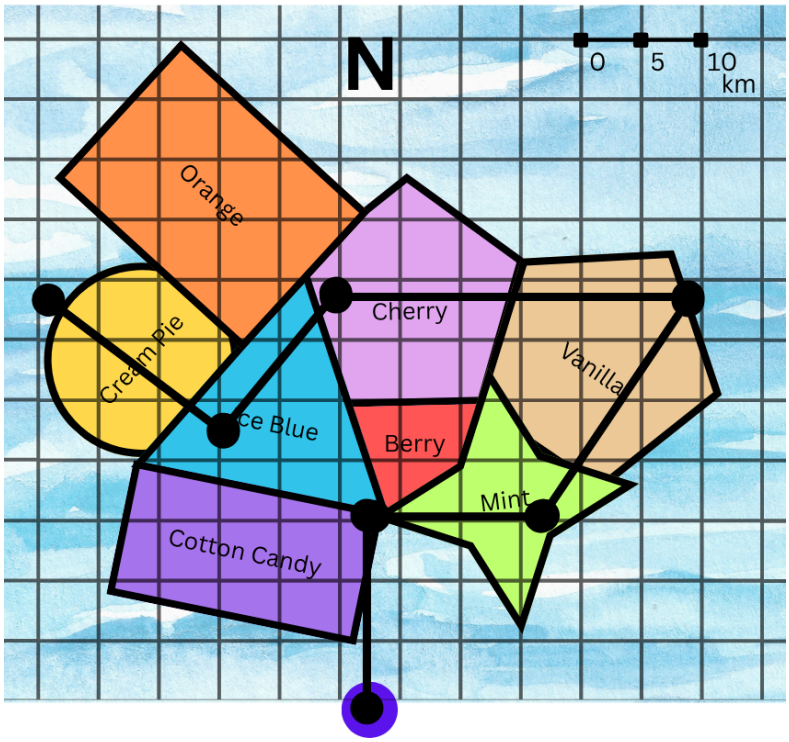
Name: _Lösungsblatt_

Datum:_____

Aufgabe 2 **Flugrouten**

Ari erlebt ein neues Abenteuer auf der Eisinsel. Zeichne Aris Flugroute über die Insel und beantworte die Fragen zur Reise.

1. Ari startet am blauen Punkt auf der Karte und fliegt 15 km nach Norden. Dann fliegt Ari 15 km nach Osten. Zeichne die Route.



Welchen Ort besucht Ari?
___Mint Town___

2. Von hier aus will Ari zur Nordostküste von Vanilla Town. Zeichne Aris Route.

Wie weit und in welche Richtung muss Ari fliegen?
___20 km nach Nordosten_____

3. Von Vanilla Town aus fliegt Ari 30 km nach Westen. Zeichne Aris Route.
Über welchen Ort fliegt Ari?
Cherry Town____

4. Ari ändert den Kurs und fliegt 15 km nach Südwesten. Zeichne die Route. Über welchen Ort fliegt Ari? __Ice Blue Town___

5. Ari fliegt jetzt nach Nordwesten zum Meer. Zeichne Aris Route.
Wie weit muss Ari bis zum Meer fliegen? _15–20 km_____

Über welchen Ort fliegt Ari vor dem Meer? __Über den Rest von Ice Blue Town und Cream Pie Town_____

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.

Flieg los

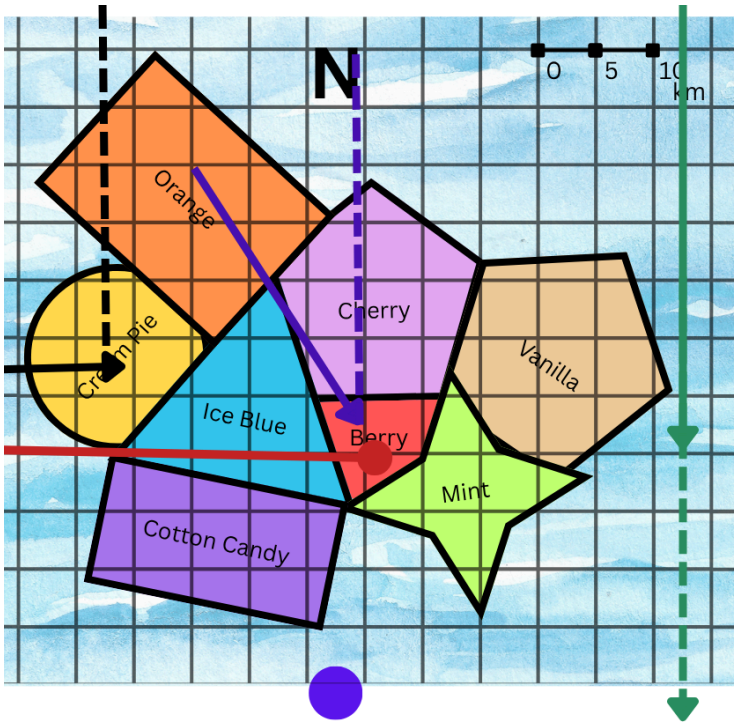
Name: _Lösungsblatt_

Datum:_____

Abschlussaufgabe

1 Zeichne jede Flugroute in der angegebenen Farbe. Nutze dazu die Beschreibungen unten.

- Ari fliegt vom Startplatz in Orange Town nach Berry Town. In welche Richtung fliegt Ari? _Südosten_____
- Aris Freund kommt von Westen und landet in Berry Town an einer Stelle 5 km südlich der Nordgrenze.
- Aris Schwester fliegt nach Süden und fotografiert die Ostküste von Vanilla Town.
- Aris Bruder fliegt über Cream Pie Town nach Osten.



2 Welche Flugrouten können sich kreuzen?
Aris Route kann die des Freundes in Berry Town kreuzen.
Aris Route und die seines Bruders können sich in Cherry Town kreuzen.
Über dem Meer kann Aris Schwester alle kreuzen, außer Aris Freund.

3 Wähle zwei Flüge mit sich kreuzenden Routen. Wie weit flog jedes Flugzeug bis zum Kreuzungspunkt? Wie hast du die Entfernung bestimmt?
Die Antworten können variieren. Beispiel: Die Routen von Aris Schwester und Bruder kreuzen sich. Aris Schwester fliegt etwa 30 km, Aris Bruder etwa 60 km. Das ergibt sich aus dem Maßstab: Jedes Kästchen ist etwa 5 km breit.

4 Zeichne mit einer gestrichelten Linie, wie die Routen geändert werden können, um Zusammenstöße zu vermeiden. Schreibe die Änderungen unten auf.

Die Antworten können variieren. Beispiel:
Aris Schwester kann weiter nach Süden fliegen. Aris Freund kann sicher in Berry Town landen.
Ari und Aris Bruder können nach Norden abdrehen, um Zusammenstöße zu vermeiden.

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.