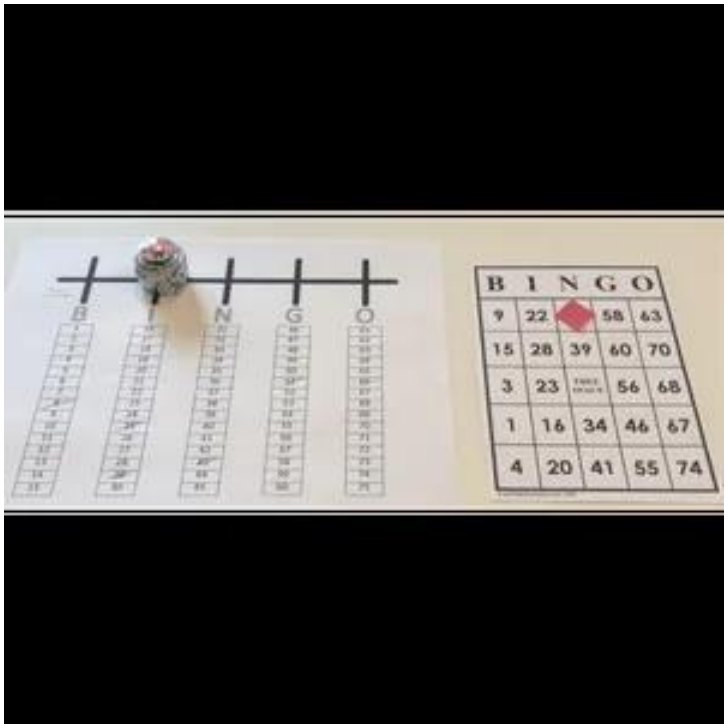
LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Ozobot Bingo

Klasse 1–2 | 15 Min. | Evo | OzoBlockly



Spielt Bingo mit Evo als Zahlenansager. Die Schüler*innen hören sich die zufällig angesagten Zahlen an, finden sie auf ihrer Karte und decken sie ab. So übt ihr das Erkennen von Zahlen mit einem vertrauten Spiel.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/ozobot-bingo

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 1–2 · 15 Min. · Mathematik

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen üben das Erkennen von Zahlen mit einem bei Kindern beliebten Spiel: Bingo.

Kompetenzen

5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Videos und Präsentation

Ozobot Bingo
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/116-1

Vorbereitung

Material

- ✓ Bingo-Aufrufblatt
- ✓ Bingokarte pro Schüler*in
- ✓ Kleine Papierquadrate pro Schüler*in
- ✓ Tablet/Computer

Material für die Lehrkraft

- ✓ Ozobot Bingo
- ✓ Arbeitsblatt – bei den Arbeitsblättern dieser Lektion
- ✓ Bingocode

Material für die Schüler*innen

- ✓ 1 Evo mit dem Programm „Ozobot Bingo.ozocode“ pro Klasse
- ✓ 1 ausgedruckte Bingokarte pro Schüler*in, kostenlos von einer Website herunterladbar
- ✓ 1 Ausdruck des Dokuments „Bingo Call Sheet.pdf“ (Bingo-Ansageblatt) für jede Bingorunde, die du mit der Klasse spielst
- ✓ 1 kleines Papierquadrat pro Schüler*in zum Abdecken der Zahlen auf der Bingokarte
- ✓ OzoBlockly

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

Die voreingestellte Zeit zwischen zwei angesagten Zahlen beträgt 15 Sekunden. Möchtest du sie auf 30 Sekunden ändern, damit die Mitspielenden mehr Zeit haben, ihre Bingokarten zu überprüfen? Ändere dazu am Anfang des Programms den Wert im schwarzen Block „Geschwindigkeit einstellen auf“ von 30 auf 15. Dieser Block befindet sich direkt unter dem blauen Block mit der Liste calledNumbers.

Ablauf der Lektion

1 Freigabecode für OzoBlockly

Der Freigabecode für diese Lektion in OzoBlockly lautet u92h79.

So öffnest du dieses Programm in OzoBlockly:

1. Klicke oben rechts auf dem OzoBlockly-Bildschirm auf den Reiter „Programme“.
2. Klicke auf die Schaltfläche „Programme öffnen“.
3. Klicke auf die orangefarbene Schaltfläche „Freigabecode eingeben“.
4. Gib den Freigabecode u92h79 ein.
5. Du siehst das Programm jetzt im Arbeitsbereich von OzoBlockly.
6. Prüfe, ob oben links auf dem Bildschirm „Evo“ ausgewählt ist.

2 Das Programm ausführen

Sobald das Programm „Ozobot Bingo.ozocode“ auf Evo geladen ist, kannst du es ganz einfach starten:

1. Stelle Evo auf das Startfeld des Bingo-Aufrufblatts, sodass seine Vorderseite in Pfeilrichtung zeigt.
2. Achte darauf, dass Evo ausgeschaltet ist, und drücke einmal auf die Taste, um Evo einzuschalten.
3. Drücke zweimal schnell hintereinander auf den Knopf von Evo, um das Programm zu starten.
4. Das Licht von Evo leuchtet kurz rot.
5. Danach leuchtet es grün. Evo fährt zu einem zufälligen Buchstaben von BINGO, blinkt rot und blau und sagt eine zufällige Zahl an, die zu diesem Buchstaben gehört.
6. Anschließend fährt Evo am O von BINGO vorbei, dreht um und fährt zum Startfeld zurück. Danach macht Evo mit der nächsten Zahl weiter.

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

Ozobot Bingo

Spielt Ozobot Bingo

Evo sagt Zahlen an. Hör gut zu und spiel Bingo!

Du brauchst

- ✓ Evo mit dem Programm Ozobot Bingo
- ✓ Bingokarte
- ✓ Bingo-Aufrufblatt
- ✓ Kleine Papierquadrate
- ✓ OzoBlockly

So gehst du vor

1 Öffne OzoBlockly

Klicke auf **Programme**. Klicke auf **Programme öffnen**. Klicke auf **Freigabecode eingeben** und gib **u92h79** ein.

2 Wähle Evo aus

Prüfe, ob oben links **Evo** steht.

3 Lege deine Bingokarte bereit

Lege deine Bingokarte und die Papierquadrate vor dich.

4 Bereite Evo vor

Stelle Evo auf das Startfeld des Bingo-Aufrufblatts. Richte die Vorderseite zum Pfeil aus.

5 Starte Evo

Schalte Evo mit einem Knopfdruck ein. Drücke danach zweimal schnell auf den Knopf.

6 Spiele Bingo

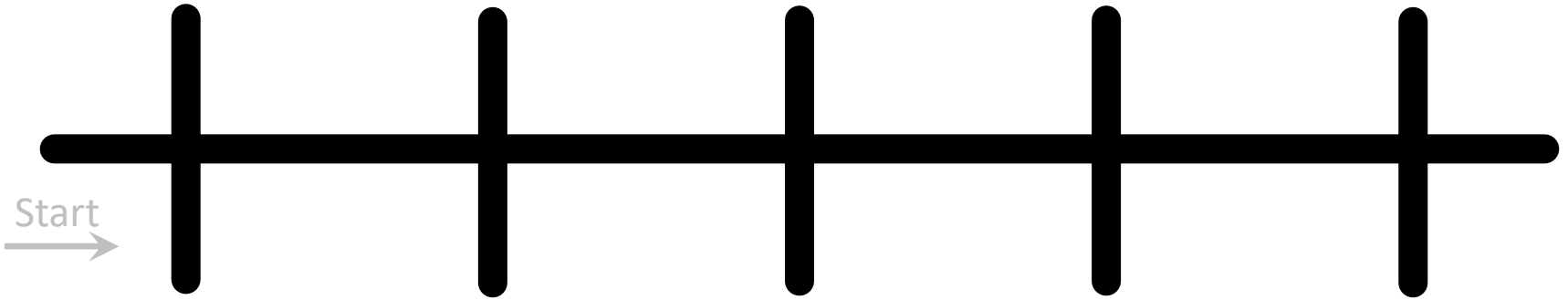
Hör dir die Zahl an. Steht sie auf deiner Karte? Decke sie dann mit einem kleinen Papierquadrat ab.

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

Welche Zahl hast du zuletzt gehört?

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.



B	I	N	G	O
1	16	31	46	61
2	17	32	47	62
3	18	33	48	63
4	19	34	49	64
5	20	35	50	65
6	21	36	51	66
7	22	37	52	67
8	23	38	53	68
9	24	39	54	69
10	25	40	55	70
11	26	41	56	71
12	27	42	57	72
13	28	43	58	73
14	29	44	59	74
15	30	45	60	75

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.