ozobot
LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Klasse 2–5 | 45 Min. | Bit+, Evo | Farbcodes



Hilf Ozobot, an Halloween Süßigkeiten zu sammeln! Plane mit Farbcodes eine Route zu den Häusern, sage voraus, welche Route die meisten Süßigkeiten bringt, und halte fest, welche Häuser der Roboter besucht. Berechne anschließend, wie viele Süßigkeiten er gesammelt hat.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/ozobot-sammelt-an-halloween-suessigkeiten

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 2–5 · 45 Min. · Informatik, Mathematik, Sachunterricht

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen verwenden Farbcodes, um den Roboter über einen Nachbarschaftsplan fahren und in dreißig Sekunden mehrere Häuser besuchen zu lassen.
2. Die Schüler*innen sammeln Daten zur Reihenfolge, in der der Roboter an Halloween Häuser besucht, um Süßigkeiten zu sammeln.
3. Die Schüler*innen lösen Additions-, Multiplikations- oder Divisionsaufgaben, um zu bestimmen, wie viele Süßigkeiten gesammelt wurden.

Kompetenzen

3.1 Entwickeln und Produzieren

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

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Videos und Präsentation

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten – Naturwissenschaften, Technik, Design, Kunst und Mathematik
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/49-1

Vorbereitung

Material

- ✓ Bleistift
- ✓ Farbcode-Stifte
- ✓ Wachsmalstift oder Filzstift

Material für die Lehrkraft

- ✓ Lösungsblatt 1 bis 6 – zu den Arbeitsblättern dieser Lektion

Material für die Schüler*innen

- ✓ 1 Evo oder Bit+ pro Schüler*in
- ✓ 1 Satz Farbcodestifte pro Schüler*in
- ✓ 1 Bleistift pro Schüler*in
- ✓ 1 Satz Wachsmalstifte pro Schüler*in
- ✓ 1 Kostümblatt pro Schüler*in
- ✓ 1 Datenblatt pro Schüler*in
- ✓ 1 Nachbarschaftsplan für die Halloween-Süßigkeitensuche pro Schüler*in

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

- Das Datenblatt und den Nachbarschaftsplan gibt es in drei Versionen: mit Additions-, Multiplikations- oder Divisionsaufgaben.
- Wähle die Version, die am besten zu deinen Schüler*innen passt.

Ablauf der Lektion

1 Einführung Unterrichtsablauf

Erzähle den Schüler*innen, dass Ozobot sich darauf vorbereitet, an Halloween Süßigkeiten zu sammeln. Ozobot braucht ihre Hilfe, um ein Kostüm auszuwählen und in 30 Sekunden möglichst viele Häuser zu besuchen. Die Schüler*innen verwenden Farbcodes, um ihren Roboter über einen Nachbarschaftsplan fahren zu lassen. Sie lösen Rechenaufgaben, um Süßigkeiten zu sammeln.

Sieh dir das Lösungsblatt an, um ein Beispiel für das Endergebnis der Aktivität zu sehen.

2 Sieh dir die Karte der Nachbarschaft an Unterrichtsablauf

Die Schüler*innen helfen Ozobot zuerst dabei, einen Plan für die Häuser zu erstellen, die der Roboter in der Nachbarschaft besuchen soll.

1. Gib allen Schüler*innen eine Karte der Nachbarschaft für die Aktivität und frage sie, ob sie sehen, wo Ozobot startet.
2. Zeige auf den Timer beim ersten fehlenden Farbcode. Hier fügen wir den Farbcode **Timer an (nach 30 Sekunden stoppen)** ein. Damit programmieren wir Ozobot so, dass er 30 Sekunden fährt und dann anhält.
3. Erinnere die Schüler*innen daran, dass die Fahrtrichtung wichtig ist, damit Ozobot einen Farbcode richtig liest.
4. Am Ende jeder Straße und jedes Weges gibt es zwei Folgen von Kästchen. Hier fügen wir den Farbcode **Umkehren (Linienende)** ein. Damit programmieren wir den Roboter so, dass er am Ende jeder Straße umkehrt.

3 Plane deine Route Unterrichtsablauf

Lass die Schüler*innen vorhersagen, welche Route die meisten und welche die wenigsten Süßigkeiten bringt. Zeige ihnen, wie sie mit dem Finger die Route nachfahren können, die Ozobot nehmen soll. Lass sie anschließend beschreiben, welche Route sie wählen möchten, um die meisten Süßigkeiten zu sammeln. Bitte sie dabei, den Weg durch die Nachbarschaft genau zu beschreiben.

4 Vervollständige die Karte der Nachbarschaft Unterrichtsablauf

Die Schüler*innen programmieren jetzt die Route mit Farbcodes für **Geschwindigkeit** und **Richtung**.

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.

1. Erinnere die Schüler*innen daran, die Farbcodes aus der Farbcode-Legende unten rechts auf der Karte der Nachbarschaft auszuwählen.
2. Erinnere die Schüler*innen daran, zu überlegen, aus welcher Richtung ihr Roboter kommt, bevor er den Code liest.
3. Zeige, wie sie Ozobot mit Farbcodes zu den Häusern fahren lassen können, die sie besuchen möchten.

5 Entwirf ein Kostüm Unterrichtsablauf

Bevor Ozobot an Halloween Süßigkeiten sammeln kann, muss der Roboter ein Kostüm anziehen. Gib allen Schüler*innen ein Arbeitsblatt zum Gestalten eines Halloweenkostüms. Erkläre, dass sie mit der leeren Vorlage selbst ein Kostüm für Ozobot entwerfen können. Sie können auch eines der bereits vorhandenen Kostüme auswählen.

6 Zeit, Süßigkeiten zu sammeln! Unterrichtsablauf

Ozobot ist jetzt bereit, an Halloween Süßigkeiten zu sammeln. Während Ozobot durch die Nachbarschaft fährt, erfassen die Schüler*innen Daten zu den besuchten Häusern.

1. Sieh dir die Tabelle auf dem Datenblatt zum Süßigkeitensammeln an Halloween an. Die erste Spalte zeigt die Reihenfolge, in der Ozobot die Häuser besucht. In die zweite Spalte tragen die Schüler*innen die Hausnummer ein. So halten sie fest, welche Route Ozobot durch die Nachbarschaft fährt.
2. Zeige, wie die Schüler*innen die Hausnummern in derselben Reihenfolge notieren, in der Ozobot die Häuser besucht, um Süßigkeiten zu sammeln.

7 Sammle die Süßigkeiten Unterrichtsablauf

Um herauszufinden, wie viele Süßigkeiten Ozobot gesammelt hat, lösen wir die Aufgaben bei jedem besuchten Haus.

1. Sieh dir die Häuser an, die Ozobot besucht hat, und suche die Aufgabe bei jedem Haus.
2. Schreibe die Aufgabe in die dritte Spalte des Halloween-Datenblatts.
3. Löse jede Aufgabe, um herauszufinden, wie viele Süßigkeiten Ozobot gesammelt hat.

8 Daten zu den Süßigkeiten Unterrichtsablauf

Die Schüler*innen lesen und beantworten die Fragen unter der Datentabelle, um ihre Ergebnisse zusammenzufassen. Ermutige sie, ihre Ergebnisse mit denen anderer Schüler*innen zu vergleichen.

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 sammelt an Halloween Süßigkeiten

Hilf Ozobot, Süßigkeiten zu sammeln!

Hilf Ozobot, an Halloween Süßigkeiten zu sammeln. Plane eine Route, wähle ein Kostüm und berechne, wie viele Süßigkeiten Ozobot sammelt.

Du brauchst

- ✓ Ozobot Evo oder Bit+
- ✓ Farbcode-Stifte
- ✓ Bleistift
- ✓ Wachsmalstifte
- ✓ Arbeitsblatt mit Kostümen
- ✓ Datenblatt
- ✓ Nachbarschaftskarte zum Süßigkeitensammeln an Halloween

So gehst du vor

1 Sieh dir die Nachbarschaftskarte an

Finde heraus, wo Ozobot startet. Achte auf die Fahrtrichtung. Setze beim Timer den Farbcode **Timer an** ein. Setze am Ende jeder Straße den Farbcode **Wenden (Linienende)** ein.

2 Plane deine Route

Fahre die Routen auf der Karte mit dem Finger nach. Auf welcher Route gibt es deiner Meinung nach die meisten Süßigkeiten? Und auf welcher die wenigsten? Wähle eine Route und gib genau an, welche Häuser Ozobot besucht.

3 Vervollständige die Nachbarschaftskarte

Wähle Farbcodes aus der Farbcode-Legende auf der Nachbarschaftskarte. Überlege jedes Mal, aus welcher Richtung Ozobot kommt. Verwende Farbcodes für Geschwindigkeit und Richtung, um Ozobot auf deiner gewählten Route zu steuern.

4 Entwirf ein Kostüm

Wähle ein vorhandenes Kostüm auf dem Arbeitsblatt oder entwirf selbst ein Kostüm für 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.

5 Sammle Süßigkeiten

Mach Ozobot startklar. Starte den Roboter und lass ihn 30 Sekunden fahren. Schreibe die Hausnummern in der Reihenfolge, in der Ozobot die Häuser besucht, auf das Datenblatt.

6 Zähle die Süßigkeiten

Suche für jedes besuchte Haus die Aufgabe auf der Nachbarschaftskarte. Schreibe die Aufgabe in die dritte Spalte des Datenblatts. Löse die Aufgaben.

7 Sieh dir deine Daten an

Lies die Fragen unter der Tabelle und beantworte sie. Vergleiche deine Antworten mit denen einer anderen Person aus deiner Klasse.

Zum Schluss

Welche Route hast du gewählt? Wie viel Süßigkeiten hat Ozobot gesammelt?

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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Kostüm Ausschneidebogen

Name: _____

Datum: _____

1. Zeichne Ozobots Kostüm ins Zeichenfeld

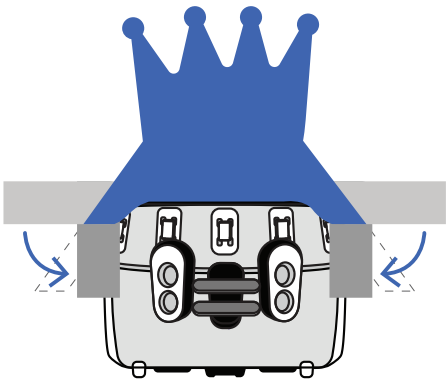
KLEBEN

KLEBEN

2. Schneide an
den gestrichelten Linien

3. Falte an
den durchgezogenen Linien

4. Falte es um Ozobot und **klebe** es fest





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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Datenblatt: Addieren

Name: _____

Datum: _____

1. Halloween-Süßigkeiten: Daten

Ozobots Reihenfolge	Hausnummer	Aufgabe	Summe	Süßigkeit
1. Haus				Kaugummi
2. Haus				Gummibärchen
3. Haus				Lollis
4. Haus				Schokoriegel
5. Haus				Kaugummi
6. Haus				Gummibärchen
7. Haus				Lollis
8. Haus				Schokoriegel

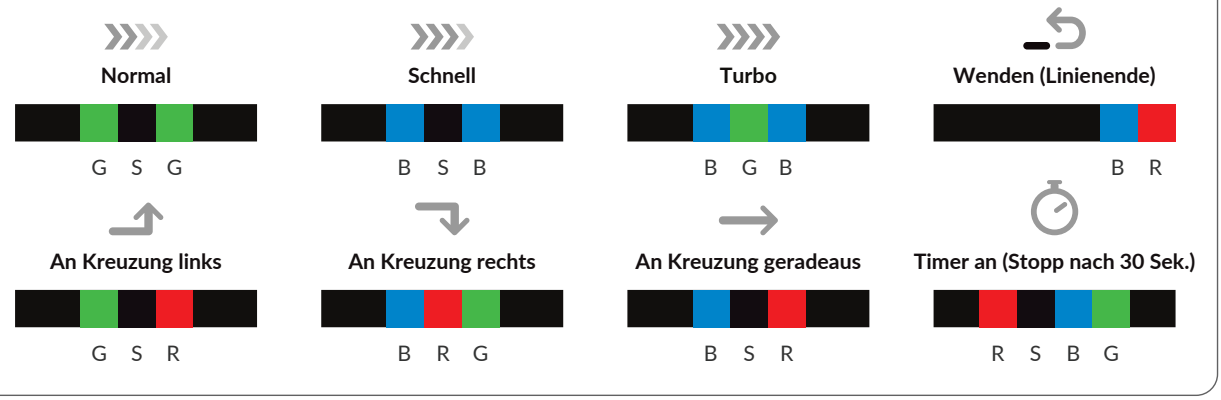
Von welchen Süßigkeiten bekam Ozobot am meisten? Wie viele insgesamt? _____

_____

Von welchen Süßigkeiten bekam Ozobot am wenigsten? Wie viele insgesamt? _____

_____

Farbcodes



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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Additionskarte

Name: _____

Datum: _____

3+4 → 222

224 ← 6+5

8+9 → 226

5+8 → 225

227 ← 4+9

214 ← 9+2

6+7 → 216

5+4 → 229

218 ← 8+7

231 ← 6+9

220

7+5 → 215

217 ← 3+8

219 +1 GRATIS SÜSSIGKEITEN

221

223 ← 4+6

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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Datentabelle zum Malnehmen

Name: _____

Datum: _____

1. Süßigkeiten sammeln an Halloween: Daten

Ozobots Reihenfolge	Hausnummer	Aufgabe	Produkt	Süßigkeiten
1. Haus				Kaugummi
2. Haus				Gummibärchen
3. Haus				Lollis
4. Haus				Schokoriegel
5. Haus				Kaugummi
6. Haus				Gummibärchen
7. Haus				Lollis
8. Haus				Schokoriegel

Von welchen Süßigkeiten bekam Ozobot am meisten? Wie viele insgesamt? _____

_____

Von welchen Süßigkeiten bekam Ozobot am wenigsten? Wie viele insgesamt? _____

_____

Farbcodes

Normal
G S G

Schnell
B S B

Turbo
B G B

Wenden (Linienende)
B R

An Kreuzung links
G S R

An Kreuzung rechts
B R G

An Kreuzung geradeaus
B S R

Timer an (Stopp nach 30 Sek.)
R S B G

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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Einmaleins-Routenkarte

Name: _____

Datum: _____

7x6 — 222

224 — 4x9

7x3 — 226

7x7 — 225

227 — 9x4

8x3 — 229

231 — 5x9

214 — 8x6

3x6 — 216

218 — 5x7

220

9x2 — 215

217 — 4x7

219 — +1 GRATIS SÜSSIGKEITEN

221

223 — 6x3

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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Datenblatt zum Teilen

Name: _____

Datum: _____

1. Süßigkeiten sammeln an Halloween: Daten

Ozobots Reihenfolge	Hausnummer	Rechnung	Quotient	Süßigkeiten
1. Haus				Kaugummi
2. Haus				Gummibärchen
3. Haus				Lollis
4. Haus				Schokoriegel
5. Haus				Kaugummi
6. Haus				Gummibärchen
7. Haus				Lollis
8. Haus				Schokoriegel

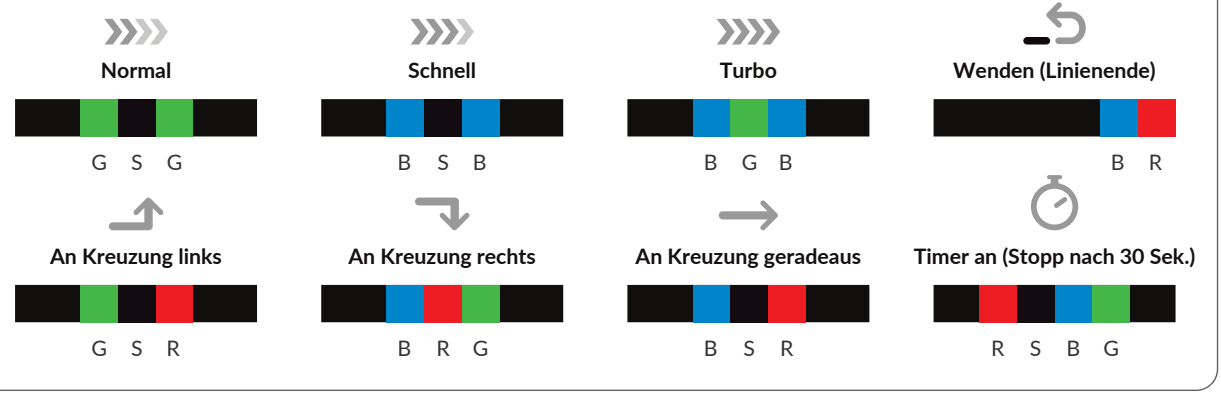
Von welchen Süßigkeiten bekam Ozobot am meisten? Wie viele insgesamt? _____

_____

Von welchen Süßigkeiten bekam Ozobot am wenigsten? Wie viele insgesamt? _____

_____

Farbcodes



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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Routenkarte zum Teilen

Name: _____

Datum: _____

88÷8 → 222

21÷7 → 224

45÷5 → 226

28÷4 → 225

12÷6 → 227

36÷3 → 229

12÷4 → 231

42÷7 → 214

18÷9 → 216

24÷8 → 218

220

15÷5 → 215

27÷3 → 217

+1 GRATIS SÜSSIGKEITEN → 219

221

16÷4 → 223

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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Lösungen

Name: _____

Datum: _____

1. Süßigkeiten sammeln an Halloween: Daten

Ozobots Reihenfolge	Hausnummer	Aufgabe	Summe	Süßigkeit
1. Haus	217	3+8=	11	Kaugummi
2. Haus	215	7+5=	12	Gummibärchen
3. Haus	223	4+6=	10	Lollis
4. Haus	216	6+7=	13	Schokoriegel
5. Haus	214	9+2=	11	Kaugummi
6. Haus	227	4+9=	13	Gummibärchen
7. Haus	225	5+8=	13	Lollis
8. Haus				Schokoriegel

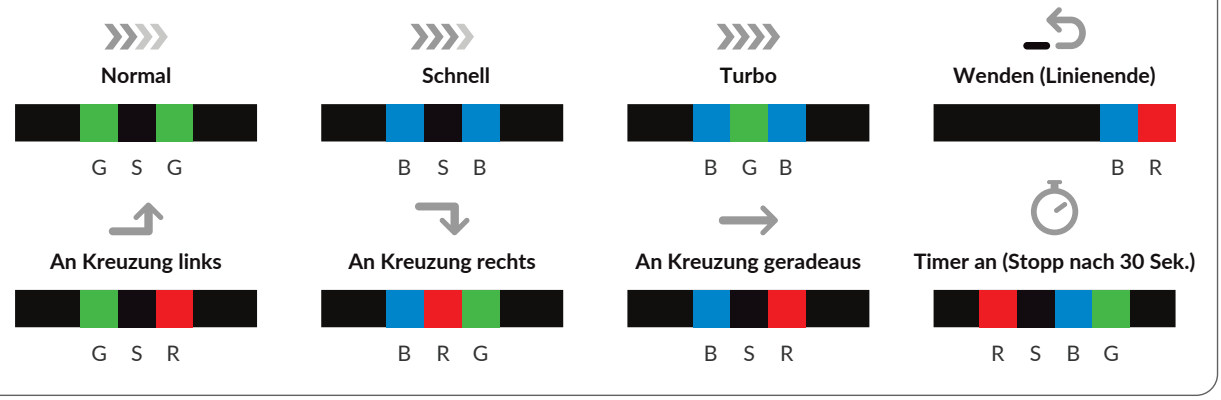
Von welcher Süßigkeit bekam Ozobot am meisten? Wie viele? _____Ozobot bekam am meisten

Gummibärchen: 25 Stück.

Von welcher Süßigkeit bekam Ozobot am wenigsten? Wie viele? _____Am wenigsten bekam Ozobot

Schokoriegel: 13 Stück.

Farbcodes



ozobot

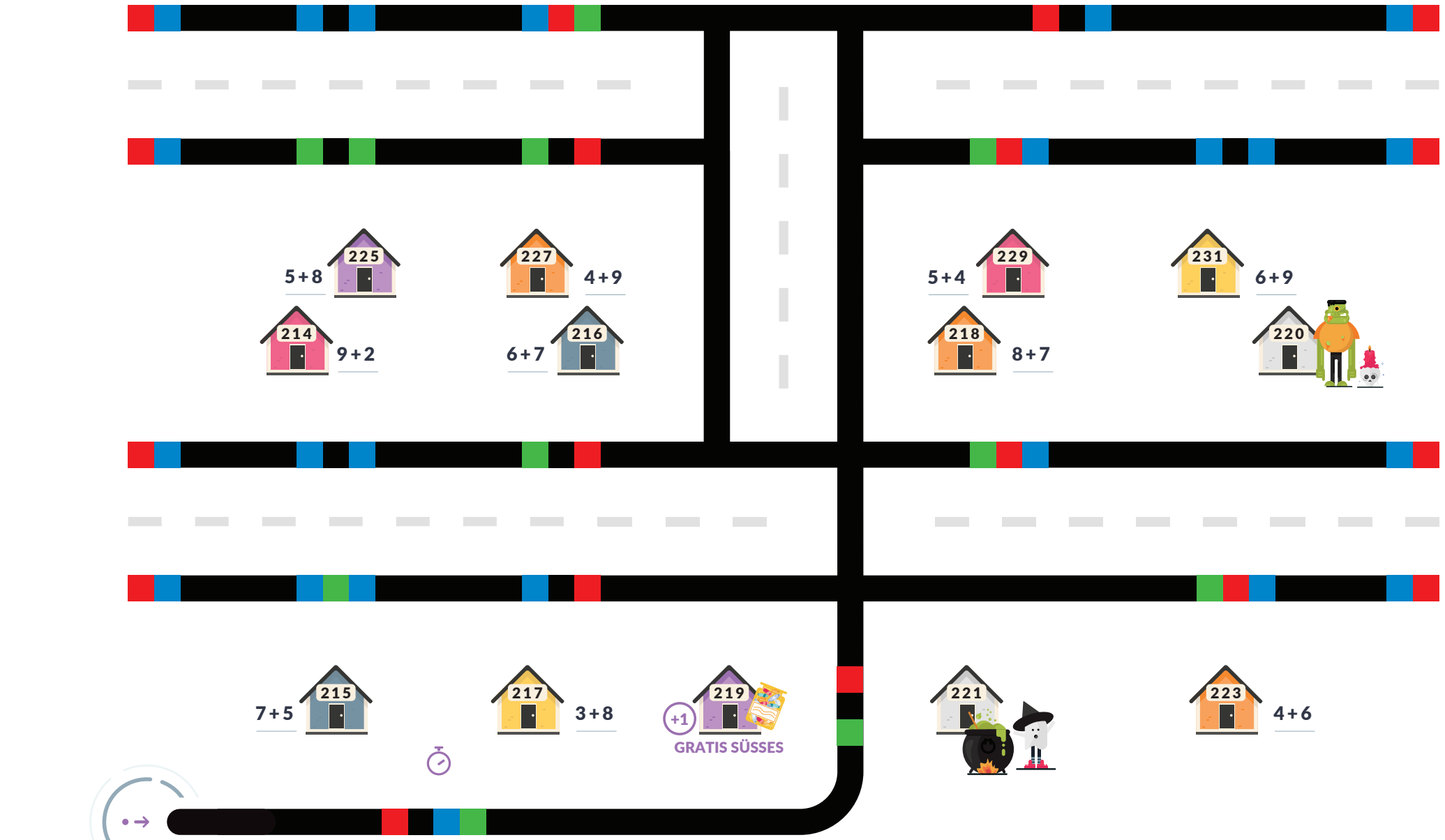
Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ozobot sammelt Süßes an Halloween

Lösungen

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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Lösungen

Name: _____

Datum: _____

1. Halloween-Süßigkeiten sammeln: Daten

Ozobots Reihenfolge	Hausnummer	Aufgabe	Produkt	Süßigkeiten
1. Haus	217	4x7=	28	Kaugummi
2. Haus	215	9x2=	18	Gummibärchen
3. Haus	223	6x3=	18	Lollis
4. Haus	216	3x6=	18	Schokoriegel
5. Haus	214	8x6=	48	Kaugummi
6. Haus	227	9x4=	36	Gummibärchen
7. Haus	225	7x7=	49	Lollis
8. Haus				Schokoriegel

Von welcher Süßigkeit bekam Ozobot am meisten? Wie viele? _____Ozobot bekam am meisten

Kaugummi: 76 Stück.

Von welcher Süßigkeit bekam Ozobot am wenigsten? Wie viele? _____Am wenigsten bekam Ozobot

Schokoriegel: 18 Stück.

Farbcodes

Normal — G S G

Schnell — B S B

Turbo — B G B

Wenden (Linienende) — B R

An Kreuzung links — G S R

An Kreuzung rechts — B R G

An Kreuzung geradeaus — B S R

Timer an (Stopp nach 30 Sek.) — R S B G

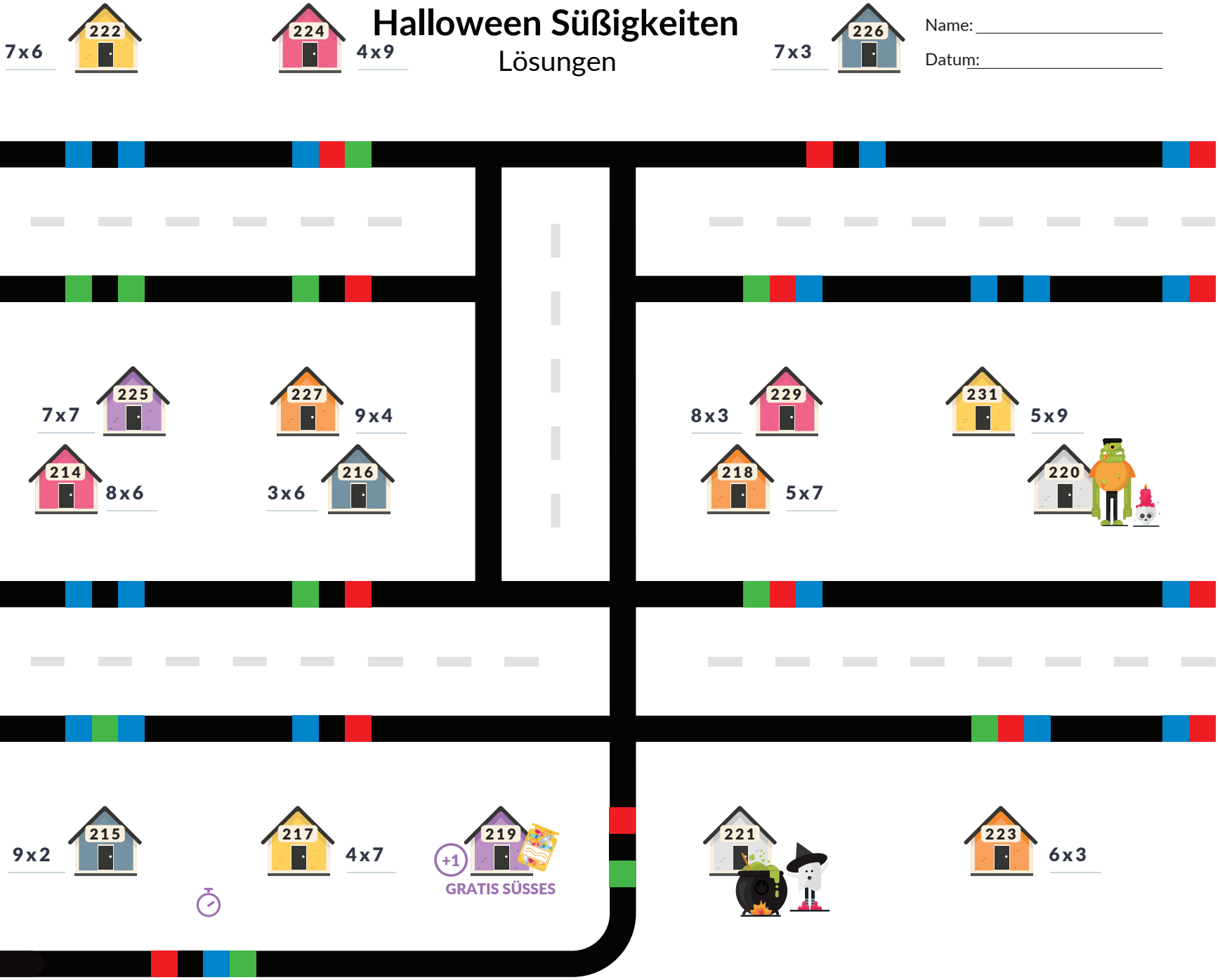
Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Lösungen

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.

Ozobot sammelt an Halloween Süßigkeiten

Lösungen

Name: _____

Datum: _____

1. Daten: Süßigkeiten an Halloween

Ozobots Weg	Hausnummer	Rechnung	Quotient	Süßigkeiten
1. Haus	217	27÷3=	9	Kaugummi
2. Haus	215	15÷5=	3	Gummibärchen
3. Haus	223	16÷4=	4	Lollis
4. Haus	216	18÷9=	2	Schokoriegel
5. Haus	214	42÷7=	6	Kaugummi
6. Haus	227	12÷6=	2	Gummibärchen
7. Haus	225	28÷4=	7	Lollis
8. Haus				Schokoriegel

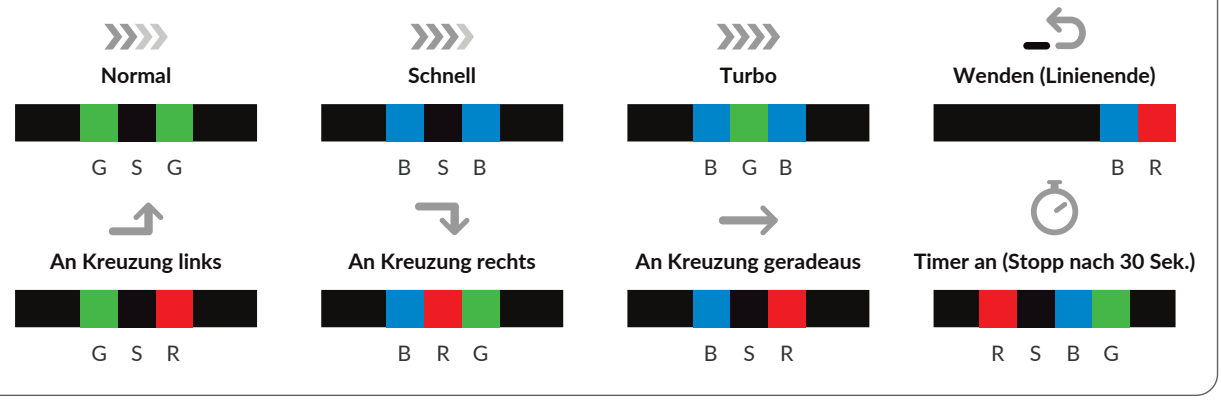
Von welcher Süßigkeit bekam Ozobot am meisten? Wie viele? _____Am meisten bekam Ozobot

Kaugummis: insgesamt 15 Stück.

Von welcher Süßigkeit bekam Ozobot am wenigsten? Wie viele? _____Am wenigsten bekam Ozobot

Schokoriegel: insgesamt 2 Stück.

Farbcodes



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.

Ozobot sammelt Süßes an Halloween

Lösungen

Name: _____

Datum: _____

88÷8 = 222

21÷7 = 224

45÷5 = 226

28÷4 = 225

12÷6 = 227

36÷3 = 229

12÷4 = 231

42÷7 = 214

18÷9 = 216

24÷8 = 218

220

15÷5 = 215

27÷3 = 217

+1 219

GRATIS SÜSSIGKEITEN

221

16÷4 = 223

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.