ozobot
LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

OzoClaus

Klasse 1–3 | 30 Min. | Bit+, Evo | Farbcodes



Hilf OzoClaus, alle vier Häuser zu erreichen und den Elfen auszuweichen. Ergänze die Route mit Farbcodes, plane die richtigen Entscheidungen an Kreuzungen und teste dein Programm.

Lektion online ansehen
lektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/ozoclaus

Kostenloses Unterrichtsmaterial von Ozobot Deutschland · Version vom 11 November 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 1–3 · 30 Min. · Informatik, Technik & Technologie

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen planen, wie Ozobot mithilfe von Richtungs-Farbcodes der Geschenkeroute folgt und dabei allen Hindernissen ausweicht.
2. Die Schüler*innen zeigen, dass sie Anweisungen befolgen können, indem sie eine Strecke programmieren, die bei jedem Schritt der Geschenkeroute die Programmanforderungen erfüllt.

Kompetenzen

3.1 Entwickeln und Produzieren

5.1 Technische Probleme lösen

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Vorbereitung

Material

- ✓ Farbcode-Stifte
- ✓ Klebeband
- ✓ Weiße Adressetiketten
- ✓ Weißes Papier oder Mini-Whiteboard

Material für die Lehrkraft

- ✓ Lösungsblatt – zu den Arbeitsblättern dieser Lektion

Material für die Schüler*innen

- ✓ 1 Evo oder Bit+ pro Schüler*in
- ✓ 1 Satz Farbcodestifte pro Schüler*in
- ✓ 1 Satz Arbeitsblätter (2 Stück) pro Schüler*in

Ablauf der Lektion

1 Einführung

Erkläre den Schüler*innen zuerst das Ziel der heutigen Aktivität.

Es ist Heiligabend und OzoClaus ist vom Nordpol aufgebrochen, um überall auf der Welt Geschenke auszuliefern! OzoClaus braucht eure Hilfe, um der Geschenkeroute zu folgen, alle 4 Häuser zu erreichen und unterwegs Milch und Kekse zu holen! Passt auf die wütenden Elfen auf, die die Geschenke stehlen wollen.

Jedes Mal, wenn OzoClaus an einem Haus vorbeikommt, muss er **pausieren**. Beim letzten Haus darf Ozobot feiern, indem er **sich dreht**.

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.

Wenn Ozobot auf die wütenden Elfen trifft, ist das **Spiel vorbei**.

Verwende die **Richtungscodes**, um den wütenden Elfen auszuweichen. Triff damit an jeder **Kreuzung** eine Entscheidung. Es gibt 3 Kreuzungen.

Wenn Ozobot wieder am Nordpol ankommt, darf er mit dem Code **Gewinnen/Beenden (Erneut spielen)** feiern.

2 OzoClaus-Kostüm

Besprich zuerst die Bestandteile des Planungsblatts, beginnend mit dem OzoClaus-Kostüm. Die Schüler*innen schneiden das Kostüm aus, falten es und befestigen es mit Klebeband an ihrem Roboter. Sag den Schüler*innen, dass sie damit warten sollen, bis sie die Geschenkeroute fertig programmiert haben.

3 Kalibrieren

Wiederhole mit den Schüler*innen, wie du Ozobot kalibrierst. Bevor du Ozobot auf deiner Strecke fahren lässt, musst du ihn kalibrieren.

1. Setze deinen Ozobot in die Mitte des schwarzen Kalibrierkreises.
2. Halte den Ein-/Ausschaltknopf deines Ozobot 5 Sekunden lang gedrückt.
3. Ozobot dreht sich hin und her und fährt dann vorwärts aus dem Kreis heraus.
4. Wenn Ozobot grün blinkt, war die Kalibrierung erfolgreich. Beginne von vorn, wenn dein Ozobot rot blinkt.

4 Farbcodes

Wiederhole mit den Schüler*innen die folgenden Farbcodes.

Codes mit 2 Farben

1. Gewinnen/Exit (noch einmal) – ein Befehl, eine Siegesbewegung auszuführen.
2. Gewinnen/Exit (Spiel vorbei) – ein Befehl, nicht mehr der Linie zu folgen und mit einer Bewegung anzuzeigen, dass das Spiel vorbei ist.

Codes mit 3 Farben

1. Pause (3 Sek.) – Ozobot bleibt 3 Sekunden stehen und fährt dann auf der Strecke weiter.
2. An Kreuzung links abbiegen – ein Befehl, an der nächsten Kreuzung links abzubiegen.
3. An Kreuzung rechts abbiegen – ein Befehl, an der nächsten Kreuzung rechts abzubiegen.
4. An Kreuzung geradeaus fahren – ein Befehl, an der nächsten Kreuzung geradeaus zu fahren.

Codes mit 4 Farben

1. Drehen – Ozobot dreht sich zweimal im Kreis und folgt danach wieder der Linie.

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 Geschenke-Lieferroute

Die Schüler*innen verwenden Farbcode-Stifte und die Farbcode-Legende, um die 12 fehlenden Codes auf der Geschenke-Lieferroute einzutragen.

Erinnere die Schüler*innen daran, genau darauf zu achten, aus welcher Richtung Ozobot kommt, bevor er über ihren Code fährt. Das ist wichtig, damit Ozobot den Code in der richtigen Reihenfolge liest.

Wenn Schüler*innen einen Fehler machen, kannst du den falschen Code mit einem weißen Adressetikett überkleben. Danach können die Schüler*innen den Code neu zeichnen.

6 Programm ausführen

Wenn die Geschenke-Lieferroute fertig ist, können die Schüler*innen ihrem Ozobot das OzoClaus-Kostüm anziehen. Hilf den Schüler*innen, Ozobot zu kalibrieren und ihre Programme auszuführen!

Zusätzliches Material

- Anleitung zur Aktivität: siehe Unterrichtsverlauf
- Ozobot – OzoClaus – STEAM-Programmierlektion – Klasse 1–3
- Ozobot – OzoClaus – Planungsblatt – STEAM-Programmierlektion – Klasse 1–3

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

OzoClaus

Hilf OzoClaus auf seinem Weg!

Es ist Heiligabend. Hilf OzoClaus, Geschenke auszuliefern, und weiche den wütenden Elfen aus. Ergänze die Route mit Farbcodes.

Du brauchst

- ✓ Evo oder Bit+
- ✓ Farbcode-Stifte
- ✓ Arbeitsblätter (2 Stück)

So gehst du vor

1 Sieh dir die Route an

OzoClaus muss alle 4 Häuser erreichen. Lass ihn bei jedem Haus pausieren. Weiche an den 3 Kreuzungen den wütenden Elfen aus. Beim letzten Haus dreht sich Ozobot im Kreis. Wenn OzoClaus wieder am Nordpol ist, verwende „Gewinnen/Beenden (erneut spielen)“.

2 Warte noch mit dem Kostüm

Zieh Ozobot das OzoClaus-Kostüm erst an, wenn deine Route fertig ist.

3 Kalibriere Ozobot

Stell Ozobot in die Mitte des schwarzen Kalibrierkreises. Halte den Ein-/Ausschalter 5 Sekunden lang gedrückt. Blinkt Ozobot grün? Dann hat es geklappt. Blinkt er rot? Fang noch einmal an.

4 Trage die Codes ein

Verwende die Farbcode-Stifte und die Farbcode-Legende. Fülle die 12 leeren Stellen auf der Geschenkeroute aus. Achte genau darauf, aus welcher Richtung Ozobot kommt. So liest er den Code in der richtigen Reihenfolge.

5 Teste deine Route

Kalibriere Ozobot. Lass ihn die Route abfahren. Prüfe, ob er alle Häuser erreicht und den wütenden Elfen ausweicht.

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 Zieh das Kostüm an

Ist deine Route fertig? Dann zieh Ozobot das OzoClaus-Kostüm an. Kalibriere Ozobot erneut und lass ihn die Route abfahren.

Zum Schluss

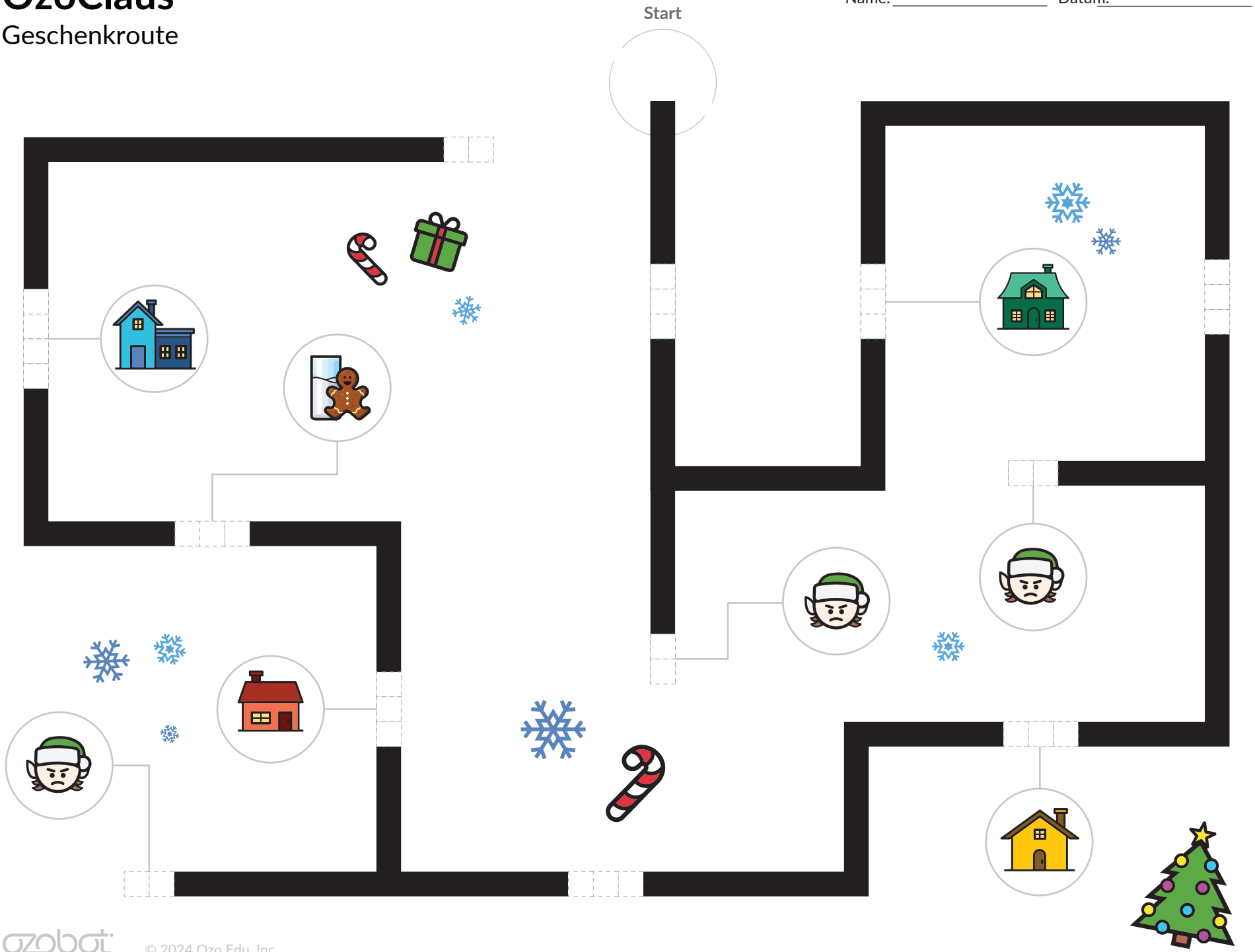
Besprich mit deiner Gruppe: Wie bist du den wütenden Elfen ausgewichen?

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.

OzoClaus

Geschenkroute

Name: _____ Datum: _____



ozobot © 2024 Ozo Edu, Inc.

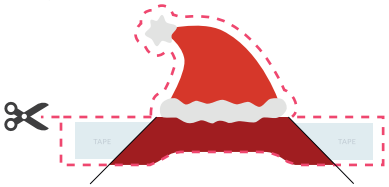
OzoClaus

Planungsblatt

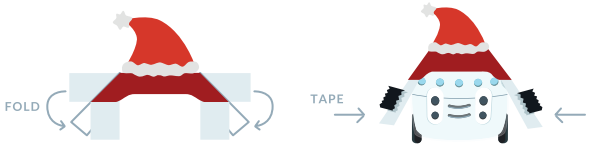
Name: _____ Datum: _____

Instructions

1. Schneide entlang der gestrichelten Linien



2. Falte die Ränder des Sattels um und klebe das Kostüm an deinen Roboter.



Farbcodes im Überblick

Pause (3 sec.)



R B R

An Kreuzung links



G S R

An Kreuzung geradeaus



B S R

An Kreuzung rechts



B R G

Im Kreis drehen



G R G R

Gewinnen/Ende (Spiel vorbei)



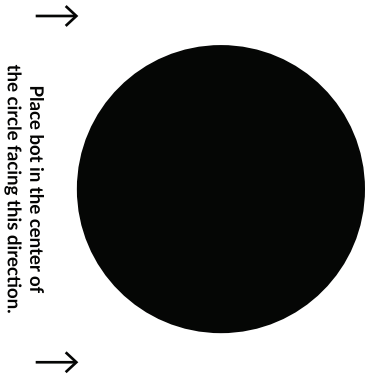
G R

Sieg/Ende (noch mal spielen)



G B



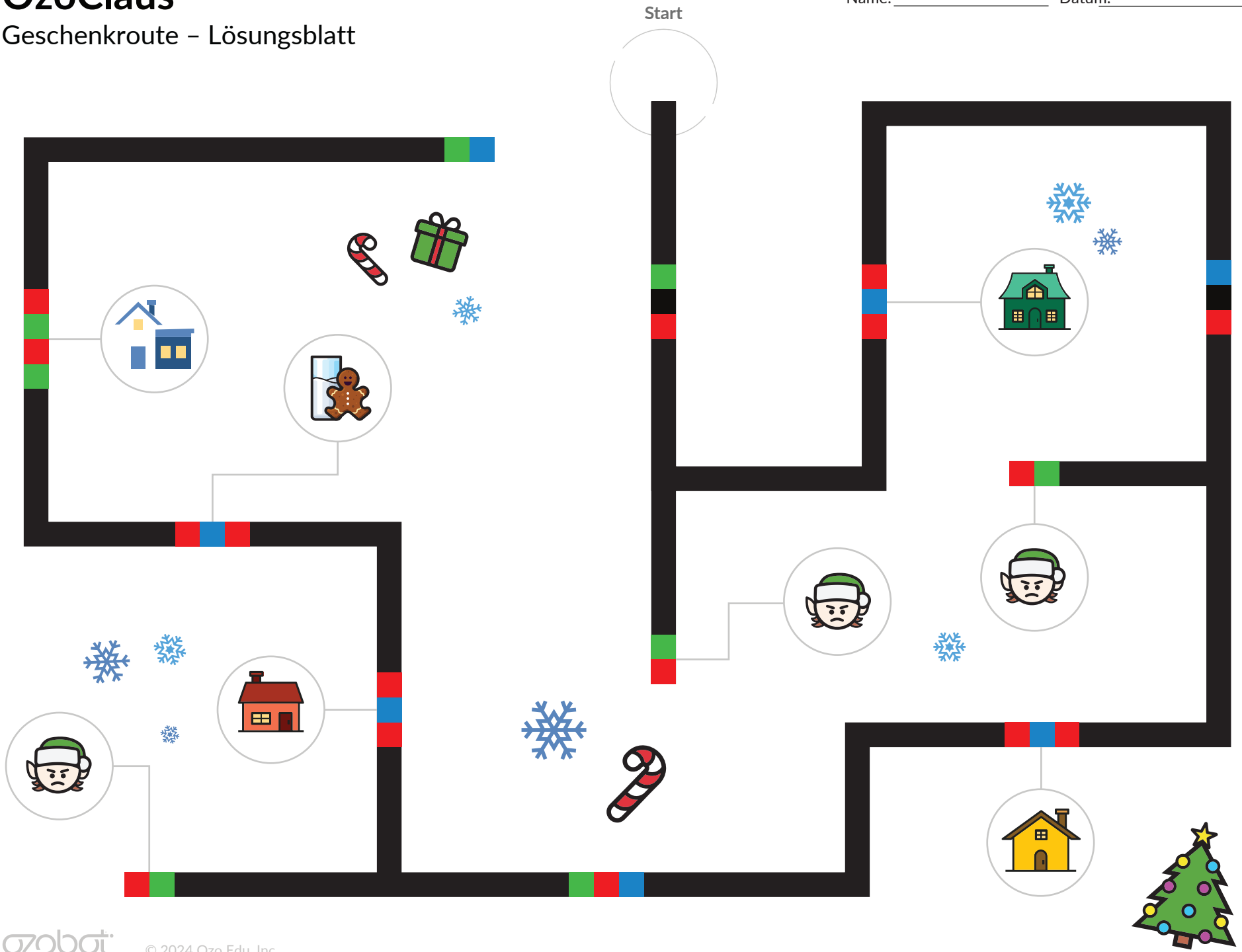


© 2024 Ozo Edu, Inc.

OzoClaus

Geschenkroute – Lösungsblatt

Name: _____ Datum: _____



© 2024 Ozo Edu, Inc.