

Karte Ozobot #12
Ozohamster

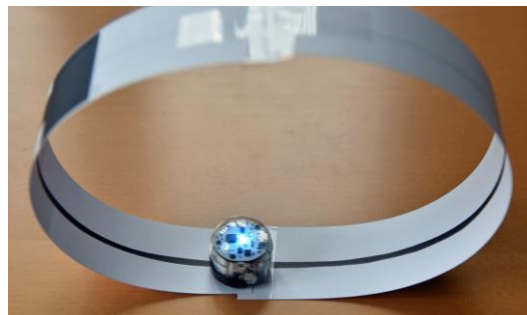
Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/ozobot12

Aufgabe:

Dein Ozobot soll sich in einer Schleife fortbewegen. Schneide dazu von einem A4 Blatt der Länge nach zwei Streifen herunter (ca. 3cm breit). Zeichne dann die Linie auf, der der Ozobot folgen soll. Anschließend klebst du die beiden Streifen zu einer Schleife zusammen. Das sieht dann ungefähr so aus:



Erweiterungen:

- Du kannst die Streifen auch etwas breiter machen und Kurven einzeichnen.
- Verwende Codes auf der Linie, so dass sich dein Ozohamster etwa um 180° dreht oder einen Tornado vollführt.
- Verwende Codes, mit denen der Ozohamster an einer bestimmten Stelle die Schleife verlässt. Vielleicht schaffst du es auch, dass genau an der Stelle eine Linie ist, die er weiter verfolgen kann.
- Vielleicht hast du weitere Ideen?