



Aufgaben

1. Findet in dem Spielplan eine / einige / alle geometrische/n Formen und lasst den Ozobot Evo diese abfahren.
2. Erweitert den ausgewählten Spielplan um eigene Linien, damit neue geometrische Formen entstehen. Fahrt diese mit dem Ozobot Evo ab.
3. Sucht euch eine Aufgabe aus, die ihr im Plenum präsentieren möchtet und bereitet euch darauf vor.

Zusatzaufgaben*

- Lasst den Ozobot Evo die gefundenen geometrischen Formen so schnell / so langsam wie möglich abfahren.
- Lasst den Ozobot Evo die gefundenen geometrischen Formen umgekehrt herum abfahren.
- Der Ozobot Evo soll sich nach jeder Form mit mehr als drei Ecken einmal um sich selbst drehen.

