



megacities

**Brettspiel zum Lernen  
der Programmierung,  
kompatibel mit  
Ozobot-Robotern**

## INHALT DER PACKUNG:

- **4 Spielbretter / Pläne von Weltstädten**
- **32 Aufgabenkarten**
- **Befehlsaufkleber**

Mache eine Reise um die Welt! Besuche bedeutende Museen, entdecke Sehenswürdigkeiten und probiere die lokale Küche. Plane Routen und sammle Punkte, indem Du verschiedene Städte auf der ganzen Welt besuchst! Während des Spiels kannst Du die Route mit speziellen Befehlen und Aufklebern programmieren. Mit den farbigen Befehlen lernen Kinder, Aufgaben zu programmieren und Bewegungen zu planen. Starte jetzt das unglaubliche Abenteuer!

## ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spielers ist es, eine Route auf dem ausgewählten Stadtplan zu programmieren. Die Route des Ozobot-Roboters muss mit der Aufgabe auf der gezogenen Karte übereinstimmen. Wenn der Ozobot alle Orte in der richtigen Reihenfolge besucht und den letzten Trick ausführt, erhält der Spieler 2 Punkte. Bei einem Fehler erhält der Spieler 1 Punkt. Wir spielen bis 4 Punkte. Zeit zu starten!

**ANZAHL DER SPIELER: 1-2  
ALTER: 4+**

## Hast Du einen Roboter?

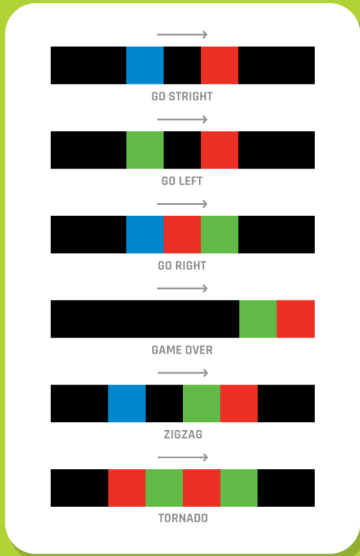
Der Ozobot ist ein kleiner, intelligenter Roboter, der Kindern das Programmieren beibringt. Er fördert logisches Denken und Kreativität und bietet eine Einführung in die Welt der Informatik und der STEAM-Bildung (Wissenschaft, Technologie, Ingenieurwesen, Kunst, Mathematik).

## VORBEREITUNG DES SPIELS

Die Spieler haben vier Spielbretter zur Verfügung, die berühmte Städte der Welt zeigen: London, Paris, Rom und New York. Jeder Spieler zieht zwei Aufgabenkarten, bereitet zwei Stickerbögen vor und wählt ein beliebiges Stadt-Spielbrett.

# BEFEHLSAUFKLEBER

Hier ist eine Liste der Befehle und ihrer Bedeutung, die sich auf den Aufklebern finden:



Geradeaus fahren

Nach links abbiegen

Nach rechts abbiegen

Ende

Zickzack

Tornado

# STANDORTE

Jede Stadt hat verschiedene Attraktionen, die mehrmals auf dem gleichen Stadtplan vorkommen können. Daher gibt es bei jeder Sehenswürdigkeit eine Zahl, die angibt, um welche Attraktion es sich in der gezogenen Aufgabe handelt. Hier sind die Kategorien:



Restaurants



Museen



Souvenirläden



Parks



Bekannte  
Orte

# ÜBERPRÜFUNG DER RICHTIGKEIT

Stelle den Ozobot auf das START-Feld und überprüfe, ob der Roboter bei der Fahrt durch die Stadt alle Befehle auf der Karte korrekt ausführt.

# WICHTIG

Die Pfeile auf den Befehlen zeigen die Bewegungsrichtung des Ozobot-Roboters an.

Die Befehlsaufkleber sind wiederverwendbar.

# VARIANTE FÜR 1-2 SPIELER

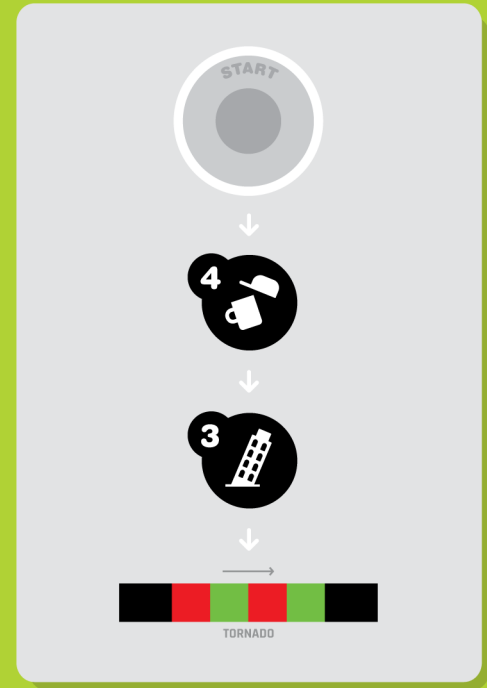
Das Spiel beginnt immer in 3 Schritten:

- 01 → Wähle die Stadt, die Du besuchen möchtest.
- 02 → Ziehe 2 Aufgabenkarten.
- 03 → Bereite 2 Blätter mit Aufklebern vor.

Die Aufgabe beginnt immer am START-Punkt. Um den ersten Reisepunkt zu erreichen, musst Du die Route festlegen und dann die entsprechenden Befehle aufkleben. Auf den Streckenabschnitten zwischen den Kreuzungen darf nur 1 Befehlsaufkleber angebracht werden. Die folgenden Punkte werden auf die gleiche Weise umgesetzt. Die Aufgabe endet mit einem Befehl „Ende“, „Tornado“ oder „Zickzack“, den Du am letzten Punkt/Standort der Karte aufklebst.

## Beispiel einer ausgewählten Stadt und einer Karte:

Wir haben den Plan von London gewählt und die Karte gezogen, die auf der Abbildung rechts zu sehen ist. Sie enthält eine Aufgabe mit zwei Orten und einem abschließenden Trick:



Beispiel einer Aufgabenkarte

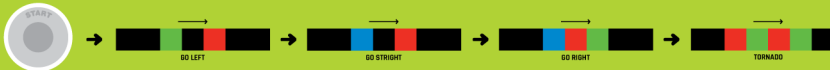
KARTE:

START → Harrods (4) → Big Ben (3) → Tornado

RICHTUNGEN:

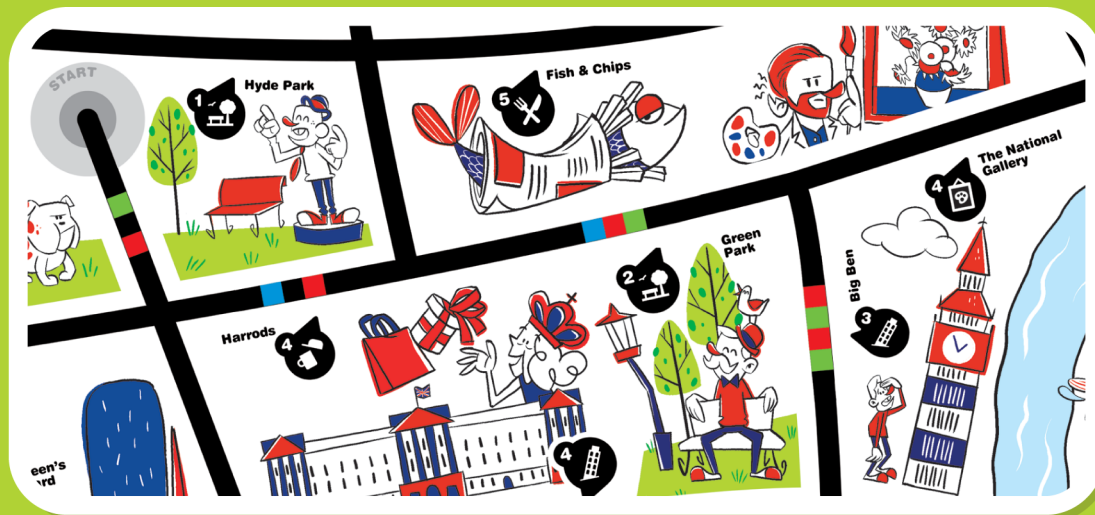
START → NACH LINKS ABBIEGEN → GERADEAUS FAHREN → NACH RECHTS ABBIEGEN → TORNADO

BEFEHLE:



# DENKE DARAN

Alle Aufgaben beginnen  
am Startfeld.



Ausschnitt des London-Plans mit befestigten Aufklebern, die den Weg vom Startpunkt zum letzten Ziel der Aufgabe (laut der Karte) zeigen. In unserem Beispiel ist der letzte Punkt der Big Ben, also „Bekanntester Ort“ Nummer 3.

Es ist Zeit, die Route mit dem Roboter zu überprüfen. Positioniere den kalibrierten Roboter am START-Punkt. Bravo! Der Roboter ist korrekt gefahren! Du kannst die Aufkleber abziehen und mit der nächsten Karte fortfahren.

## WICHTIG

Vergesse nicht, den Ozobot vor der Benutzung zu kalibrieren.



Scanne den QR-Code und erhalte noch mehr Informationen über „Code the Globe“ sowie weitere Vorschläge für Spiele mit dem Ozobot-Roboter.

HERSTELLER  
EduSense SA  
ul. Kieturakisa 10  
80-742 Gdansk  
Polska

[www.edu-sense.com](http://www.edu-sense.com)

Hergestellt in Polen

### WARNUNG!

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Es können kleine Teile enthalten sein, die leicht verschluckt werden oder in die Atemwege gelangen können.



### HINWEISE

Sauber halten. Bei Verschmutzung mit einem trockenen Tuch abwischen.