

Zusammenfassung der Lektion

In dieser Lektion lernt der Schüler die Grundlagen von Ozobot. Mit Hilfe von Linien und Farben lernt er, wie Ozobot funktioniert. In dieser Lektion lernt der Schüler Ozobot einfache Aufträge ausführen zu lassen und beobachtet, wie Ozobot darauf reagiert.

Vad behöver du?

- Ozobot
- Arbeitskarte 1
- Stifte in den Farben: schwarz, rot, grün und blau

Zeit:

20-30 Minuten

Lernziele

- 6 "Einblick in die Möglichkeiten eines Roboters, Aufgaben auszuführen, bekommen (Automatisierung)."
In dieser Lektion lernt der Schüler auf einfache Art und Weise, dass Ozobot eine Aufgabe ausführt. Der Schüler lernt, dass dies nur dann funktioniert, wenn er auf die richtige Art mit Ozobot kommuniziert: ein wichtiger Teil des Programmierens. Roboter funktionieren nur, wenn man ihnen genau Schritt für Schritt erklärt, was sie tun müssen.
- 7.1 "Ausführen einer Aufgabe, indem Schritt für Schritt eine Reihe von Handlungen ausgeführt wird."
Der Schüler lernt ganz einfach, wie Ozobot durch eine Reihe von Handlungen eine Aufgabe ausführt. In diesem Fall ist es das Folgen eines simplen Farbcodes und zweier Linien. Er lernt die Grundlagen von Ozobot.

Optional

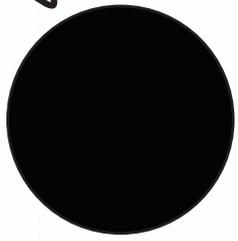
In der Klasse erklären

Ozobot kan mycket väl utföra uppgifter som förklaras för honom, MEN... Förklara att:

- Roboter nur gut funktionieren, wenn wir ihm auf die richtige Art und Weise erklären, was er tun muss. Wenn wir nicht genau und präzise arbeiten, dann versteht Ozobot es falsch und es geht schief. Dies ist nicht nur mit Ozobot so, sondern mit allen Robotern und Computern!
- Kalibrieren ist wie Resetten (das Zurücksetzen der Einstellungen)
- Wenn Ozobot einer Linie nicht gut folgt oder einen Code nicht richtig ausführt, können die Schüler Ozobot kalibrieren. Ozobot wird nämlich verwirrt, wenn sich das Licht in der Umgebung oder der Untergrund verändert. Erklären Sie, dass dies ein zusätzliches Beispiel dafür ist, wie wichtig es ist, ganz genau mit Robotern zu kommunizieren.

Warum ist Kalibrieren wichtig?

Der Schüler lernt in dieser Lektion, warum Kalibrieren wichtig ist: weil Ozobot dann gut die Farben unter sich sehen kann.



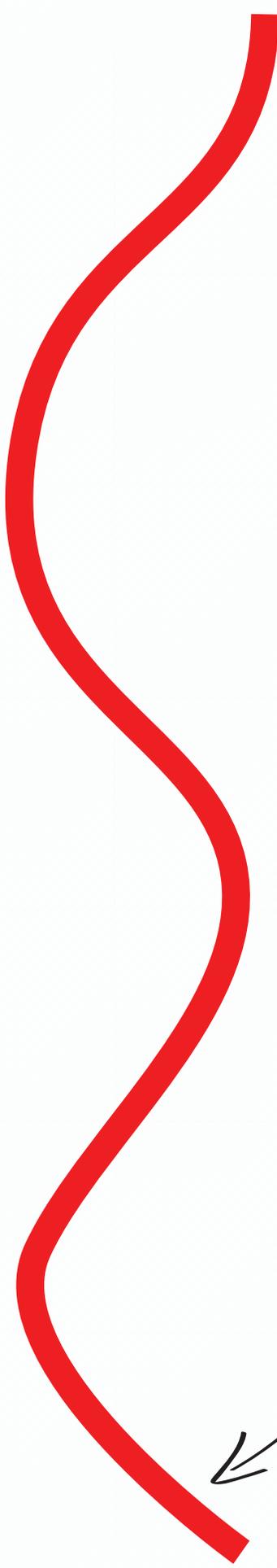
Kalibrierpunkt

Antwortkarte 1

Lektion 1



Schwarze gerade Linie



Rote gebogene Linie



Farbcode Linie

Was lernst du?

In dieser Lektion lernst du, wie du Ozobot steuern kannst. Du lernst außerdem, was Kalibrieren ist und warum das so wichtig für Ozobot ist.

Was werden wir machen?

Ozobot ist der kleinste Roboter seiner Art. Ozobot ist sehr intelligent, er kann nämlich sehen! Du kannst Ozobot sagen, was er tun soll, indem du ihm das auf die richtige Art und Weise erklärst. Schau dir das mal an!

Was brauchst du?

- Ozobot
- Arbeitskarte 1
- Stifte in den Farben: schwarz, rot, grün und blau

Zeit:

20-30 Minuten

Los geht's!

Ozobot muss zuerst angeschaltet werden. Ozobot hat einen Knopf. Dies ist der An-Aus-Knopf. Der An-Aus-Knopf befindet sich an der Seite von Ozobot. Schau' mal auf den Pfeil auf dem folgenden Bild:

- 1 Drücke auf den Knopf. Jetzt blinkt ein hellblaues Lämpchen. Ozobot ist jetzt eingeschaltet.
- 2 Drücke nochmal auf den Knopf. Das Lämpchen geht aus. Ozobot ist jetzt ausgeschaltet.

Kalibrieren

Kalibrieren ist ein schwieriges Wort. Aber Kalibrieren ist sehr wichtig für Ozobot. Sonst ist Ozobot ein bisschen verwirrt. Wenn er sich ein bisschen verrückt verhält, dann kannst du ihm helfen, indem du ihn kalibrierst. Kalibrieren sorgt dafür, dass Ozobot weiß, was der Unterschied zwischen dunkel und hell ist.

- 1 Schalte Ozobot ein.
- 2 Halte jetzt den An-Aus-Knopf für ungefähr 2 Sekunden gedrückt, bis ein weißes Lämpchen blinkt.
- 3 Stelle den Ozobot jetzt schnell auf den schwarzen Kalibrierpunkt.
- 4 Fährt Ozobot ein Stückchen nach vorne und blinkt ein grünes Lämpchen? Dann hat das Kalibrieren geklappt und wir sind fertig. Blinkt ein rotes Lämpchen „oder brennt das blaue Licht und Ozobot dreht Runden?“ Ups, dann hat wohl etwas nicht richtig geklappt! Beginne nochmal bei Schritt 2 bis ein grünes Lämpchen blinkt.



Linien folgen

Ozobot kann also sehen. Weißt du wie? Schau dir mal die Unterseite an. In den Öffnungen befinden sich Ozobots Sensoren. Das sind die Augen von Ozobot. Wenn er eine Linie sieht, dann wird er ihr folgen. Probiere mal etwas aus:

- 1 Schalte Ozobot ein.
- 2 Stelle Ozobot jetzt auf den Anfang der geraden schwarzen Linie auf deinem Arbeitsblatt.
- 3 Ozobot folgt der Linie! Schlau, oder?



Farben erkennen

Die mittlere Öffnung an der Unterseite ist ein Farbsensor. Mit diesem Sensor kann Ozobot Farben sehen.

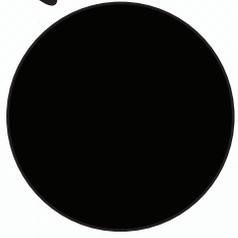
- 1 Schalte Ozobot ein, indem du den An-Aus-Knopf drückst.
- 2 Stelle Ozobot jetzt auf den Anfang der roten Linie auf dem Arbeitsblatt.
- 3 Die Linie ist gebogen, aber siehst du, wie Ozobot trotzdem der Linie folgt? Und siehst du das Lämpchen von Ozobot? Es hat die gleiche Farbe wie die Linie!

Aufträge ausführen

Ozobot kann Aufträge ausführen. Das ist so, weil er Farbcodes erkennen kann. Ein Farbcod besteht aus verschiedenen aufeinanderfolgenden Farben. Ozobot kennt diese Farbcodes und wenn er sie sieht, dann führt er einen Auftrag aus.

- 1 Wir werden einen Farbcod erstellen. Siehst du die unterste Linie mit komplett leeren Blöcken? Dort werden wir die Farbcodes hinein malen! Fangen wir mit den drei leeren Fächern an. Wir werden einen Farbcod erstellen, der Ozobot langsam fahren lässt. Male das erste Feld rot aus.
- 2 Male das zweite Feld schwarz aus. 
- 3 Male das dritte Feld wieder rot aus. Der erste Farbcod ist jetzt fertig!
- 4 Hinter der Linie ist Platz für einen weiteren Farbcod. Hier werden wir einen Farbcod eintragen, sodass Ozobot rückwärtsfahren wird. Male das 1. Feld rot aus.
- 5 Male den 2. Block grün, den 3. Block schwarz und den 4. Block blau aus. Fertig!
- 6 Schalte Ozobot ein und stelle ihn auf den Anfang der schwarzen Linie. Versteht Ozobot deine Farbcodes? Wenn er sie nicht versteht, dann musst du noch genauer arbeiten. Nur dann versteht es Ozobot.





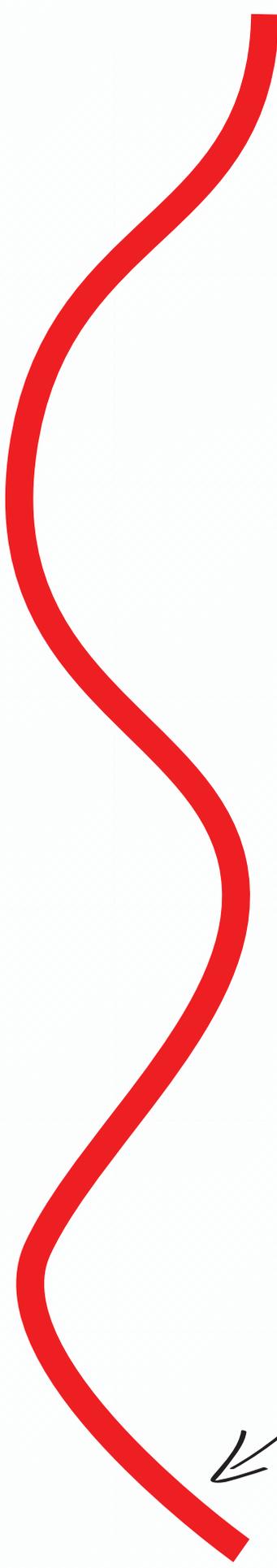
Kalibrierpunkt

Arbeitskarte 1

Lektion 1



Schwarze gerade Linie



Rote gebogene Linie



Farbcode Linie

Was lernst du?

In dieser Lektion lernst du, wie du Ozobot von einer Stelle an eine andere bringen kannst. Das tun wir, indem wir Linien und Codes zeichnen.

Was werden wir machen?

Wir gehen mit Ozobot los. Ozobot wird wach und will gerne spielen. Kannst du ihn in den Wald bringen? Und zum Ball? Schau dir das mal an!

Was brauchst du?

- Ozobot
- Arbeitskarte 2
- Stifte in den Farben: schwarz, rot, grün und blau

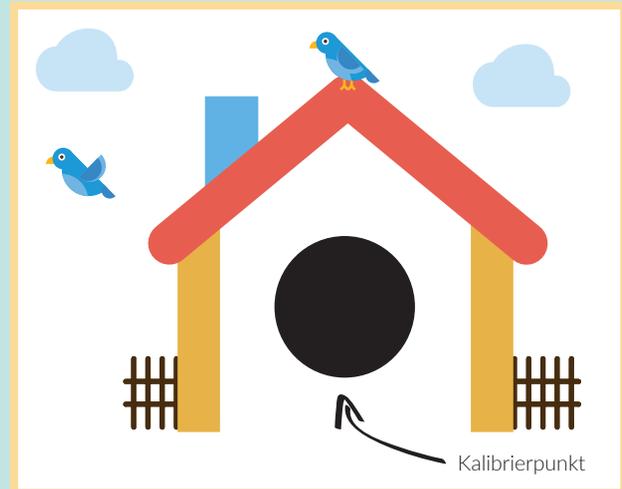
Zeit:

20-30 Minuten

Wach werden! - Kalibrieren

Auf der Arbeitskarte siehst du das Häuschen von Ozobot. Die Vögel zwitschern und es ist vormittags. Ozobot wird wach. Damit Ozobot irgendwo hingeh, müssen wir ihm erst den Unterschied zwischen dunkel und hell beibringen.

- 1 Siehst du den schwarzen Punkt im Häuschen? Weißt du noch, was das ist? Dieser schwarze Punkt heißt Kalibrierpunkt.
- 2 Wir werden Ozobot mit dem Unterschied zwischen dunkel und hell helfen. Schalte Ozobot ein.
- 3 Nachdem du Ozobot eingeschaltet hast, drückst du nochmal auf den Knopf, so lange, bis ein weißes Lämpchen blinkt.
- 4 Stelle Ozobot jetzt schnell auf den schwarzen Kalibrierpunkt im Häuschen.
- 5 Führt Ozobot nach vorn und leuchtet ein grünes Lämpchen? Dann hat das Kalibrieren geklappt und wir können weiter machen!



Blinkt ein rotes Lämpchen "oder leuchtet ein blaues Lämpchen und Ozobot dreht Kreise?" Ups! Dann ist etwas schief gegangen. Probier' es noch einmal. Beginne wieder bei Schritt 2.

Auf dem Pfad - Linien folgen

Ozobot will gerne in den Wald, um zu spielen. Dabei können wir Ozobot helfen!

- 1 Schalte Ozobot ein.
- 2 Zeichne eine schwarze Linie von Ozobots Haus zu den Bäumen.
- 3 Schalte Ozobot ein und setze ihn auf den Anfang der Linie beim Haus. Siehst du, wie er in den Wald fährt?

TIPP: Wenn Ozobot die falsche Seite hochfährt: Probier' es dann erneut. Stelle ihn mit der Vorderseite in die richtige Richtung.



Schwimmen - Farben erkennen

Jetzt will Ozobot gerne mit dem Ball spielen. Aber um dorthin zu kommen, muss Ozobot scheinbar durch einen Teich schwimmen. Ozobot kann natürlich nicht wirklich schwimmen, aber er kann sehr wohl die Farbe des blauen Wassers nachahmen: Schau mal!

- 1 Zeichne eine blaue Linie vom Wald zum Ball.
- 2 Schalte Ozobot ein und setze ihn auf den Anfang der Linie am Rand des Waldes.
- 3 Siehst du, wie er zum Ball geht und die Farbe der blauen Linie übernimmt? Es sieht nun so aus, als ob er durch das Wasser schwimmt.

TIPP: Weißt du noch, was du tun kannst, wenn Ozobot verwirrt ist? Dann kannst du probieren, ihn zu kalibrieren. Das hilft natürlich nicht immer, manchmal ist der Code nicht genau genug gezeichnet oder du hast ihn andersrum auf die Linie gestellt.

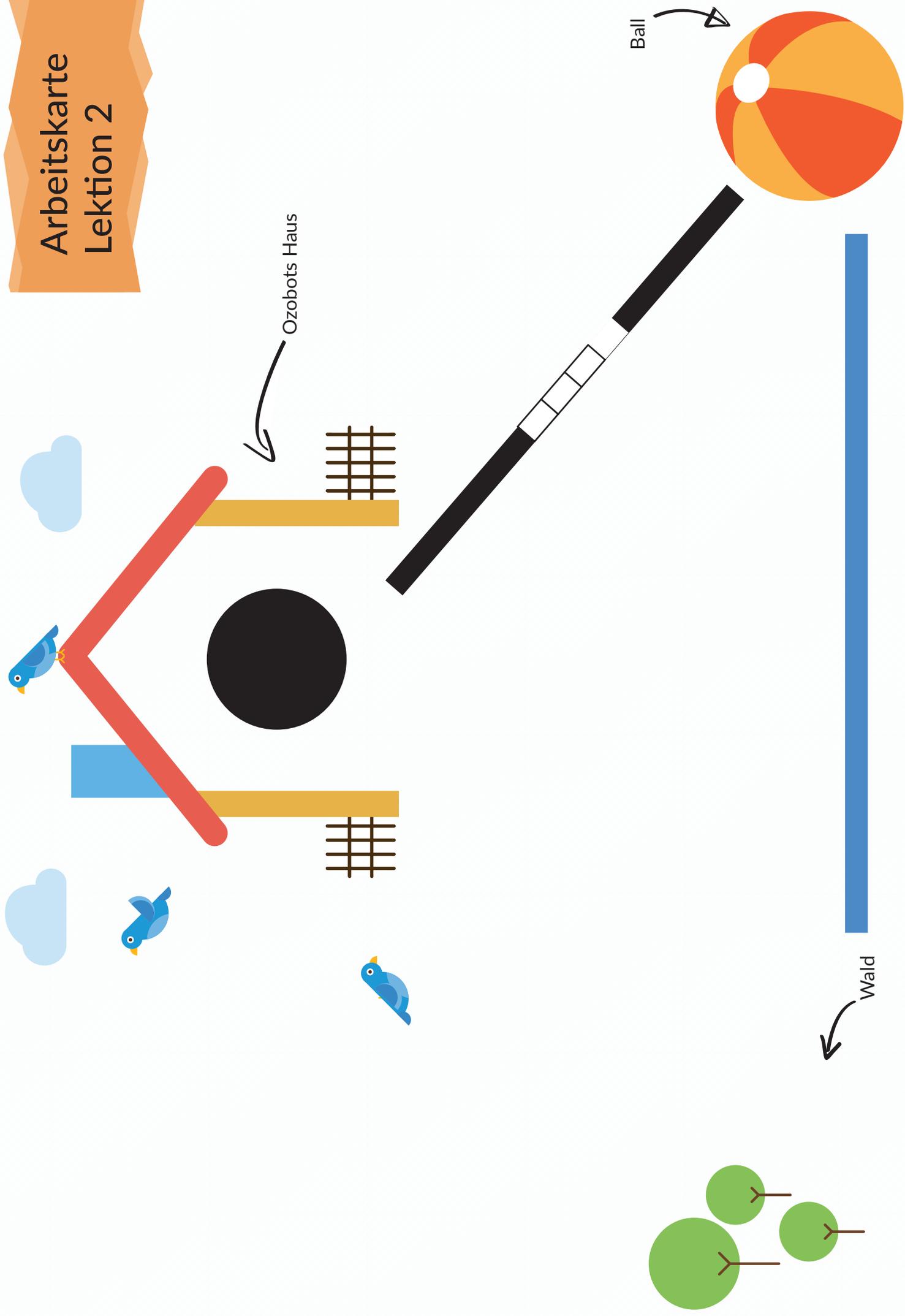
Essen - Auftrag ausführen

Ozobot hat Hunger bekommen und kehrt nach Hause zurück. Ozobot ist sehr glücklich und deshalb lassen wir ihn auf dem Rückweg nach Hause eine Runde drehen.på vägen hem.

- 1 Um ihn eine Runde drehen zu lassen zeichnen wir einen Farbcode in die leeren Felder auf der schwarzen Linie. Wir beginnen mit dem ersten Feld, auf das Ozobot vom Ball aus zukommt. Dies ist das Feld, das am nächsten am Ball ist. Färbe es grün ein.
- 2 Färbe das folgende Feld rot und das darauffolgende grün ein. Das letzte Feld malst du wieder rot aus. Jetzt ist der Farbcode fertig!
- 3 Schalte Ozobot ein und setze ihn auf den Anfang der Linie neben dem Ball.
- 3 Siehst du, wie Ozobot der Linie folgt und eine Runde dreht? Schlau, oder?



Arbeitskarte Lektion 2



Zusammenfassung der Lektion

Die Schüler üben mit Farbcodes und lernen, diese selbstständig auf der Farbcode-Karte zu finden. Ziel dieser Lektion ist, dass sie selbst mit den Farbcodes von Ozobot zurechtkommen und Ozobot auf diese Weise Aufträge geben können.

Was brauchen Sie?

- Ozobot
- Arbeitskarte 3
- Stifte in den Farben: schwarz, rot, grün und blau

Zeit:

20-30 Minuten.

Lernziele

- 7.2 "Verstehen, dass Computerprogramme etwas ausführen, indem sie präzisen und eindeutigen Anweisungen folgen"
Der Schüler lernt mit dieser Lektion, dass es genau darauf ankommt, wie wir etwas an einen Roboter kommunizieren: in diesem Fall an Ozobot. Ist ein Code nicht genau gezeichnet, dann versteht Ozobot es nicht und wird den Code nicht aufgreifen.
- 7.3 "Erteilen einer Reihe von Anweisungen für das Ausführen einer bestimmten Aufgabe"
Ozobot muss in dieser Lektion eine Anzahl von Aufträgen ausführen. Diese Anweisungen lernt der Schüler Stück für Stück selbst zu geben, wonach er schließlich selbstständig die Codes auf der Karte finden und an Ozobot übergeben kann.

Optional

In der Klasse erklären

Manchmal nimmt Ozobot Codes nicht an. Könnt ihr andere Beispiele nennen, wenn Geräte nicht das tun, was sie tun sollen?

- Falschen Knopf drücken.
- Falsche Fernbedienung für den Fernseher.

Computer arbeiten mit Codes. Ein bisschen wie die Farbcodes von Ozobot. Aber wenn der Code nicht genau stimmt, dann versteht der Computer nicht, was er tun muss. Das ist ein bisschen wie mit einem Rezept: wenn du etwas Falsches in das Rezept gibst oder die Mengen nicht stimmen, dann geht etwas schief!

TIPP: Lassen Sie Ihre Schüler Ozobot noch besser entdecken, indem Sie sie auf der Rückseite frei arbeiten lassen. So experimentieren sie mit den Linien und Codes, die Ozobot sieht!

Antwortkarte Lektion 3



Antwortkarte 3

Lektion 3



Was lernst du?

Wir lernen eine Anzahl von Codes, die Ozobot kennt, und wie du diese auf dem Code-Blatt nachschauen musst.

Was werden wir machen?

Du weißt inzwischen, dass Ozobot Farbcodes kennt. Wir werden Ozobot jetzt noch mehr Aufträge geben, die er ausführen wird.

Was brauchst du?

- Ozobot
- Arbeitskarte 3
- Stifte in den Farben: schwarz, rot, grün und blau

Tid:

20-30 Minuten

Codes zeichnen

In dieser Lektion will Ozobot gerne sehen lassen, was er alles kann. Wir werden ihn ein paar Aufträge ausführen lassen, indem wir Farbcodes zeichnen.

- 1 Ozobot wird sich wie ein Tornado drehen, wenn er folgenden Farbcode sieht: rot - grün - rot - grün
Zeichne diesen Farbcode in die erste Linie.

Schalte Ozobot ein und setze ihn auf den Anfang der Linie und schau, wie er einen Tornado macht!

Zickzack

- 1 Ozobot kann sich auch im Zickzack bewegen. Kannst du auf der Code-Karte den Code finden, um Ozobot im Zickzack fahren zu lassen?
- 2 Der Code, der Ozobot im Zickzack fahren lässt, ist: blau - schwarz - grün rot
Zeichne diesen Farbcode in die 3. Linie.
- 3 Schalte Ozobot ein und stelle ihn auf den Anfang der Linie. Siehst du, wie er im Zickzack fährt?



Pause

- 1 Ozobot kann auch einfach stehenbleiben. Dieser Code heißt Pause.
- 2 Suche den Code und zeichne ihn in die leeren Felder. Stelle Ozobot danach auf die Linie. Bleibt Ozobot eben stehen? Gut so!



Super Turbo

1

Ozobot wird am schnellsten fahren, wenn du den Super Turbo Code aufmalst. Zeichne den Super Turbo Code in die letzte Linie. Führt Ozobot schnell?



EXTRA: Vielleicht fällt dir auf, dass Ozobot den Code nicht immer so ausführt, wie er sollte. Das ist so, weil es sehr wichtig ist, dass wir die Codes so genau wie möglich einfärben. Sonst sieht sie Ozobot falsch oder nicht gut und dann geht es schief. Es ist wichtig, dass wir uns das merken.

Zusammenfassung der Lektion

Diese Lektion ist vor allem eine Vorbereitung auf die Verwendung von Ozobot in höheren Gruppen. Der Schüler lernt auf einfache Art und Weise Ozobot kennen und realisiert unbewusst, wie Ozobot funktioniert. Schüler bekommen eine Demonstration, bei der Ozobot die Buchstaben des Alphabets durchläuft. Diese Lektion kann somit auch einfach für einen Sprachkurs verwendet werden.

Was brauchen Sie?

- Ozobot
- Mitgelieferte Arbeitskarten 4.A, 4.B, 4.C, 4.D, 4.E
- EExtra: die einfache Farbcode-Karte (diese können Sie auf der Rückseite der Lektion finden)

Zeit:

Pro Buchstabe ungefähr 2 Minuten

Lernziele

- 1.1 "Erkundung der Möglichkeiten, Probleme mit einem Computer zu lösen"
Diese Lektion hilft dem Schüler beim Lösen eines Problems: nämlich nicht (mehr) zu wissen, wie ein Buchstabe geschrieben wird. Ozobot nimmt den Schüler an der Hand, indem er den Schüler sehen lässt, wie ein Buchstabe geschrieben wird.
- 7.4 "Voraussagen von Verhalten bei der Arbeitsweise von simplen (Computer-) Programmen durch logisches Schlussfolgern"
Beim Üben der Schreibweise von Buchstaben kann die Farbcode-Karte benutzt werden. Der Schüler kann so anhand der Karte vorhersagen, auf welche Seite Ozobot fährt, um so auf eine ganz eigene und interaktive Art und Weise die Buchstaben zu lernen.

Optional

In der Klasse erklären

Es sollte klar sein, dass diese Lektion eine kleine Erklärung für die Schüler erfordert. Die folgenden Punkte sind wichtig für das Besprechen dieser Lektion:

- Erklären Sie, wo sich der An-Aus-Knopf von Ozobot befindet und wie der Schüler diesen verwenden kann.
- Erklären Sie, in welche Richtung Ozobot auf die Buchstaben gesetzt werden muss (in Pfeilrichtung).
- Erklären Sie, dass die Karte richtig liegt, wenn der schwarze Punkt nach oben zeigt;
- Erklären Sie, dass Ozobot aufgrund der Farben auf der Linie sehen kann, auf welche Seite er fahren muss.
- Diese Farben heißen "Codes".
- Optional: Erklären Sie, dass diese „Farbcodes“ auf der Farbcode-Karte stehen und dass sie so auch voraussagen können, auf wohin Ozobot fahren wird.

Arbeitskarte Lektion 3



Was lernst du?

In dieser Lektion lässt dich Ozobot sehen, wie du die Buchstaben des Alphabets schreiben musst! Wenn du nicht mehr weißt, wie du die Buchstaben schreiben musst, dann hilft dir Ozobot.

Was werden wir machen?

Wir setzen Ozobot auf eine Buchstabenkarte. Dann lässt Ozobot sehen, wie der Buchstabe geschrieben werden muss.

Was brauchst du?

- Ozobot
- Mitgelieferte Arbeitskarten 4.A, 4.B, 4.C, 4.D, 4.E
- Extra: die einfache Farbcode-Karte

Zeit:

Pro Buchstabe ungefähr 2 Minuten

Los geht's!

Ozobot fährt über die Buchstaben des Alphabets. Die Farbcodes helfen ihm dabei, die Buchstaben richtig abzufahren.

- 1 Schalte Ozobot ein, indem du auf den Knopf drückst.
- 2 Stelle Ozobot auf die Linie und schau, wie er den Buchstaben macht.
- 3 Wiederhole oben stehende Schritte für jede Karte.



EXTRA: Was bedeuten die verwendeten Farbcodes? Sage das Verhalten von Ozobot voraus (verwende dafür die einfache Farbcode-Karte auf der Rückseite).

Die Einfache Farbcode-Karte



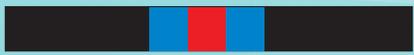
Nach links



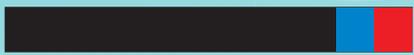
Nach rechts



Geradeaus



Umkehren

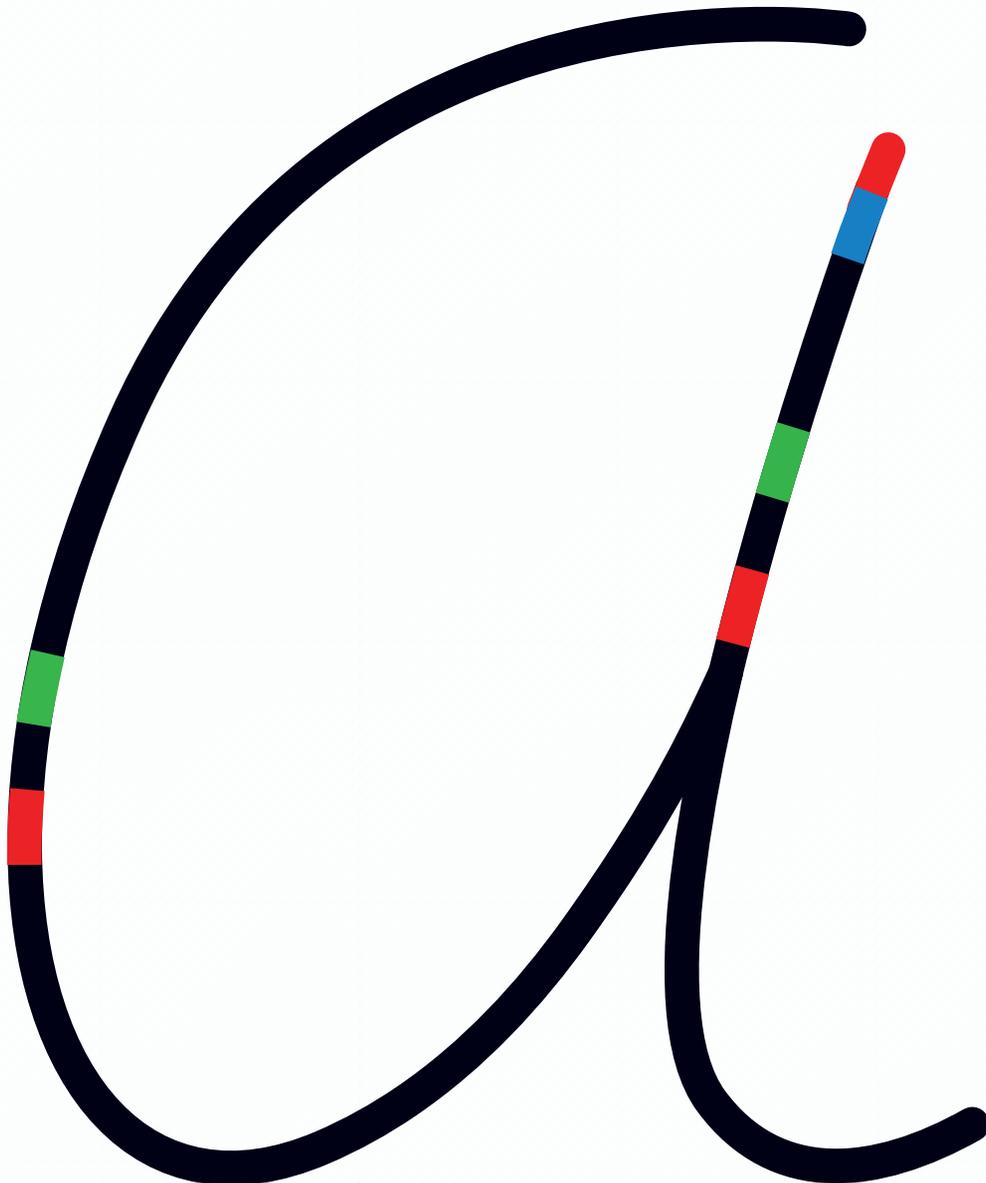
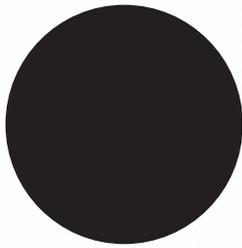


Am Ende der Linie umkehren.



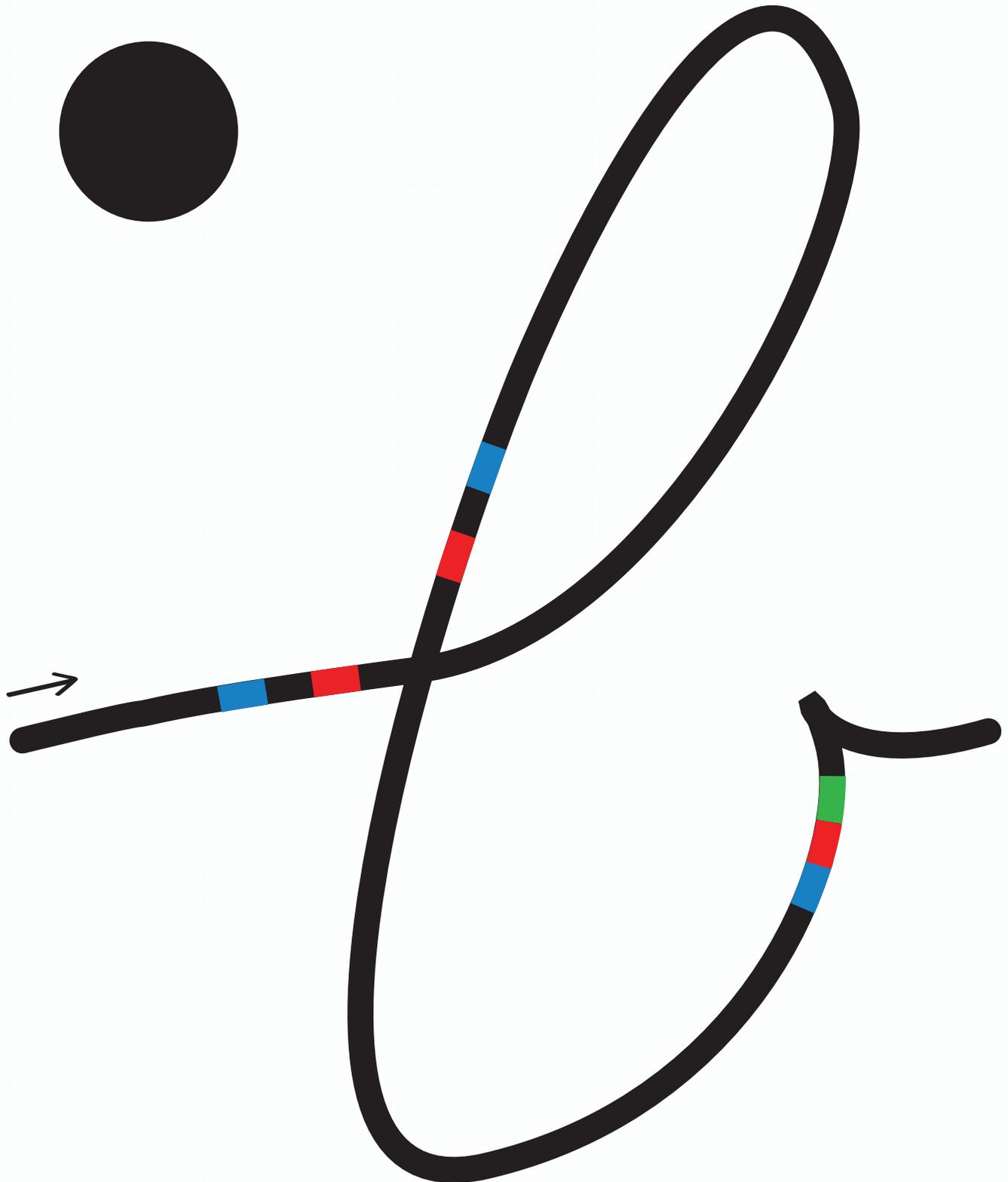
Die Buchstaben des Alphabets

Arbeitskarte 4.A
Ozobot Bit 2.0



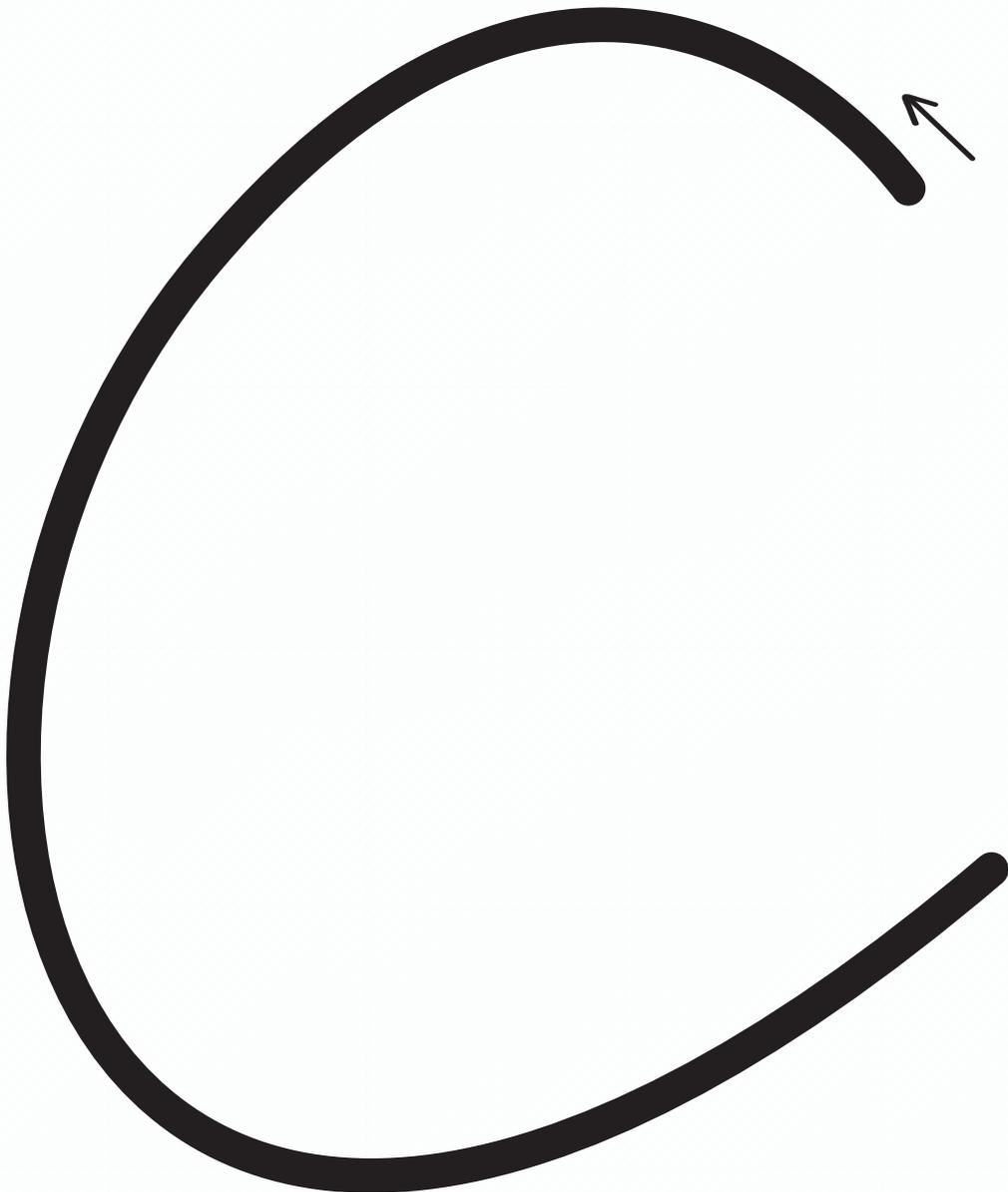
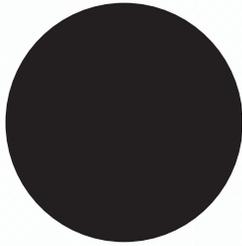
Die Buchstaben des Alphabets

Arbeitskarte 4.B
Ozobot Bit 2.0



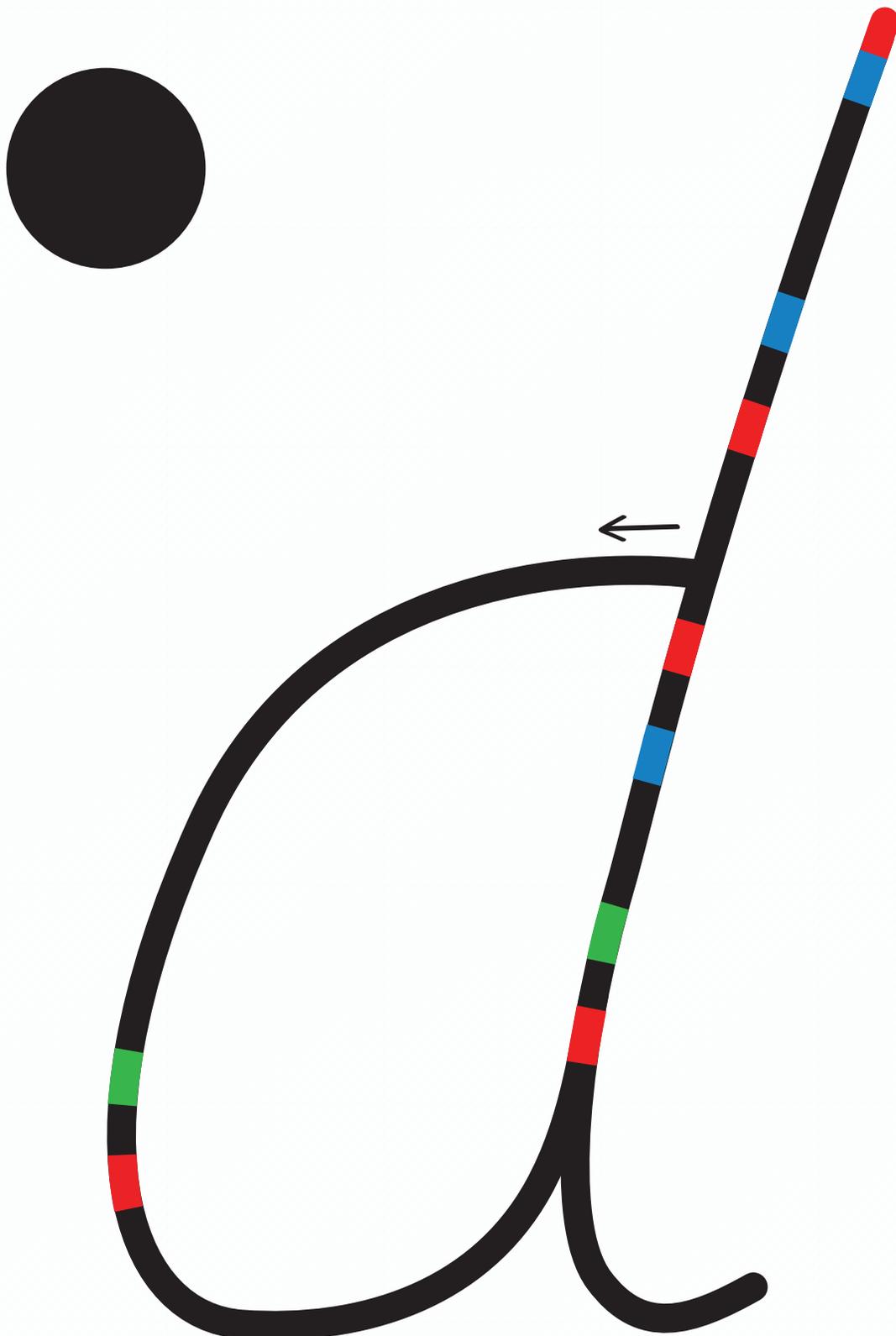
Die Buchstaben des Alphabets

Arbeitskarte 4.C
Ozobot Bit 2.0



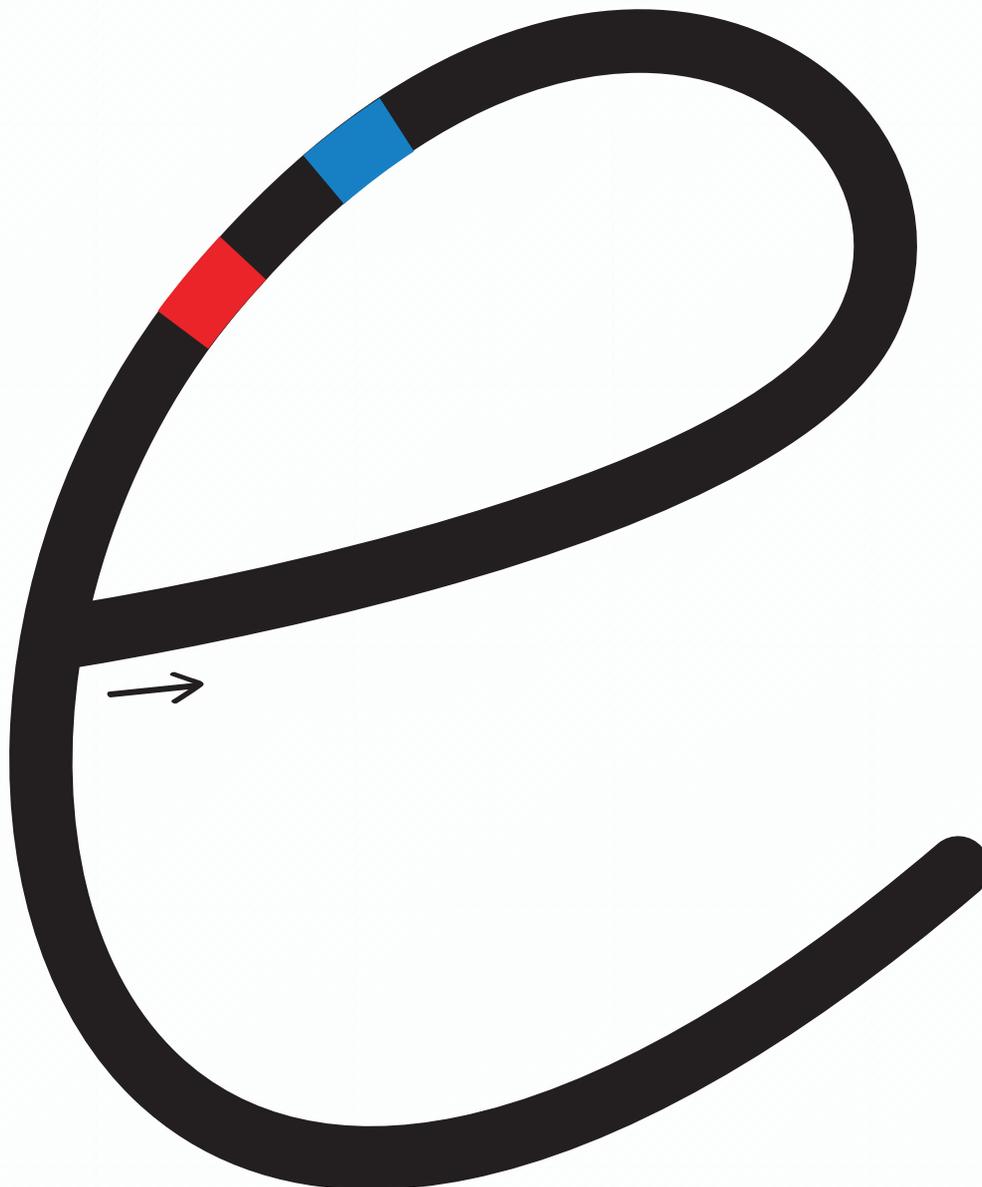
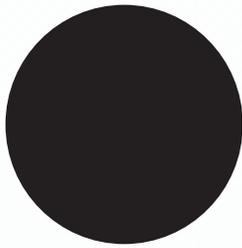
Die Buchstaben des Alphabets

Arbeitskarte 4.D
Ozobot Bit 2.0



Die Buchstaben des Alphabets

Arbeitskarte 4.E
Ozobot Bit 2.0



Zusammenfassung der Lektion

Der Schüler gibt Ozobot Aufträge, wobei Ozobot verschiedene Geschwindigkeiten annehmen muss. Der Schüler wird mit Hilfe einer Geschichte mitgenommen und lässt Ozobot durch Farbcodes die richtigen Geschwindigkeiten annehmen.

Was brauchen Sie?

- Ozobot
- Farbcode-Karte
- Arbeitskarte 5
- Stifte in den Farben: schwarz, rot, grün und blau

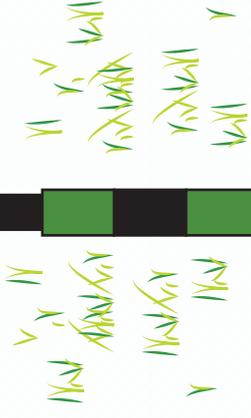
Zeit:

25-35 Minuten

Lernziele

- 2 "Daten sammeln"
Der Schüler lernt, die richtigen Informationen zu sammeln, die er im Text findet, um diese anschließend mit dem richtigen Code zu verbinden. Der richtige Code ist nötig, um Ozobot mit der richtigen Geschwindigkeit fahren zu lassen.
- 4 "Daten visualisieren / Daten in einer passenden Form wiedergeben"
Wenn der Schüler den richtigen Code gefunden hat, wird er diesen Code Ozobot auf die richtige Art und Weise vorlegen müssen. Wenn alles gut geht, weiß der Schüler inzwischen, dass die Codes genau gezeichnet werden müssen.

Antwortkarte Lektion 5



Was lernst du?

Ozobot kann in verschiedenen Geschwindigkeiten fahren. In dieser Lektion werden wir schauen, wie wir ihn das tun lassen können.

Was werden wir machen?

Wir werden Ozobot Codes geben, um schnell oder richtig langsam zu fahren.

Was brauchst du?

- Ozobot
- Farbcode-Karte
- Arbeitskarte 5
- Stifte in den Farben: schwarz, rot, grün und blau

Zeit:

25-35 Minuten

Los geht's!

Ozobot kann richtig schnell oder so langsam wie eine Schnecke fahren. Insgesamt kennt Ozobot sechs verschiedene Geschwindigkeiten. Schau mal auf die Farbcode-Karte. Oben siehst du alle Geschwindigkeiten, die Ozobot kennt und die Farbcodes, die dazu gehören. Diese werden wir in dieser Lektion verwenden

Ozobot ist voll und ganz bereit, um zu zeigen, wie schnell (und langsam) er fahren kann!

- 1 Verwende die Arbeitskarte 5. Es ist herrliches Wetter und Ozobot fährt eine Runde draußen. Ozobot findet die Sonne richtig gut und will sie gerne genießen. Sorge dafür, dass er Schneckentempo an dem Ort annimmt, an dem die Sonne scheint. 
- 2  Ozobot liebt Schmetterlinge sehr. Siehst du alle Schmetterlinge? Lasse Ozobot langsam durch den Schmetterlingsgarten fahren.
- 3 Nach dem Schmetterlingsgarten fährt Ozobot ruhig weiter. Sorge dafür, dass er nach dem Schmetterlingsgarten  spazieren fährt.
- 4  Oh nein! Dunkle Wolken beginnen sich vor die Sonne zu schieben. Ozobot denkt, dass es zu regnen beginnt, und fährt schnell weiter. Lasse Ozobot an dem Ort, an dem die dunklen Wolken sind, schnell fahren.
- 5 Ozobot hatte Recht: Plötzlich beginnt es zu regnen. Ozobot mag Regen nicht. Lasse Ozobot am Ort des Regens  im Turbo fahren.
- 6  Aber schau! In der Ferne sieht Ozobot einen Straßenverkauf, an dem Regenschirme verkauft werden. Was für ein Glück! Ozobot wird jetzt noch schneller fahren, denn stell dir vor, dass die Regenschirme gleich ausverkauft sind. Sorge dafür, dass Ozobot die Geschwindigkeit Super Turbo an dem Ort annimmt, an dem der Regenschirm steht.

