

Werkkaart 1

Naam _____

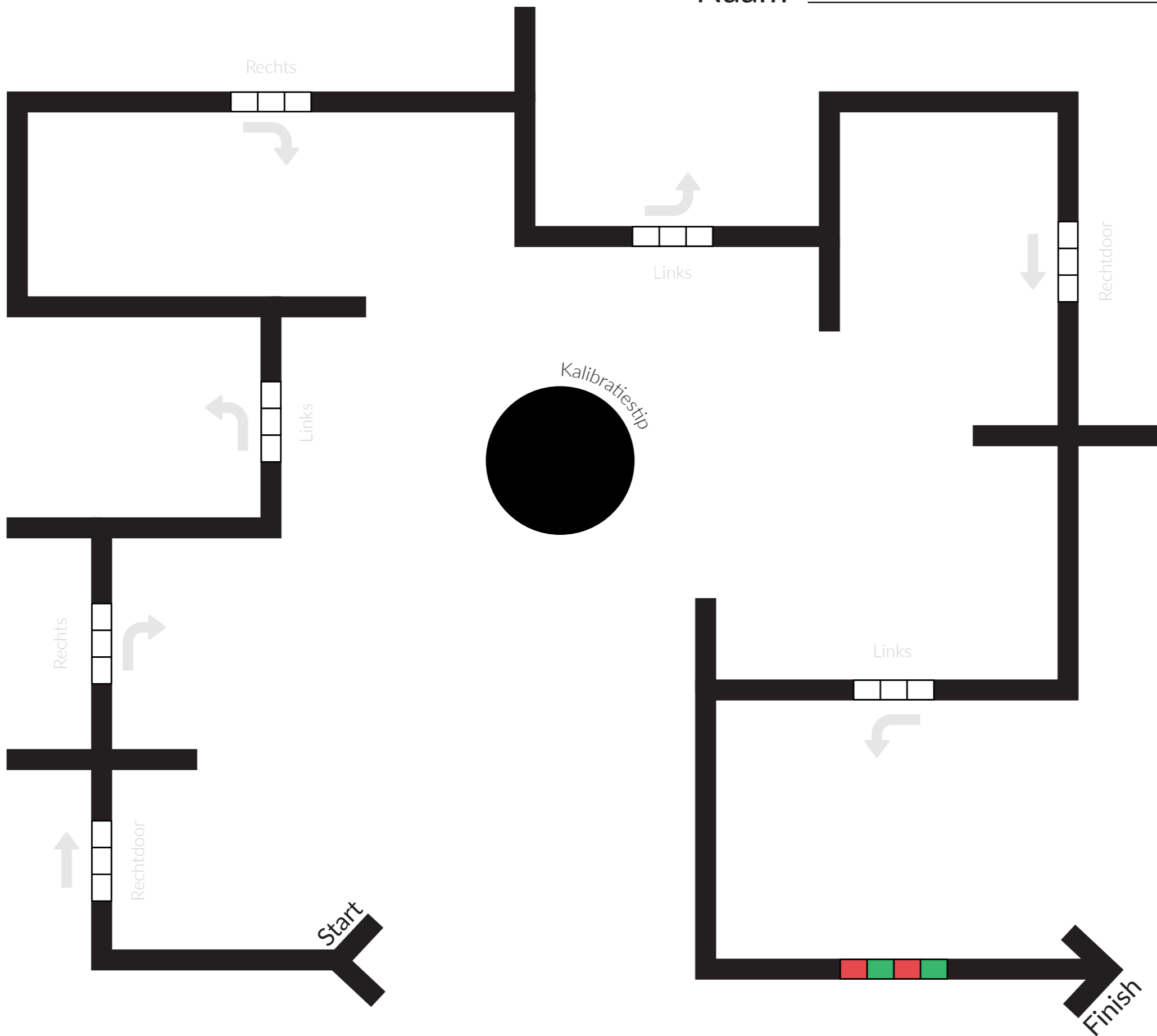


Opdracht

- Kalibreer Ozobot op de stip.
- Plaats Ozobot op het begin van de zwarte rechte lijn (1) en laat Ozobot naar het eind van de lijn rijden.
 - Volgt Ozobot de lijn?
 - Wat gebeurt er als Ozobot aan het einde van de lijn is?
- Voer bovenstaande stap ook uit voor de golvende lijn (2) en daarna de lijn met de kleuren (3).
 - Volgt Ozobot de lijn?
 - Wat gebeurt er met Ozobot als de lijn van kleur wisselt?
- Gebruik nu het raster met zwarte lijnen (4).
 - Wat gebeurt er als Ozobot op een kruispunt komt?

Werkkaart 2

Naam _____



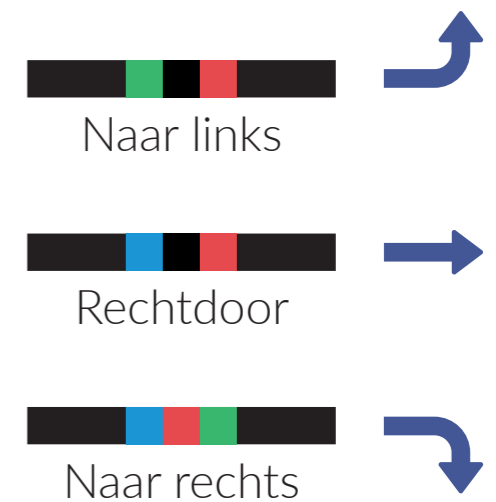
Opdracht

- Programmeer Ozobot van start tot finish: volg de pijlen.
 - Dit doe je door in de vakjes de juiste kleurcode in te vullen.
 - Werk netjes: zorg dat de kleuren aansluiten, maar elkaar niet overlappen.

Tips

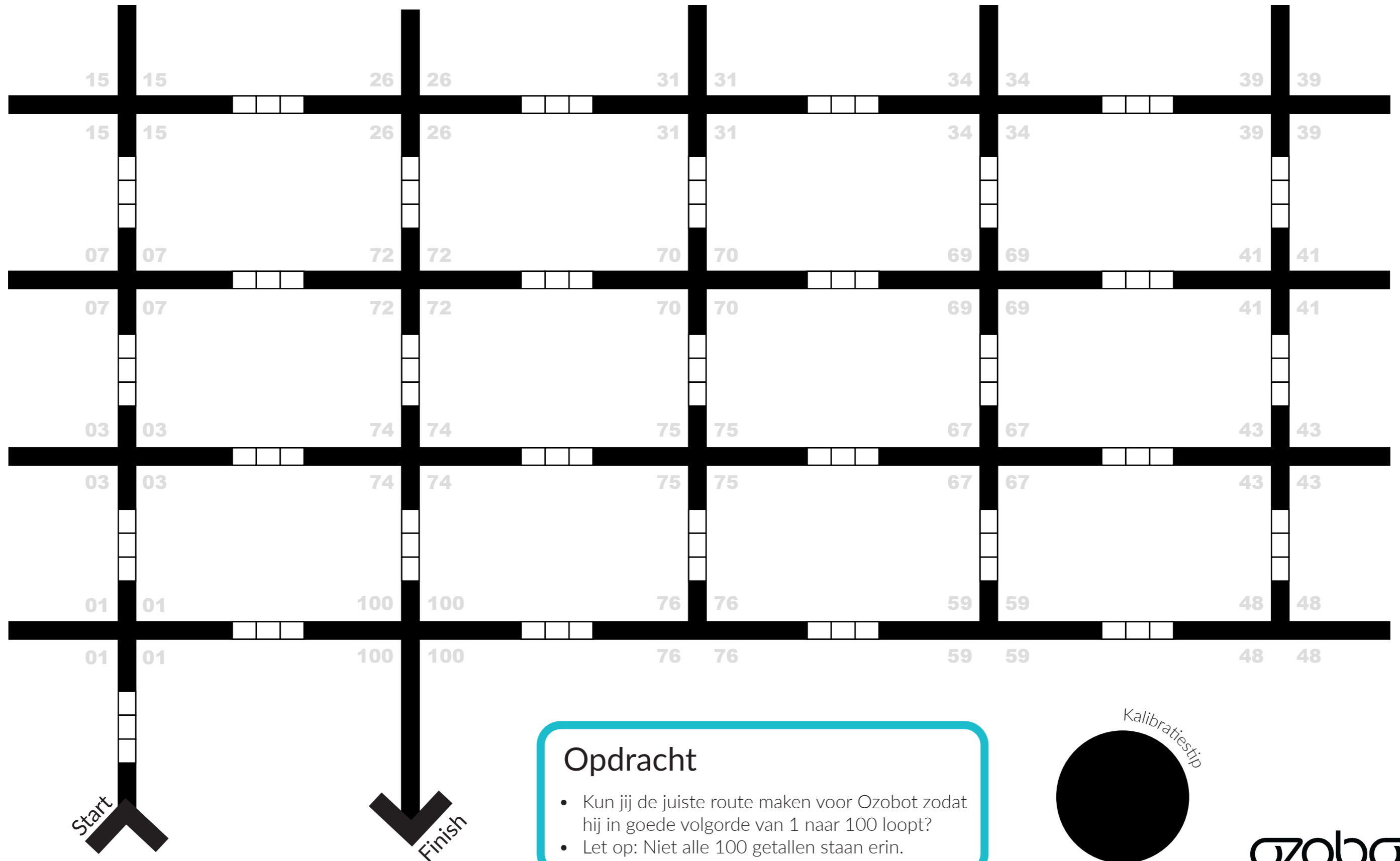
- Naar links of rechts? Bekijk het vanuit Ozobot zelf!
- Ozobot onthoudt de code tot aan het kruispunt.

Kleurcodes



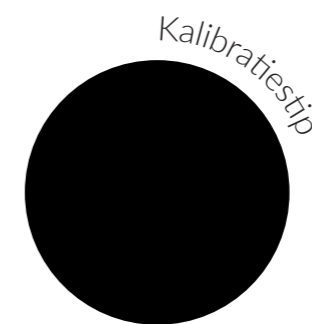
Werkkaart 3d

Naam _____



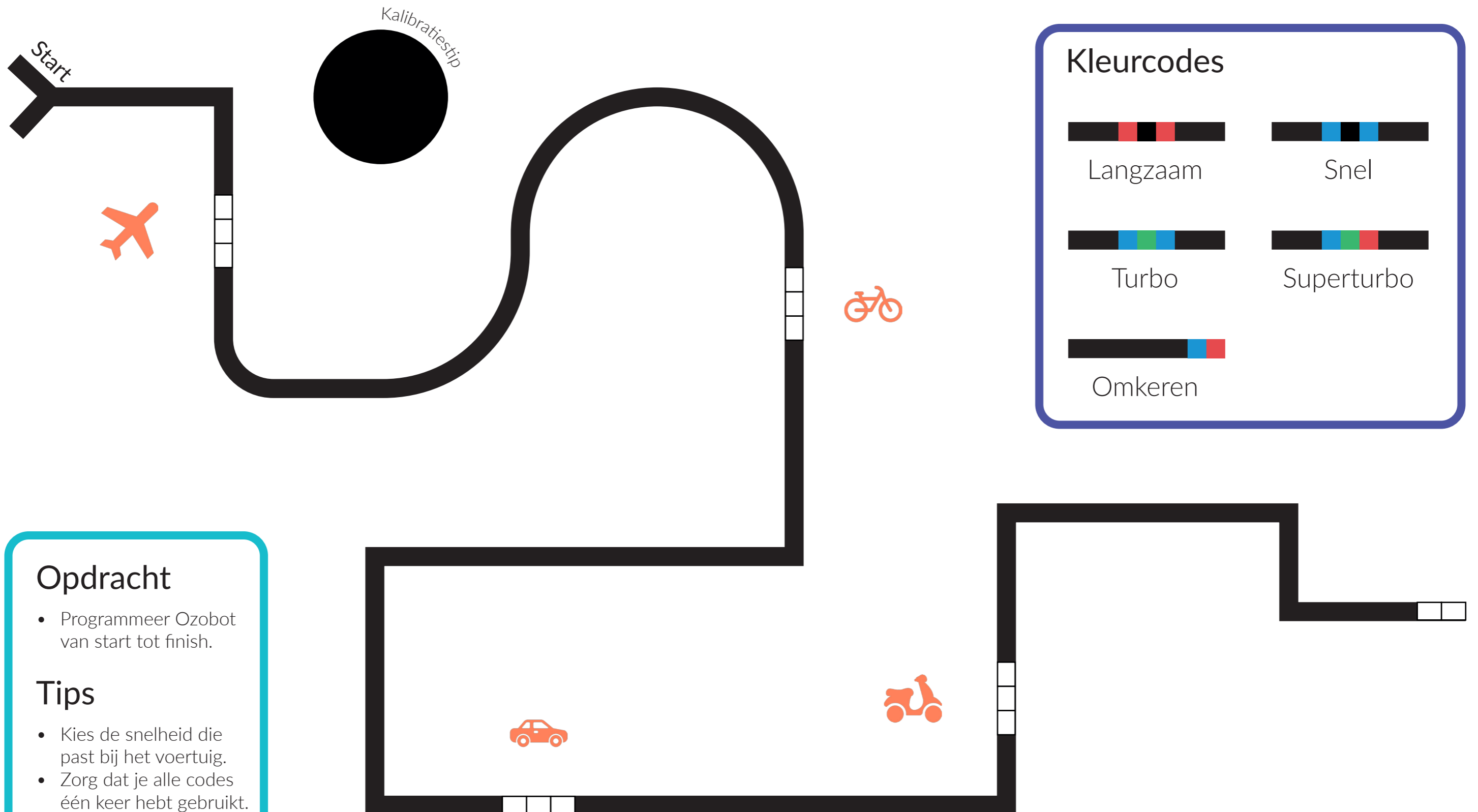
Opdracht

- Kun jij de juiste route maken voor Ozobot zodat hij in goede volgorde van 1 naar 100 loopt?
- Let op: Niet alle 100 getallen staan erin.



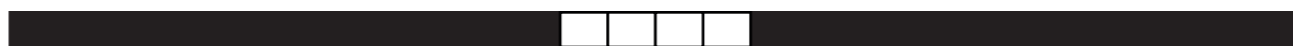
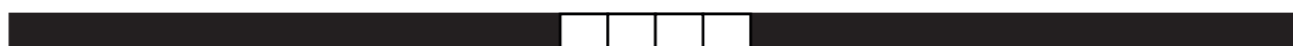
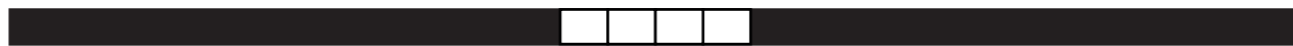
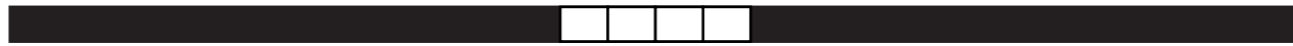
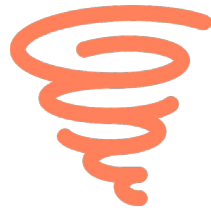
Werkkaart 4a

Naam _____



Werkkaart 5

Naam _____



Opdracht

- Kleur de juiste kleurcodes op de werkkaarten en beantwoord de vragen.

Kleurcodes



Achteruit lopen



Ronddraaien

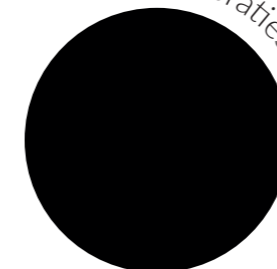


Tornado



Zigzag

Kalibratiestip



Vragen

Wat valt je op als je de vier codes bekijkt?

Wat is het verschil tussen 'ronddraaien' en 'tornado'?

Wat is het verschil tussen 'achteruit lopen' en 'zigzag'?

Werkkaart 6

Naam _____



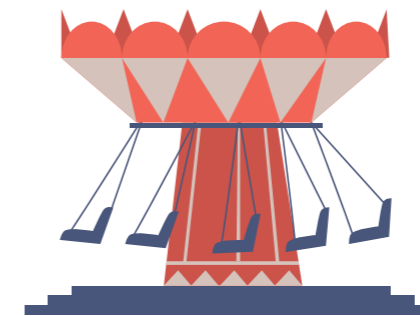
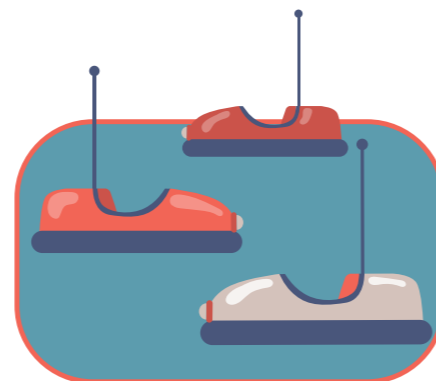
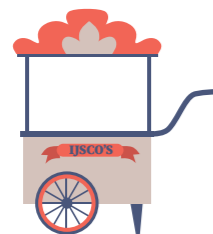
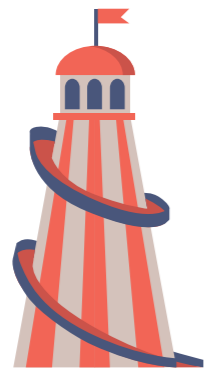
Opdracht

- Teken tussen de twee zwarte lijnen een eigen route.
 - De route moet bochten en hoeken hebben.
 - De route moet minstens 2 kleuren hebben.



Werkkaart 7

Naam _____



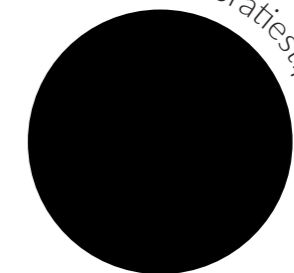
Opdracht

- Teken een route over de kermis aan de hand van het verhaal hieronder.
- Gebruik snelheden en speciale moves die passen bij het verhaal en de attractie.

Verhaal

Sem en Fien gaan naar de kermis. Bij binnenkomst rennen ze eerst naar de draaimolen. Daarna wandelen ze naar de glijbaan. Die gaat lekker hard. Ze pauzeren even met een ijsje. Dan gaan ze naar de botsauto's. Ze botsen heen en weer. Bij de zweefmolen blijven ze even stilstaan om te kijken. Moe en langzaam lopen ze aan het eind van de dag naar de uitgang.

Kalibratiestip



ozobot
WORKSHOPS