

Werkkaart 1

Naam _____

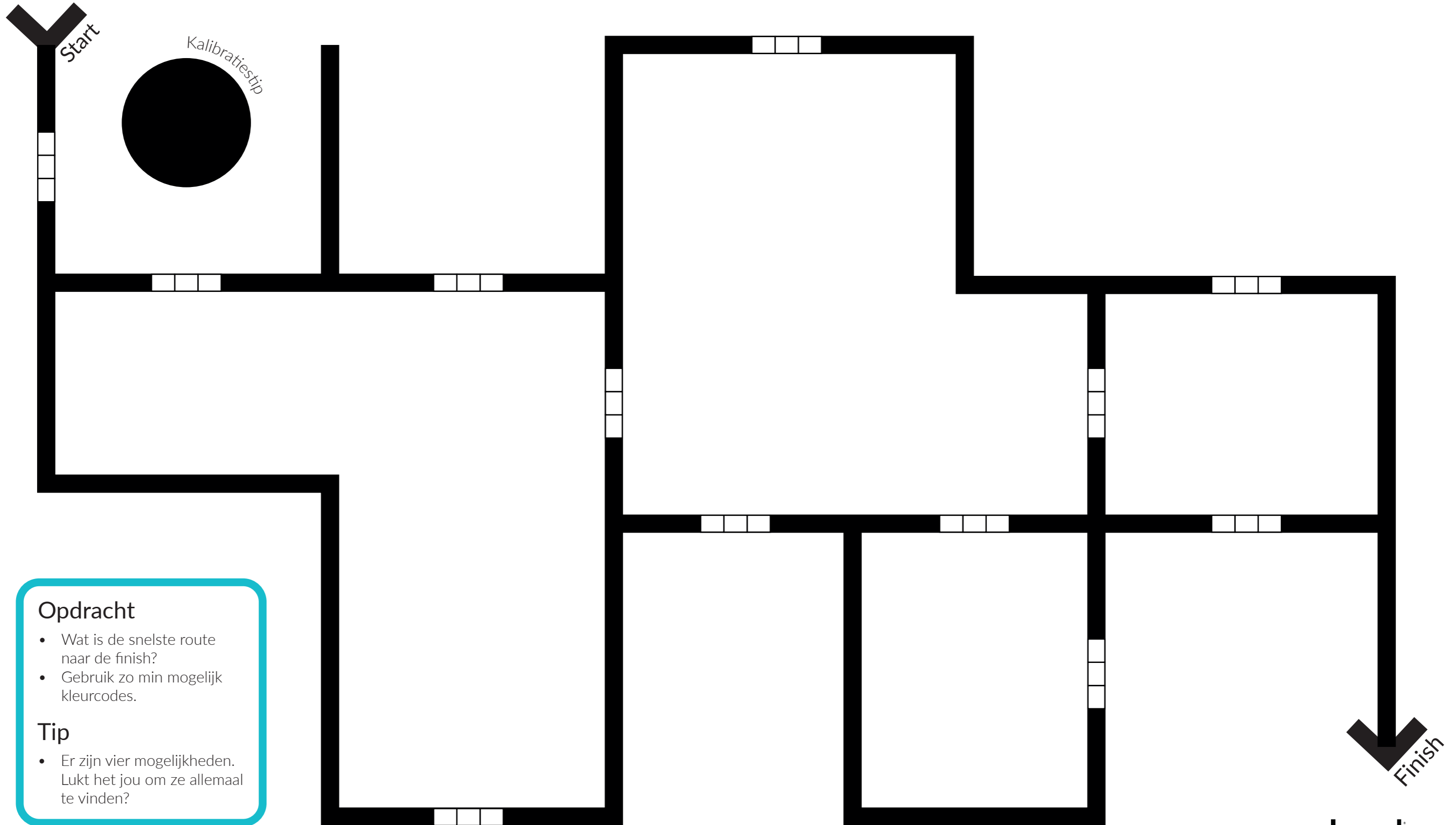


Opdracht

- 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 3a

Naam _____



Opdracht

- Wat is de snelste route naar de finish?
- Gebruik zo min mogelijk kleurcodes.

Tip

- Er zijn vier mogelijkheden. Lukt het jou om ze allemaal te vinden?

Werkkaart 3b

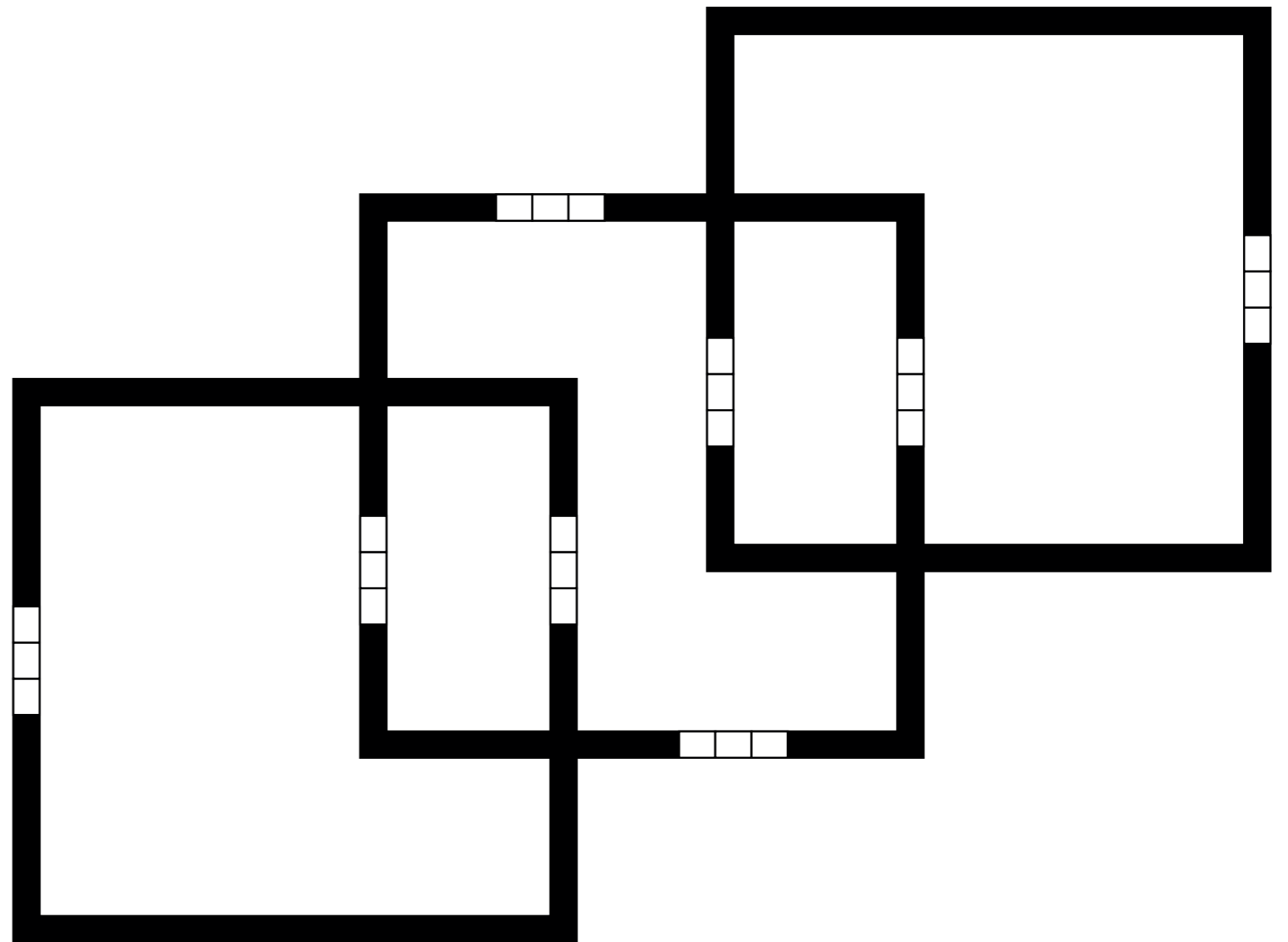
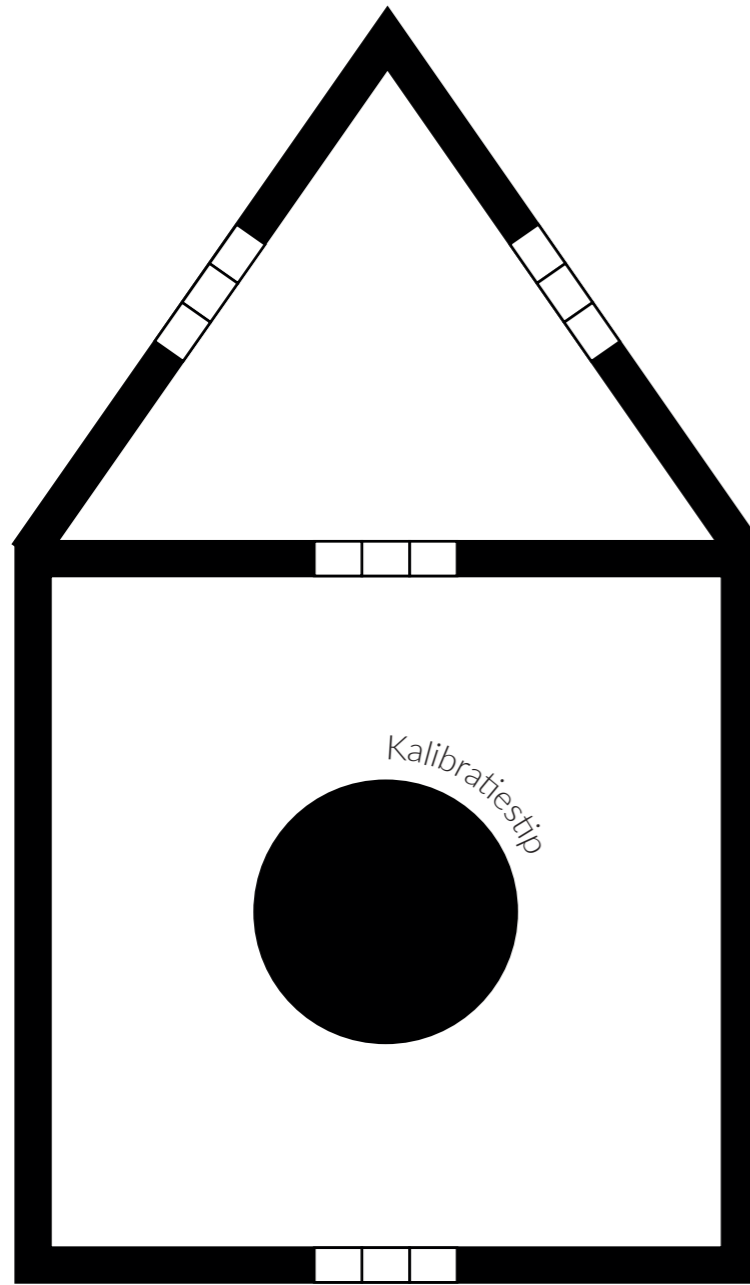
Naam _____

Opdracht

- Laat Ozobot het figuur rijden en kleur de kleurcodes in.
- Let op: Ozobot mag elke lijn maar 1x rijden.

Tip

- Kleurcode vakjes die je niet gebruikt kleur je zwart in.



Werkkaart 4a

Naam _____

Opdracht

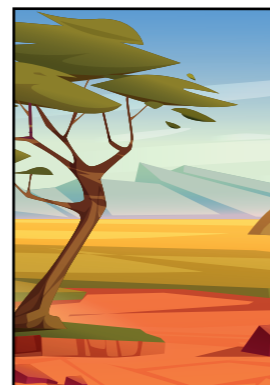
- Op de bijbehorende knipkaart staat de opdracht uitgelegd.



_____ km/u



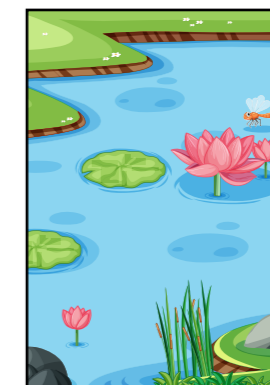
_____ km/u



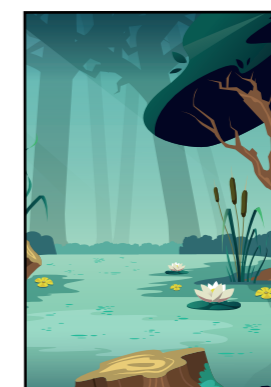
_____ km/u



_____ km/u



_____ km/u



_____ km/u

Start



Werkkaart 4a Knipkaart

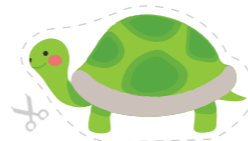
Zwaan



Pinguïn



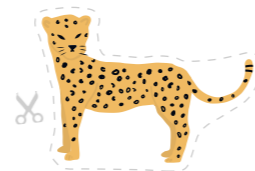
Schildpad



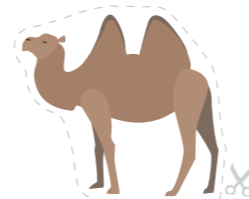
Hert



Jachtluipaard



Kameel



Opdracht

- Knip de dieren uit en plak ze in het vak bij het juiste leefgebied.
- Vul bij elk dier de maximale snelheid in. Je kunt kiezen uit:

80 km/u

130 km/u

10 km/u

65 km/u

20 km/u

45 km/u

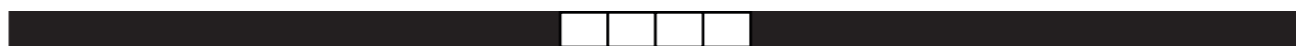
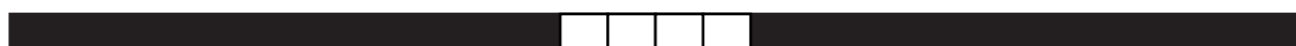
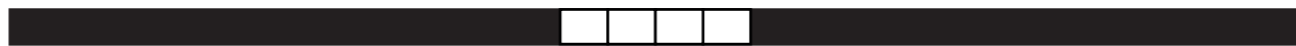
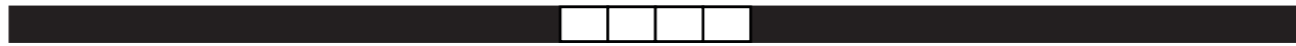
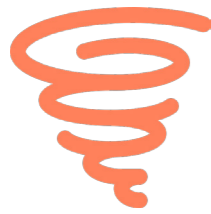
- Kleur dan bij elke snelheid de juiste kleurcode.

Tips

- Het langzaamste dier is niet het laatste dier voor de finish...
- Eén van de vogels kan wel 65 km/u.

Werkkaart 5

Naam _____



Opdracht

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

Kleurcodes



Achteruit lopen



Ronddraaien

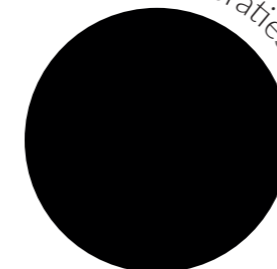


Tornado



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

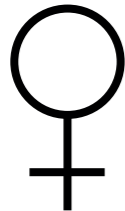
Naam _____

Opdracht

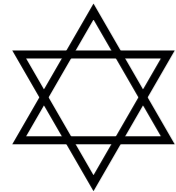
- Weet jij wat onderstaande symbolen en tekens betekenen? Trek een lijn tussen de dingen die bij elkaar horen.
- Kies één van de figuren en teken dit na. Gebruik kleurcodes, zodat Ozobot je figuur kan narijden.
- Teken niet te klein!



Jodendom



Vrede



Post



Vrouw

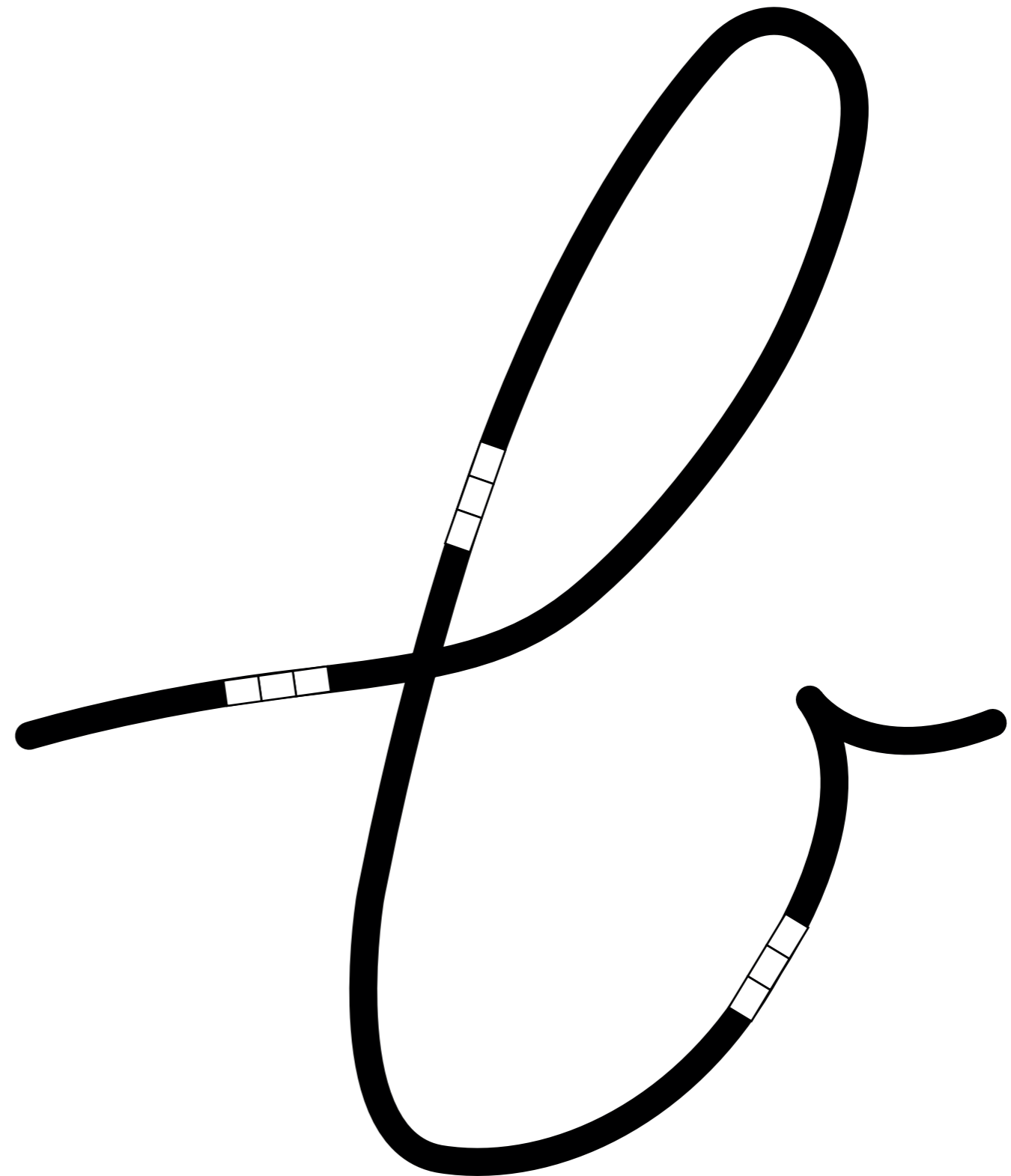
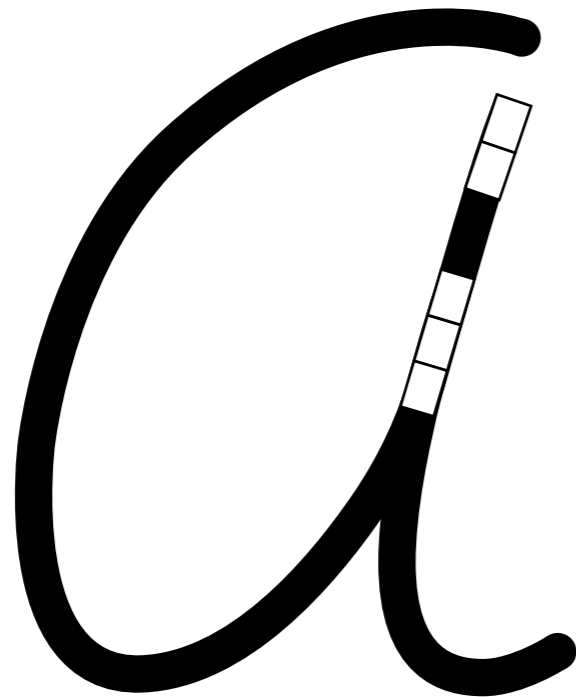


Werkkaart 8a

Naam _____

Opdracht

- Je kunt met Ozobot letters maken. Kleur de codes volgens de juiste schrijfwijze van de letter in.



Werkkaart 8b

Naam _____

Opdracht

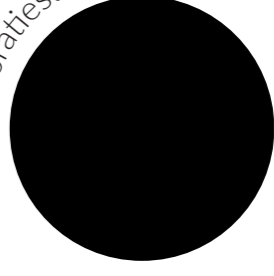
- Kies nu zelf een letter uit, bijvoorbeeld de eerste letter van je naam.
- Schrijf deze letter met codes tussen de lijnen en laat Ozobot de letter rijden.

Tip

- Oefen eerst op kladpapier.

a f k p u z
b g l q v œ
c h m r w au
d i n s x wi
e j o t y ou

Kalibratiestip



Ozobot
W O R K S H O P S

Werkkaart 9a

Naam _____

Teken hier je plattegrond



Opdracht

- Je gaat een looproute tekenen. Kies bijvoorbeeld uit:
 - Speeltuin
 - Dierentuin
 - Stad
 - Zwembad
 - Bos
 - Of bedenk je eigen onderwerp
- Schrijf het bijbehorende verhaal op, op werkkaart 8b.



ozobot
WORKSHOPS

Werkkaart 9b

Naam _____

Opdracht

- Schrijf hier het bijbehorende verhaal op.
 - Zorg dat het verhaal en de plattegrond bij elkaar horen.
 - Teken en kleur codes die bij het verhaal passen.
 - Versier je plattegrond.
 - Houd genoeg ruimte vrij om de lijnen, zodat Ozobot deze kan blijven lezen.