

THE GREAT OZORACE

I den här övningen kommer eleverna att få "hemliga koder" och tillsammans med Ozobot dechifrera vilka koder som gör vad. Efter undersökningen kommer eleverna att rita in koderna i ett Ozobot-race. Vilket lag har ritat koderna i rätt ordning och vinner racet!?

Målgrupp: F-5

Tid: 45 min

Material: Ozobot, pennor, hemliga koder, vita papper, ett stort/långt papper ca 1m långt, linjal eller måttband.

Mål med uppgiften: Klura ut vad koderna betyder och programmera Ozobot på ett ändamålsenligt sätt.

Lärarförberedelser: Använd en linjal och mät upp en start- och mållinje på ett stort papper (Racerbanan). Rita upp x antal banor/fållor till de olika lagen.

THE GREAT OZORACE

**Ditt uppdrag:
Att vinna OzobotRace!**

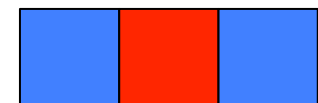
Så här gör du:

- 1, Använd Ozobot , ett vitt papper och de hemliga koderna. Testa och pröva de olika koderna. Se upp för U-svängar och de långsamma koderna!**
- 2, Rita in ditt "program" på racerbanan. Snart är det dags för start!**
- 3, När alla ritat in sitt program på racerbanan. Är det dags för start! Må bästa lag vinna!**

MYSTERY GO CODES



MYSTERY GO CODES





slow



jump left



nitro boost



pause (3 sec)



cruise



straight



turn left



snail dose



fast



turn right



jump right



U-turn



jump ahead



turbo



slow



jump left



nitro boost



pause (3 sec)



cruise



straight



turn left



snail dose



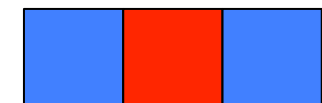
fast



turn right



jump right



U-turn



jump ahead



turbo

FACIT