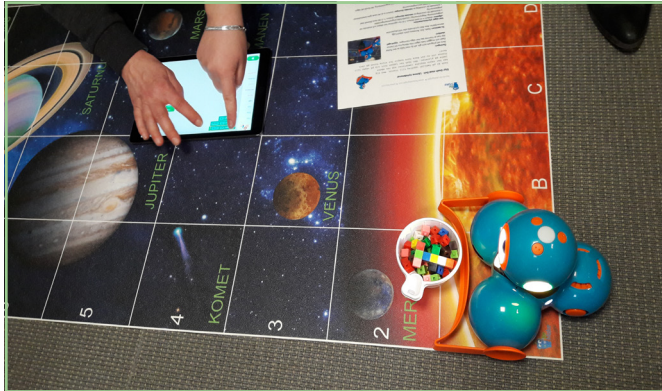
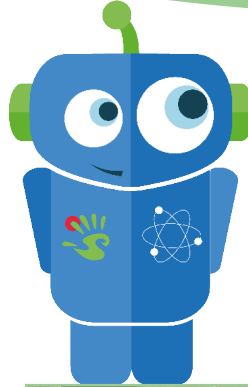


# Dash och Dot i rymden!



## Det här behöver du:

- Dash
- Dot
- Accessory pack
- Plastmugg
- Stenar/plockmaterial
- Rymdmatta eller bild på planeter



## FÖRBEREDELSE:

Dash är på hemligt uppdrag till Uranus. Med sig har han några magiska rymdstenar som han måste lämna på planeten. Men Dash har tappat bort sig på vägen till Uranus och nu kan bara hans kompis Dot styra honom på rätt kurs!

## MÅL MED UPPGIFTEN

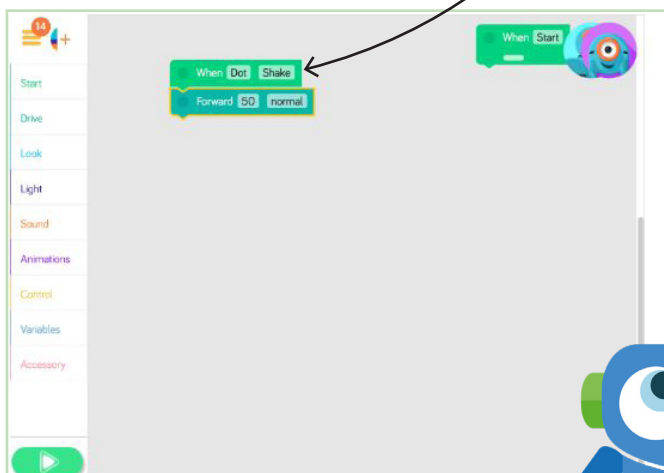
Att styra en robot med enkel programmering. Förklara och förstå enkla programmeringsbegrepp.

## HUR GÖR DU?

Skriv ett program som gör att du med hjälp av Dot flyttar Dash och muggen hela vägen från Merkurius till Uranus.

När han är framme ska han säga meningens: **Uppdraget slutfört!**

Så här kan du börja, se bild. Se till att både Dash och Dot är kopplade till lärplattan. Du ser vilken robot som är kopplad till plattan i det högra hörnet. För att styra ditt program med med Dot gå till start och välj When blocket. Klicka i Dash- rutan och välj Dot.



## VAD SÄGER LÄROPLANEN

Lgr11

### Matematik

Algebra i årskurs 4–6 samt årskurs 7-9:

- Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering.
- Programmering i visuella/olika programmeringsmiljöer.

### Teknik

Arbetsätt för utveckling av tekniska lösningar i årskurs 1–3:

- Att styra föremål med programmering.
- Arbetsätt för utveckling av tekniska lösningar i årskurs 4–6:

