

Blue-Bot firar Halloween!



Men Blue-Bot har helt gått vilse i det läskiga ödehuset när han skulle gå på "Bus- eller godisrunda"- Hjälp honom att hitta utgången!

MÅL:

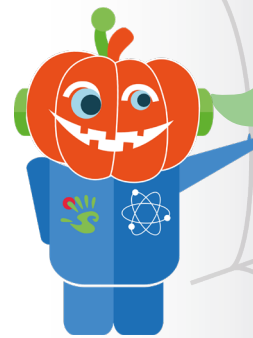
Förstå enkla programmeringsbegrepp och träna enkel programmering.

FÖRBEREDELSE:

Skapa en fin Halloweenutklädnad till Blue-Bot. Lägg ut bilderna och skapa din egen "spelplan". Här väljer du själv hur många dörrar och spöken du vill ha. Ju större spelplan desto roligare och mer utmanande blir det.

Men du måste lägga ut alla 4 nycklar som Blue-Bot behöver för att komma ut.

Vill man tävla, kan man vara två lag och då försöka göra banan så snabbt som möjligt på tid. Ta gärna hjälp av ett timglas eller tidtagarur.



Det här behöver du:

- Bee- eller Blue-Bot
- Bilder som medföljer
- Rutnäsmatta eller uppritat rutnät på golv, papper eller liknande
- Timglas eller tidtagarur
- Utklädnad till Bee- eller Blue-Bot

HUR GÖR DU?

Hjälp Blue-Bot att nå utgången så fort som möjligt. Men han måste få med sig de 4 nycklarna för att kunna öppna utgången. Akta dig för de läskiga spökena och har du tur kanske du kan hitta en genväg.

VILLKOR:

På spelplanen kommer det finnas olika villkor att förhålla sig till. Ett villkor är som en "regel" som måste följas.

T ex kommer du på ett spöke så måste du börja om från startrutan. Eller om du kommer på en dörr får du en nyckel och kan gå vidare till nästa dörr.

Här är villkoren för ödehuset:

- Start = här börjar Blue-Bot
- Utgång = här skall Blue-Bot ta sig ut. Viktigt att han då har alla nycklarna med sig.
- Dörr = genväg. Blue-Bot får en nyckel och kan gå till en annan dörr och slipper passera spöken.
- Nycklar = Blue-Bot behöver samla på sig 4 st nycklar för att kunna låsa upp utgången. Dessa får han vid varje dörr.
- Spöken = Undvik! Blue-Bot får inte gå förbi eller stanna på ett spöke, då måste du gå tillbaka till start.

VAD SÄGER LÄROPLANEN?

Lgr11, ämnet Teknik

- Att styra föremål med programmering

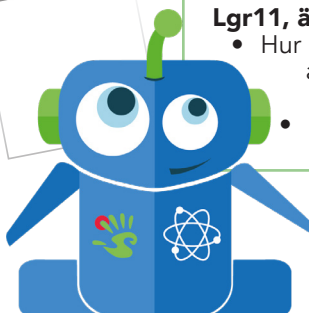
Lgr11, ämnet Matematik

- Hur entydliga stegvisa instruktioner kan konstrueras, beskrivas och följas som grund för programmering.
- Symbolers användning vid stegvisa instruktioner.



Hitta fler övningar med Blue-Bot här!

www.hospedagogen.com



Hands-On Science
www.hos.se - info@hos.se
08-564 714 42

Till vår hemsida



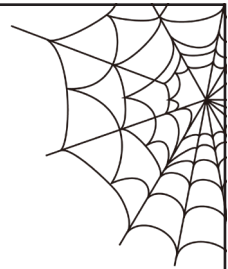
Blue-Bot firar Halloween!

Skriv ut, klipp ut och laminera





START



UTGÅNGEN

