

Detta är ett brädspel där ni tränar på att programmera Ozobot genom att rita koder.

INNEHÅLL

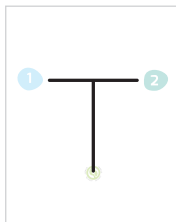
Form-kort



Kod-kort



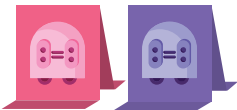
Rymdhopp



Spelbräde



Spelpjäs



Första gången ni spelar:

- Skriv ut och klipp ut alla spelkort och spelpjäser.
- Vik robotpjäserna på hälften så att de kan stå upp.
- Titta gärna igenom tipsen för [Ozobot HÄR](#).

Vad ni behöver:

- Tidtagarur eller 3-minuters timglas.
- Pennor för Ozobot, ett set per spelare (svart, röd, blå, grön).
- En Ozobot Evo eller Bit per spelplan.
- Vita papper.
- Kalibreringscirkel (skriv ut tipsen från länken ovan så hittar ni dessa där)

Sista förberedelserna:

- Placera Ozokoder-spelkort i rutan "Ozokoder" på spelplanen & formkortet i rutan "former".
- Dela ut ett set pennor till varje spelare.
- Kalibrera Ozobot i sin kalibreringscirkel.
- Varje spelare väljer varsin spelpjäs som splaceras vid start.

Varje runda består av sex steg:

Uppdrag

Bli den första spelaren att komma till Mars, genom att klara av programmeringsutmaningarna.

Regler

Under "Test", ska gruppen tillsammans avgöra om formerna ser likadana ut som de på formkortet spelarna dragit. Om formen inte är tillräckligt lik får spelaren inte gå framåt.

För att få rymdhoppa ska Ozobot också kunna läsa av samtliga koder som spelarna behövt använda.

Vinna spelet

Den som först landar på Mars, sista planeten på spelplanen vinner!

1. Dra kort



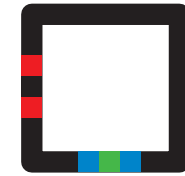
Varje spelare drar ett kort från högen Ozokoder och från korthögen former

2. Ange tid



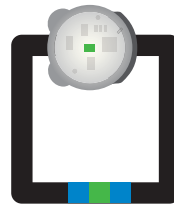
Sätt en timer på 3 minuter. Öka eller minska minuter beroende på erfarenhet och ålder på eleverna. Det går också att använda sig av ett timglas.

3. Kombinera



Alla spelare ska kombinera formen de dragit med Ozobot-koderna de fått på ett vitt papper.

4. Testa



När tiden är slut, testar ni om Ozobot kan åka längs spelarnas former och lyckas läsa av dess koder.

5. Rymdhoppa



Spelare som lyckats får ställa Ozobot på "Rymdhopp". Detta för att se hur många steg på spelplanen spelaren får gå framåt.

6. Lämna tillbaka kort



Lägg varje använt kort i botten av respektive hög.

O2O

Resan till Mars











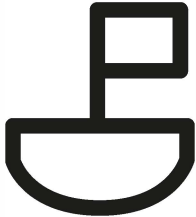
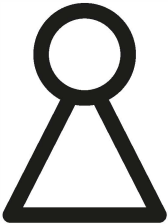




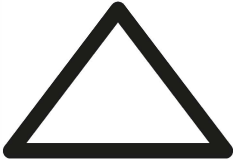





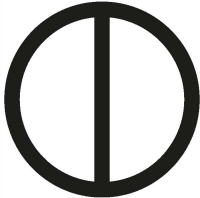

OZOKODER



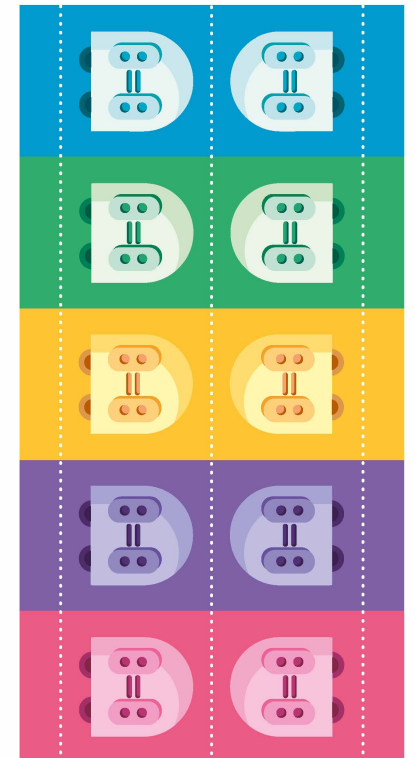
FORMER



UPPDRAGSKORT

 <input type="checkbox"/> SPIN-TORNADO <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> SPIN-TORNADO <input type="checkbox"/>		
 U TURN  <input type="checkbox"/> SNAIL DOSE-NITRO BOOST <input type="checkbox"/>	 CRUISE  FAST		
 <input type="checkbox"/> SPIN-TORNADO <input type="checkbox"/>  FAST	 SLOW  TURBO		
 <input type="checkbox"/> SPIN-TORNADO <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> SNAIL DOSE-NITRO BOOST <input type="checkbox"/>	 U TURN  TURBO		

OZOBOTS TILL SPELPLAN



PLAY

SPACE JUMP

1

2

