

MOTIVACE

Ozobot se vydal na výlet do Prahy. Předem si na mapu namaloval trasu, kterou chce projet, aby na nic nezapomněl, bohužel na Staroměstském náměstí se mu mapa v davu ztratila. Stojí tedy na náměstí a neví kam dál... Pomůžeme mu?

CO SE ŽÁCI NAUČÍ

Kreslit dráhu pro Ozobota a také, jak se chová na křižovatkách (náhodně)

ČASOVÁ DOTACE

30 minut

ZADÁNÍ

Nakreslete dráhu tak, aby Ozobot

- a) dojel ze Staroměstského náměstí k Ministerstvu průmyslu a obchodu
- b) objel všechny náboženské budovy na mapce

Třetí mapka slouží k zakreslení obou drah do jedné mapy a k zjištění, že se Ozobot na křižovatkách chová náhodně. Až to žáci zjistí, dejte jim k dispozici lepící papírky a OzoKódy, aby se mohly opravit a Ozobot jezdil tam, kam má.

NÁPOVĚDA PRO ŽÁKY

Ozobot se chová na křižovatkách divně? Podívej se na tabulku OzoKódů. Pokud chceš, aby na křižovatce zatočil doprava, přelep před křižovatkou kousek tvé čáry lepícím papírkem a nakresli na něj kód *zahni vpravo*. Nesmí to být moc blízko u křižovatky, nechej odstup alespoň 3 cm. Jednotlivé čtverečky barev by měly být stejně široké jako tvoje čára. Jestli chceš, aby jel vlevo, tak použij kód *zahni vlevo*. Ozobot má příkaz i pro možnost jet na křižovatce rovně. Je to kód *pokračuj rovně*.

