

**MOTIVACE**

Nikdo z nás si nechce namočit boty. Ten pocit mokrých ponožek je tak ošklivý a nepříjemný! Naštěstí ale máme v řece kameny, které můžeme použít pro přeskákání suchou nohou.

**CO SE ŽÁCI NAUČÍ**

Seznámí se s novým prvkem – kódem *skok*, při řešení úlohy mají omezení, co mohou použít

**ČASOVÁ DOTACE**

15 minut pro A, 20 minut pro B

**ZADÁNÍ**

Pro variantu A:

Pouze pomocí pokynů *skok doleva* a *skok doprava* se Ozobot musí dostat ze startu do cíle. Šedé ovály symbolizují kameny, po kterých se můžeme pohybovat. Na kamenech jsou předkreslené čáry, úkolem je tedy doplnit správné kódy do volných míst tak, aby se Ozobot dostal na druhou stranu.

Pro variantu B:

Pouze pomocí pokynů *skok doleva* a *skok doprava* se Ozobot musí dostat ze startu do cíle. Šedé ovály symbolizují kameny, po kterých se můžeme pohybovat. Úloha je těžší v tom, že si žáci sami musí navrhnout, kde na kamenech čáry budou. Úkolem je také dostat Ozobota ze startu do cíle.

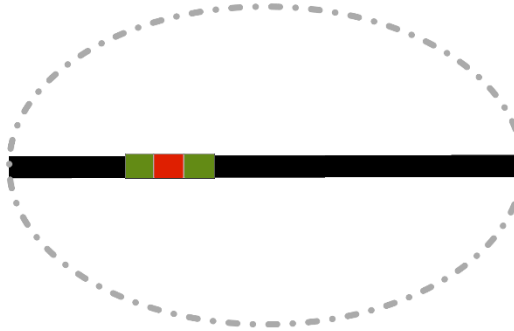
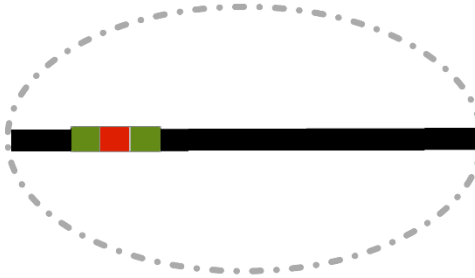
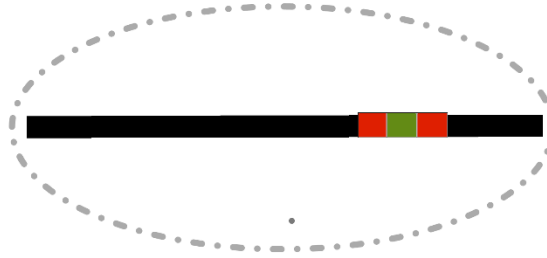
Řešte s dětmi, jak moc vadí, že se Ozobot vyšle na dráhu z druhé strany. Kód je přeci stejný z obou stran. Jde o směr, kterým se Ozobot vydá po přečtení tohoto kódu. Jedná se o příkaz *Skok doleva (mimo dráhu)*, tudíž při vyslání Ozobota zleva Ozobot vyjede mimo papír pryč.

**NÁPOVĚDA PRO ŽÁKY**

- Dávej pozor na pravou a levou. Velký pozor!
- Pokud dáš Ozobotovi pokyn skoč (kterýmkoli směrem), nezatočí přímo na barevném kódu, ale kousek za ním.
- Jestli ti Ozobot pořád vyjíždí z kamenů pryč, namaluj mu za čáru takový kód, který ho otočí čelem vzad a on už z čáry neuteče.

## ŘEŠENÍ

START



CÍL

## PEDAGOGICKÉ POZNÁMKY

Varianta A je pro mladší, případně slabší žáky. Stačí tam jen dosadit správné kódy do správných okének. B je pak trochu těžší a vyžaduje více kreativity.

Instrukce skoku dělá slabším žákům překvapivě velké problémy. Pokud tedy víte, že takové máte ve své třídě, nechte je kód vyzkoušet samostatně na čistém papíru, aby si pečlivě vyzkoušeli, co to dělá.

OzoKódy jsou potřeba, lepicí papírky na zakrytí chyb také.