

# PROGRAMMEREN MET KLEUREN

Tegenwoordig heeft iedereen het over programmeren, je zult het in de toekomst steeds vaker zien. Het ziet er vaak ingewikkeld uit als mensen aan het programmeren zijn. Vandaag ga jij het ook proberen! Maar niet met moeilijke codes op de computer. Deze ozobot robot kan namelijk kleuren zien, daar ga jij mee aan de slag!

## Werkwijze

1. Vraag de toneelmeester om de Ozobot.
2. Pak alles wat je nodig hebt uit de bak met spullen voor de Ozobot.
3. Zet de ozobot aan door op het knopje aan de zijkant te drukken. Er gaat een lampje branden.
4. Eerst even testen met de routekaart, vouw hem uit en leg hem op tafel.
5. Zet de ozobot op de zwarte lijn en kijk wat er gebeurt.
6. Verwissel de kaartjes en kijk wat er veranderd aan de opdrachten en patronen die de Ozobot uitvoert.
7. Op de achterkant van deze werkkaart staan alle opdrachten die je de ozobot kunt laten uitvoeren. Kijk er maar eens naar.
8. Nu jij! Pak de stiften en het papier. Bedenk zelf een route voor de Ozobot.
9. Lukt het je ook om de Ozobot langs alle planeten te laten reizen?

Heb je meer papier nodig?  
Vraag dan de toneelmeester.



## Dit heb je nodig

- ★ Ozobot
- ★ Routekaarten
- ★ Planetenspel
- ★ Rode stift
- ★ Blauwe stift
- ★ Groene stift
- ★ Zwarte stift
- ★ A4 papier



Tip! Je kunt deze opdracht met z'n tweeën doen. Laat de ozobots bijvoorbeeld tegen elkaar racen en kijk wie de beste route naar de finish heeft getekend.



Kleurcodekaart

# OzoCodes

# Ozobot

Deze Kleurcodekaart en diverse Ozobot puzzels vind je op [WWW.CODEVOORKIDS.NL](http://WWW.CODEVOORKIDS.NL)

## SNELHEID



HEEL LANGZAAM



LANGZAAM



NORMAAL



SNEL



HEEL SNEL



NITRO

## WIN/EINDE



WIN/EINDE (NOG EEN KEER)



WIN/EINDE (GAME OVER)

## RICHTING



LINKSAF OP KRUISSING



RECHTDOOR OP KRUISSING



RECHTSAF OP KRUISSING



OMKEREN



OMKEREN EINDE LIJN

## VERLAAT DE LIJN



DIRECT LINKSAF



DIRECT RECHTDOOR



DIRECT RECHTSAF

## TIMERS



TIMER AAN (30 SEC TOT STOP)



TIMER UIT



PAUZEER 3 SEC



TORNADO



ZIGZAG



SPIN



ACHTERUIT

## TELLERS

VAN VIJF NAAR STOP



START KRUISSING TELLER



START KRUISSING TELLER



START LINKLEUR TELLER



START PUNTEN TELLER



PUNT +1



PUNT -1



## STOERE BEWEGINGEN