

# Ozobot aktivita – výzva v kostkách

Autor: Kathi Kersznowski

Publikováno dne: 24. dubna 2015

## **Popis:**

Studenti sestavují a hrají zábavnou hru s Ozobotem. Házejí kostkami s různými ozokódy, které následně musí použít v určeném čase.

Typ lekce: Aktivita

Předměty/Témata: Robotika, informační technologie

Stupeň: K-12

Délka trvání: 45 minut

Požadovaná verze Ozobota: Basic, Bit

## Výzva v kostkách

### Jak používat tyto kostky

Tyto kostky jsou určeny pro kódovací výzvu. Můžete hrát sami, s protihráčem nebo v týmech po 2-3 členech proti jinému týmu.

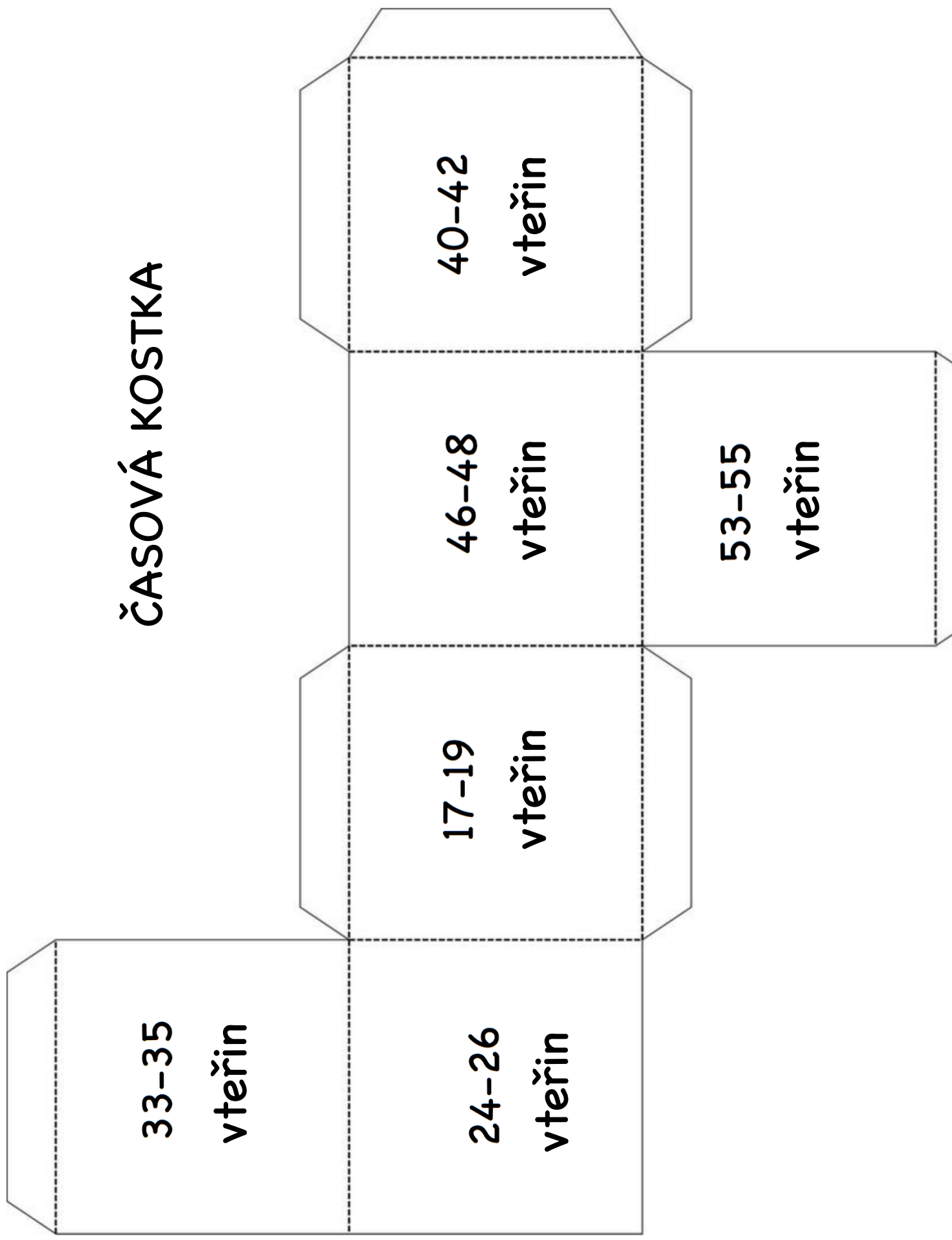
### Co budete potřebovat

- Vytiskněte, rozstříhejte a sestavte čtyři kostky uvedené níže
- Rozdejte každému čistý papír
- Každému týmu dejte k dispozici stopky
- Týmy by měly mít vytištěný přehled ozokódů
- Volitelné doporučení: Kódy mohou být vytištěny tak, aby mohly být umístěny na různá místa hrací plochy. To hráčům umožní používat méně papíru a nemusí pokaždé kreslit novou hrací plochu.

### Pokyny pro hru

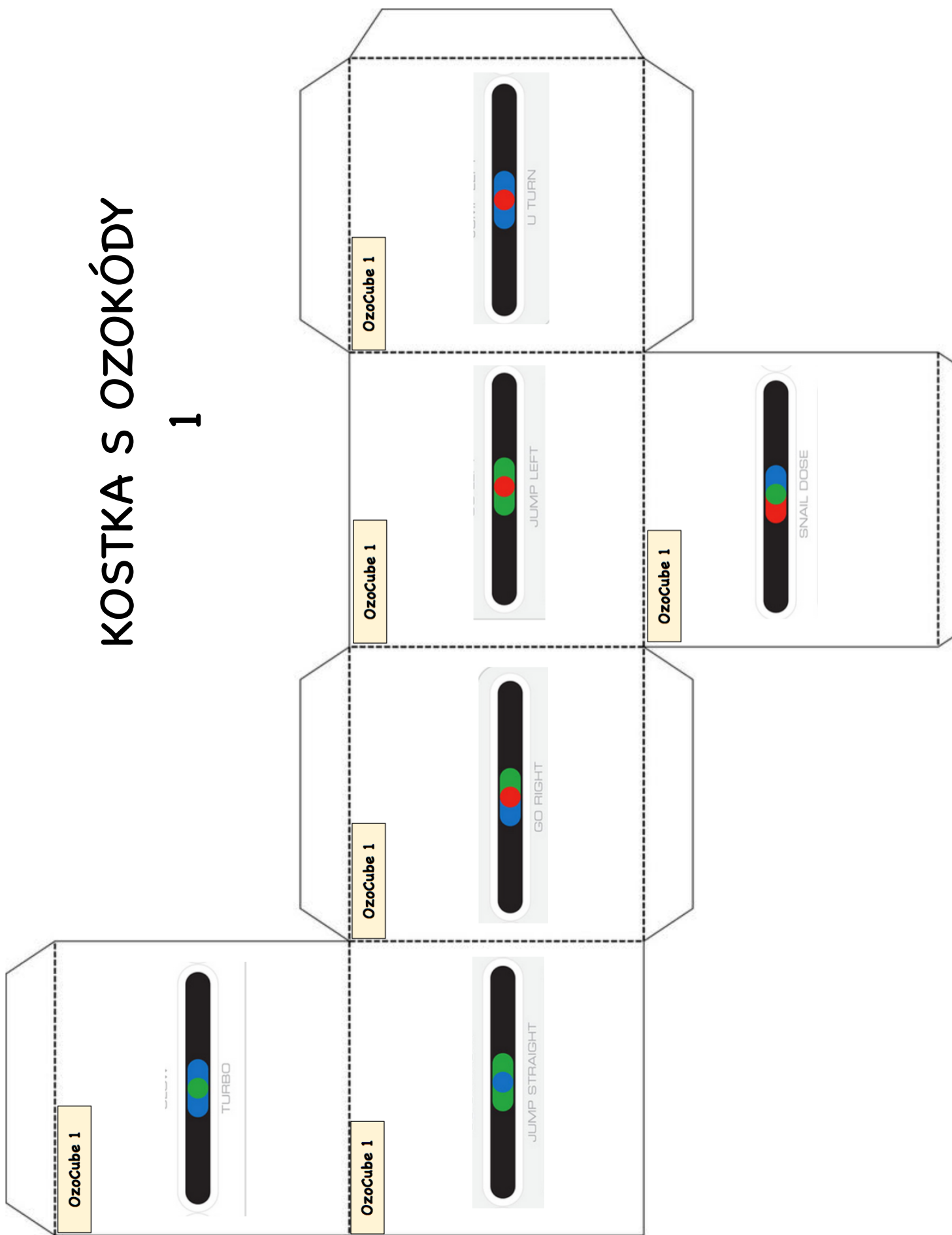
- Jeden hráč hodí kostkou, na které jsou uvedeny časy. To ukáže, kolik času bude mít Ozobot na vykonání herní cesty.
- Jiný hráč hodí zbývajících třemi kostkami. Tím získáme 3 ozokódy, které musí být alespoň jednou použity během hry.
  - Kódy na kostkách mohou být použity vícekrát.
  - Hráči mohou také použít jakýkoliv jiný kód při tvoření cesty.
  - Hráči nebo týmy nakreslí herní cestu na čistý papír. Mohou použít jakoukoliv barvu (černá, červená, modrá, zelená).
  - Hráči musí všechny použít 3 kódy, které padly na kostkách. Mohou je umístit kamkoliv na cestu. Jiné kódy mohou být také použity. Cílem je vytvořit cestu, kterou Ozobot projede za určený čas.
  - Pokud použijete malé vystřihnuté ozokódy, mohou hráči jednoduše pohybovat s kódy a nebudou muset při každé změně kreslit znovu celou dráhu. Stačí pouze přemístit kódy tak, aby Ozobot dráhu ujel za určený čas.
  - Každý tým by si měl dráhu vyzkoušet alespoň třikrát, aby se opravdu ujistil, že ji Ozobot stihne za předem určený čas.
  - Tým, který jako první pošle Ozobota přes vyznačenou dráhu za použití určených tří kódů a za časový limit, se stává vítězem.

# ČASOVÁ KOSTKA



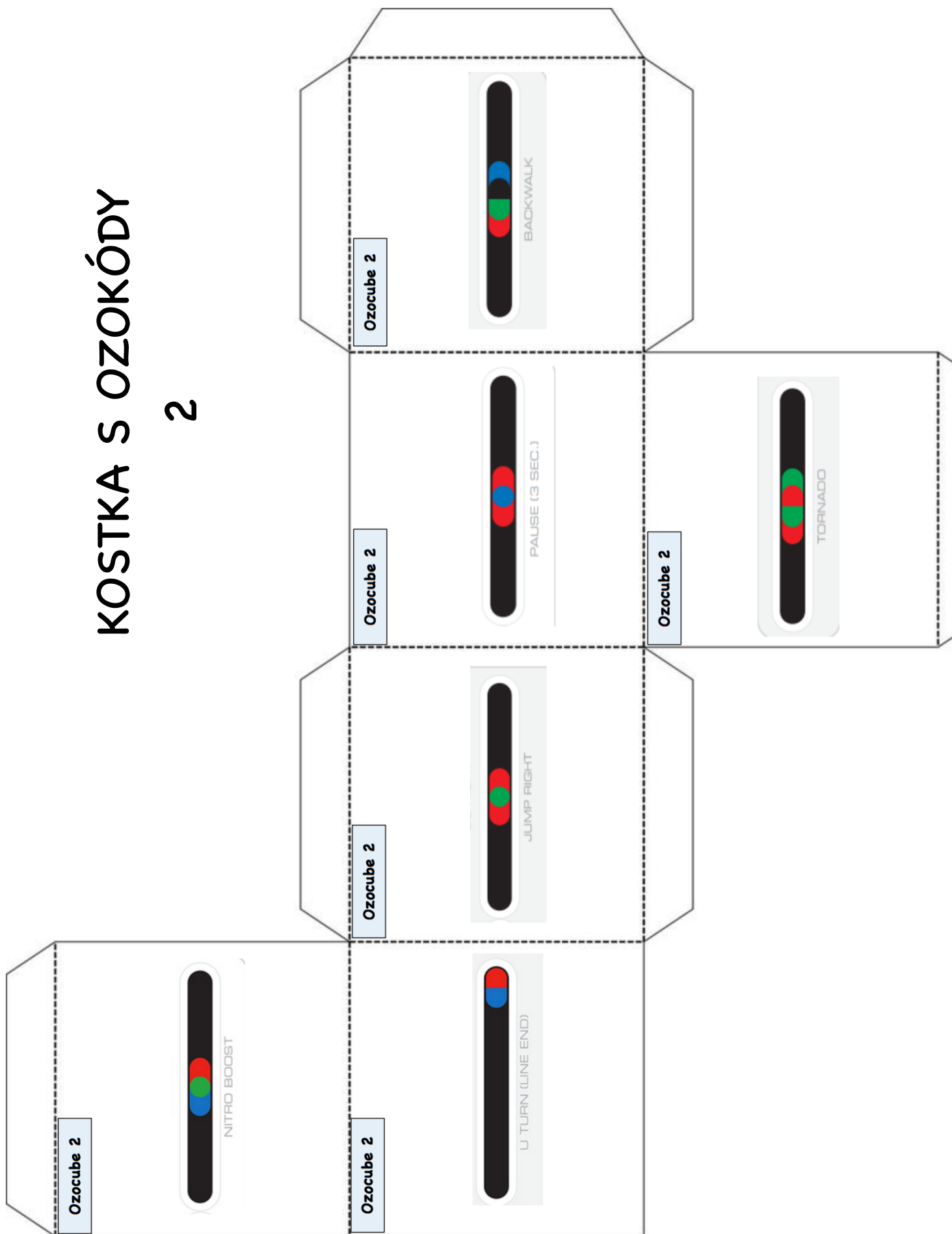
# KOSTKA S OZOKÓDY

1



# KOSTKA S OZOKÓDY

## 2



# KOSTKA S OZOKÓDY

3

