

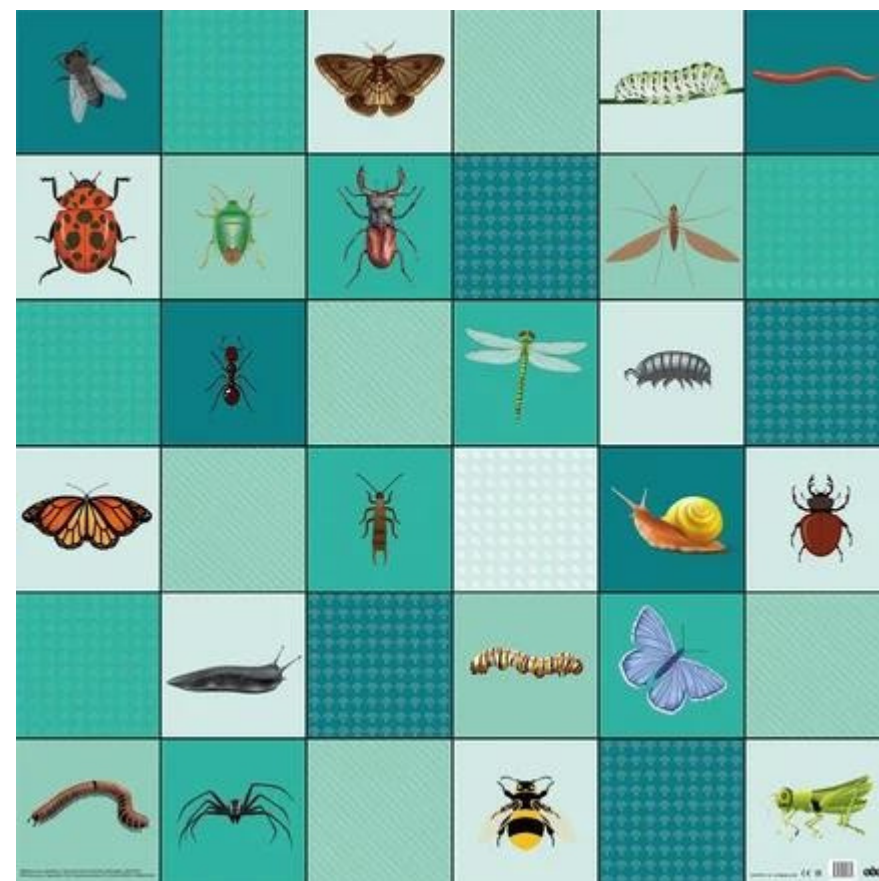
Rovarösvény gyakorlópálya

Tevékenységi ötletek



Köszönet a Bolton Schools ICT-nek, hogy megosztotta ezeket a tevékenységi ötleteket a Loti-Bot és a Rovarösvény pálya használatával kapcsolatban.

A feladatkat más robotokkal, például a Bee-Bot vagy a Blue-Bot robotokkal is alkalmazhatod.



Bogarak a konyhában

A játék célja, hogy Loti a szöcskétől (jobbra lent) kiindulva átjusson a minilabirintuson (a pályán). Az a Loti csapat nyer, amelyik elsőként jut el a légyhez (balra fent).



A játék:

- Tedd az evőeszközöket (nehézségi szinttől függően kevesebbet vagy többet) a kiválasztott négyzetek oldalaira a pályán, hogy létrehozz egy labirintust. Lotinak meg találnia kell az utat az evőeszközök körül anélkül, hogy átmenne rajtuk.
- Dobjatok kockával, és lépjetek annyit, amennyit dobtatok.
- Jussatok el a szöcskétől a légyig. Az nyer, akinek a Loti-Botja előbb ér a légyhez.

Kihívások:

- Nem léphetsz egy bogárra, ha nem tudod megnevezni vagy mondani róla egy érdekességet.
- Változtasd meg Loti-Bot oldalfényeit vagy hangját annak megfelelően, hogy mit gondol a bogarokról!

Bogárvadászat

Ez egy szófelismerő játék. Használhatsz helyesírási szavakat vagy gyakran használt rendhagyó szavakat, vagy akár szorzótáblát is.



A játék:

- Készíts szavakat, és helyezd el őket az apró élőlények szőnyegén.
- Loti lesz a „csapó”, akit úgy kell programozni, hogy elérje a megfelelő szót vagy a „több-bogár-szorzást”!
- Mondhatod például: „Csapd le azt a bogarat, amelyiken a ‘tudomány’ szó van” vagy „Csapd le azt a bogarat, amelyik a 3x4 eredményét mutatja!”. A gyerekeknek egy algoritmust kell létrehozniuk, hogy elérjék a megfelelő szót vagy számot.
- A csapatok versenyezhetnek egymással, hogy ki ér oda hamarabb. A legtöbb szót begyűjtő csapat nyer.





