

Dungeon hunt.

Bee Bot.

Versie 1.00

Leraren uitleg.



vanjufmarjan.nl

Bee Bot - Dungeon hunt.

Opdrachtkaart - uitleg

Doel van het spel :

De Bee Bot moet van het startvlak naar het stopvlak worden geprogrammeerd.

Stop de juiste plattegrond of routekaartjes in de Bee Bot mat zoals aangegeven op de opdrachtenkaarten.

Bij opdracht twee is er een monster verschenen.

De Bee Bot kan deze verslaan door op het monster te stoppen, daarna een keer achteruit te rijden en nog eens vooruit te rijden. Daarna mag de Bee Bot zijn weg vervolgen.

Vanaf opdracht 3 is er een sleutel en een schatkist.

De Bee Bot moet eerst de sleutel ophalen om de schatkist te kunnen openen. Dit gebeurt natuurlijk niet echt echt maar fictief door eerst naar de sleutel te rijden en daarna naar de schatkist.

Daarna moet de Bee Bot naar het stopveld en is de opdracht geslaagd.

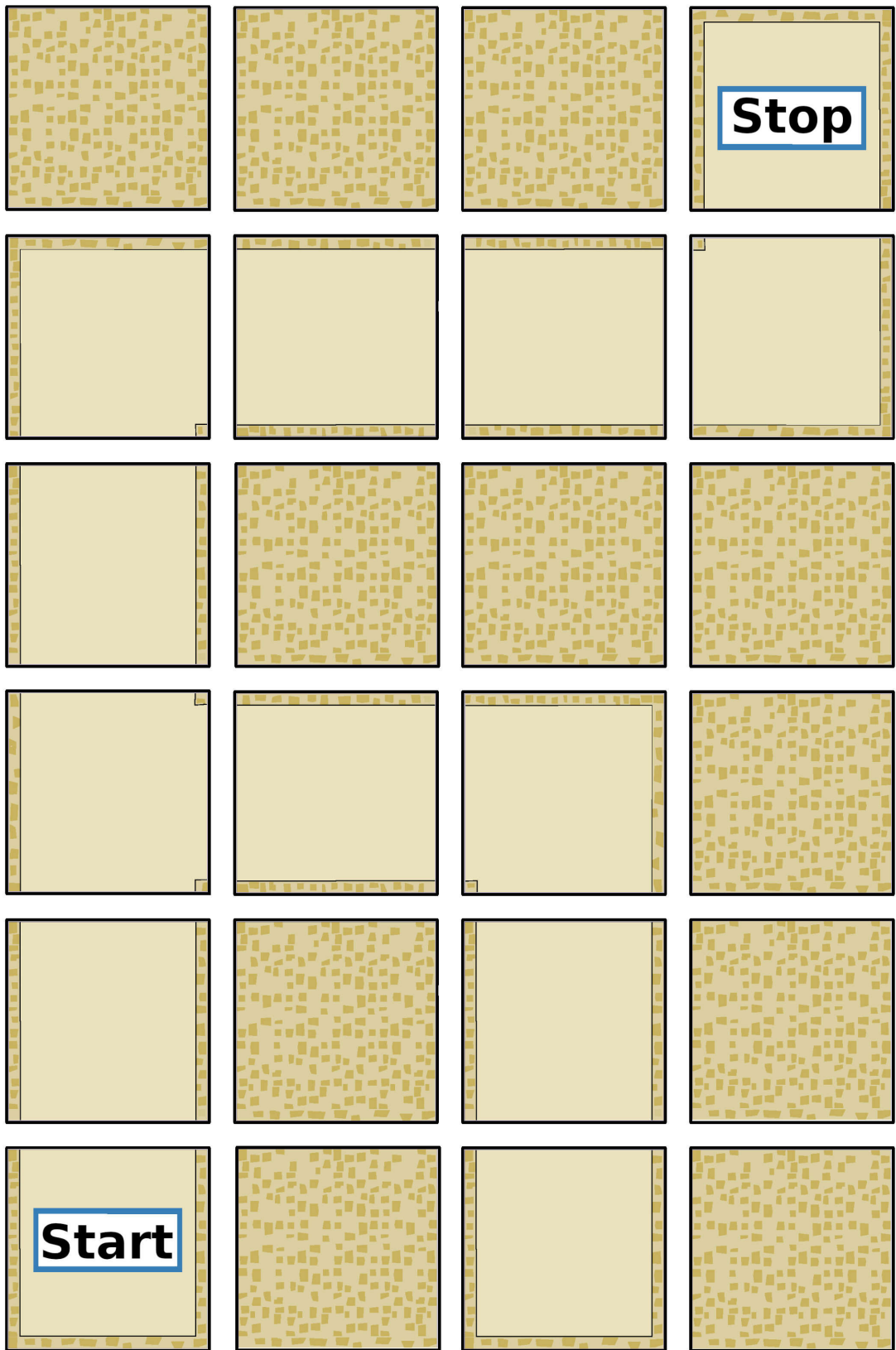
De laatste opdracht is nummer 7 waar de leerlingen een eigen parcours mogen verzinnen met behulp van de kaartjes.

Extra materiaal :

De leerlingen kunnen de programmakaartjes gebruiken als ze eerst willen bekijken hoe ze de Bee Bot moeten programmeren. Door eerst de juiste kaartjes neer te leggen kunnen ze kijken hoe ze het programma kunnen maken.

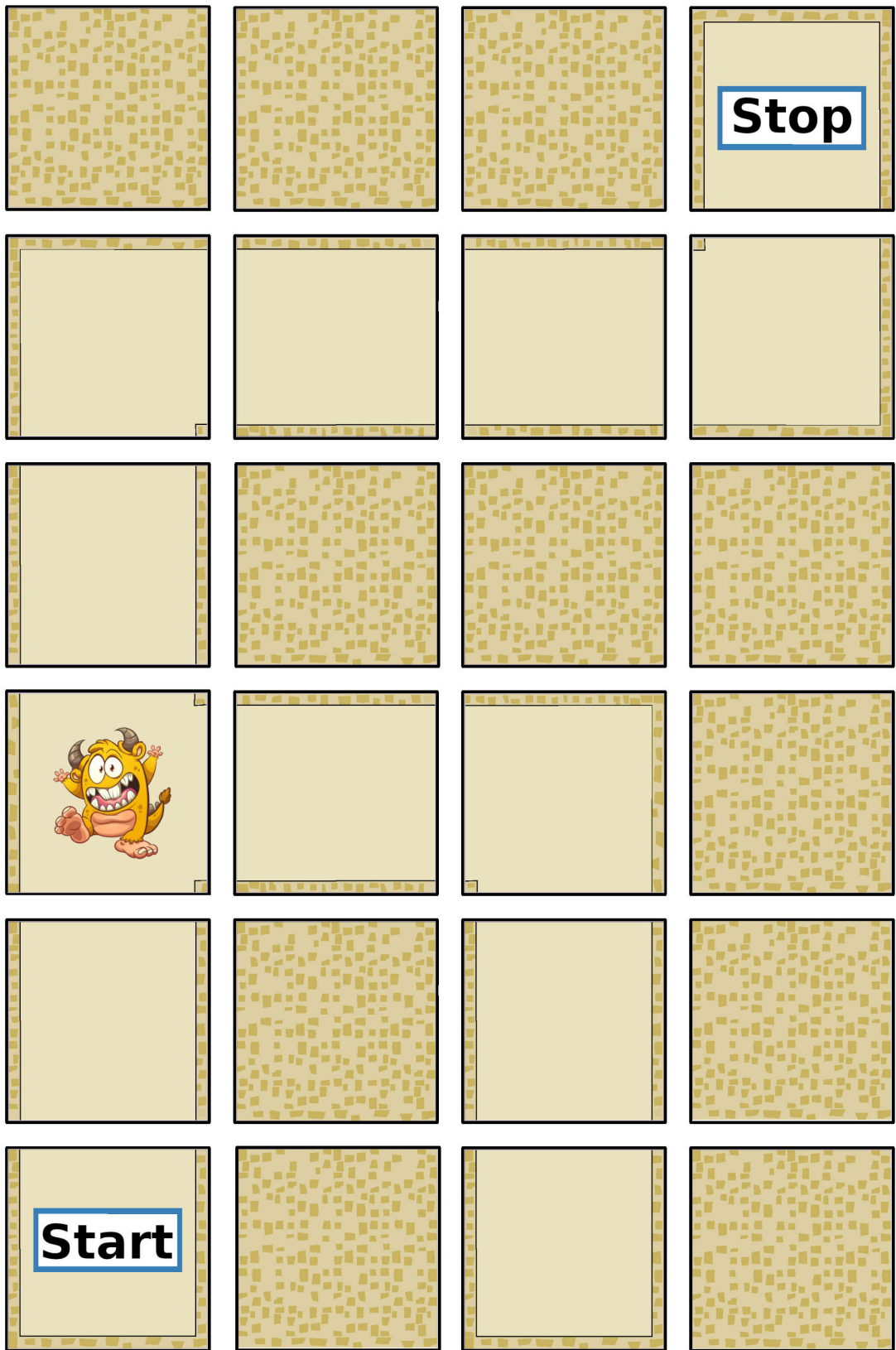
Bee Bot - Dungeon hunt.

Opdrachtk kaart - 01



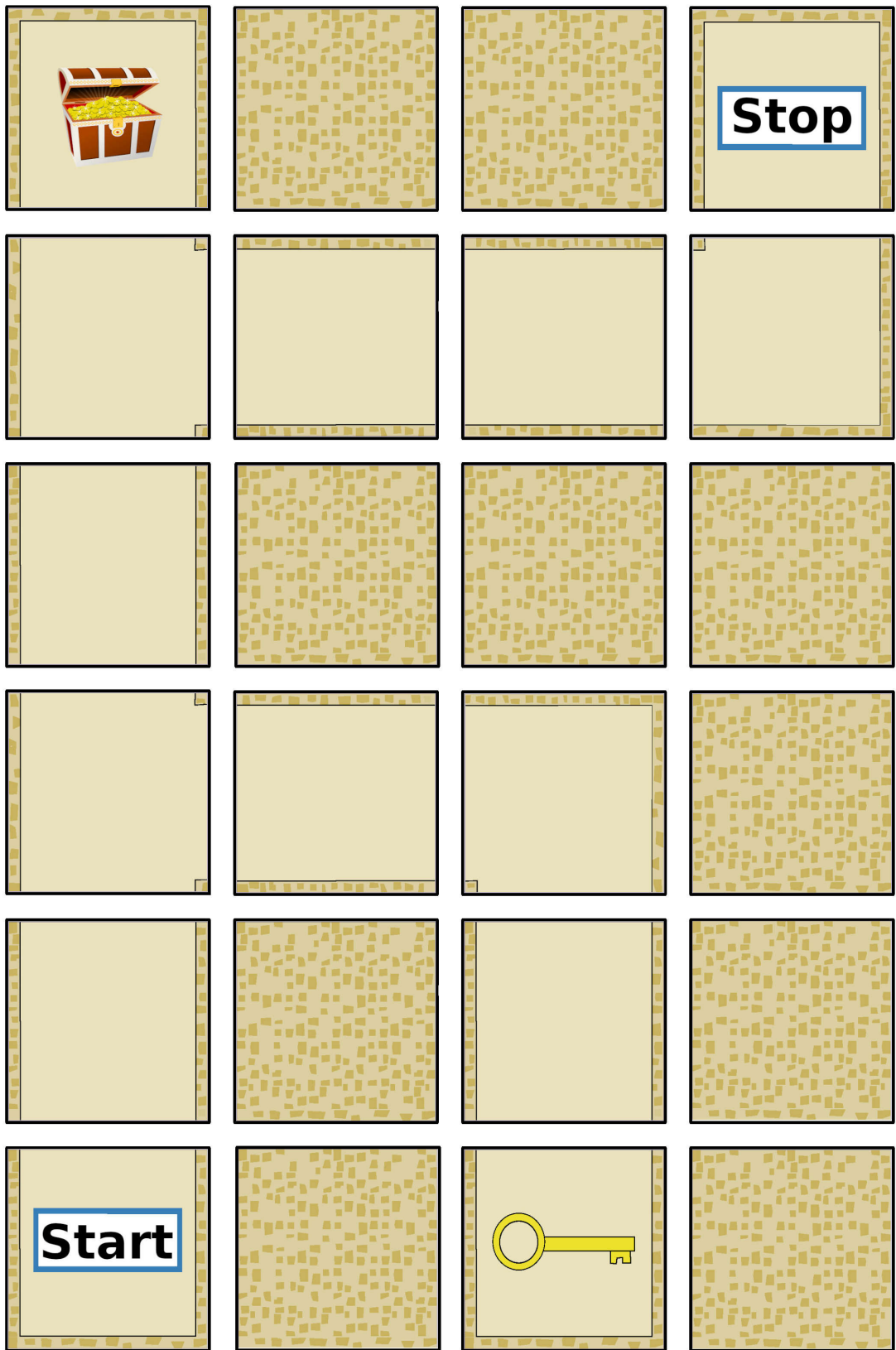
Bee Bot - Dungeon hunt.

Opdrachtk kaart - 02

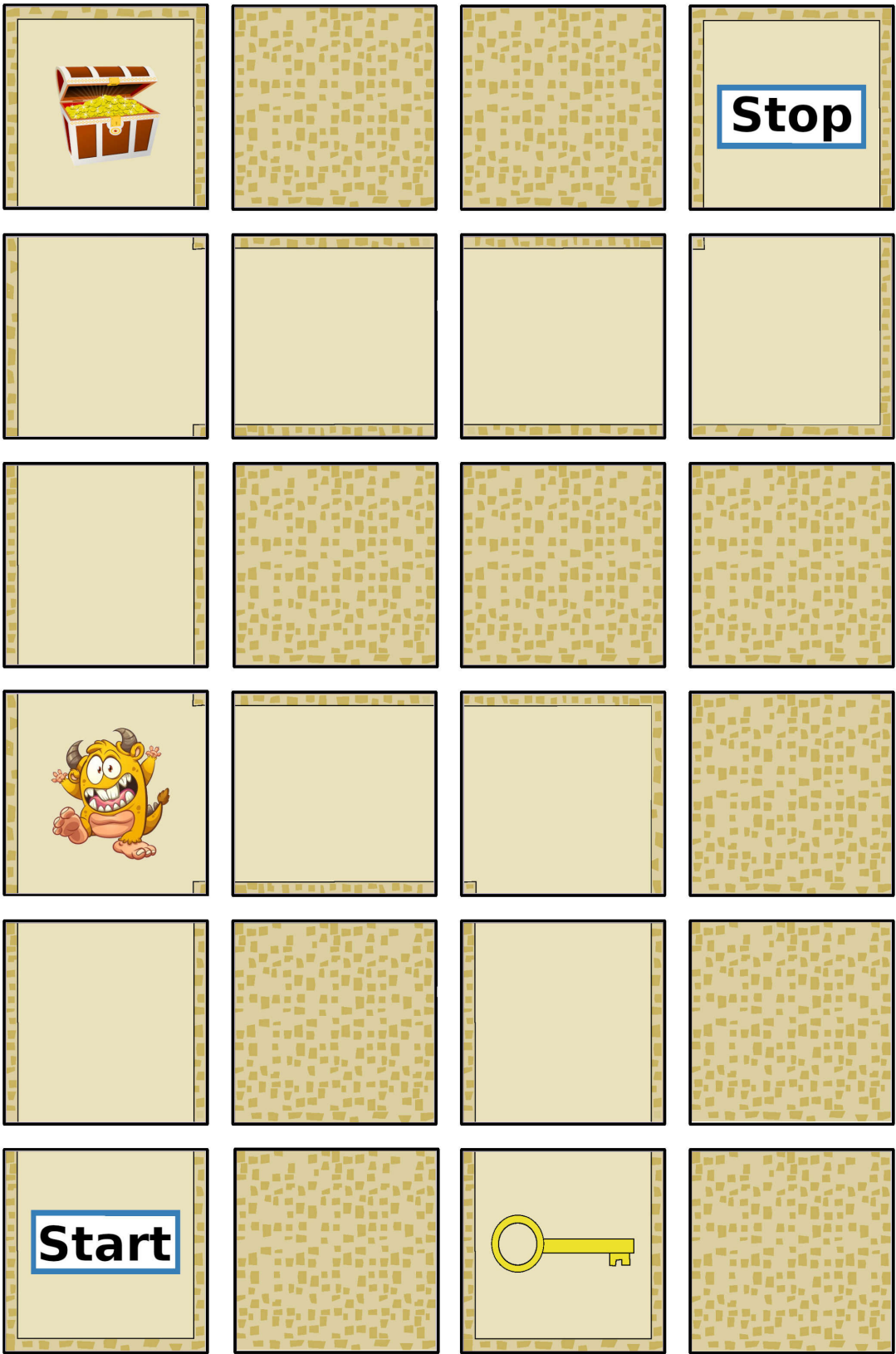


Bee Bot - Dungeon hunt.

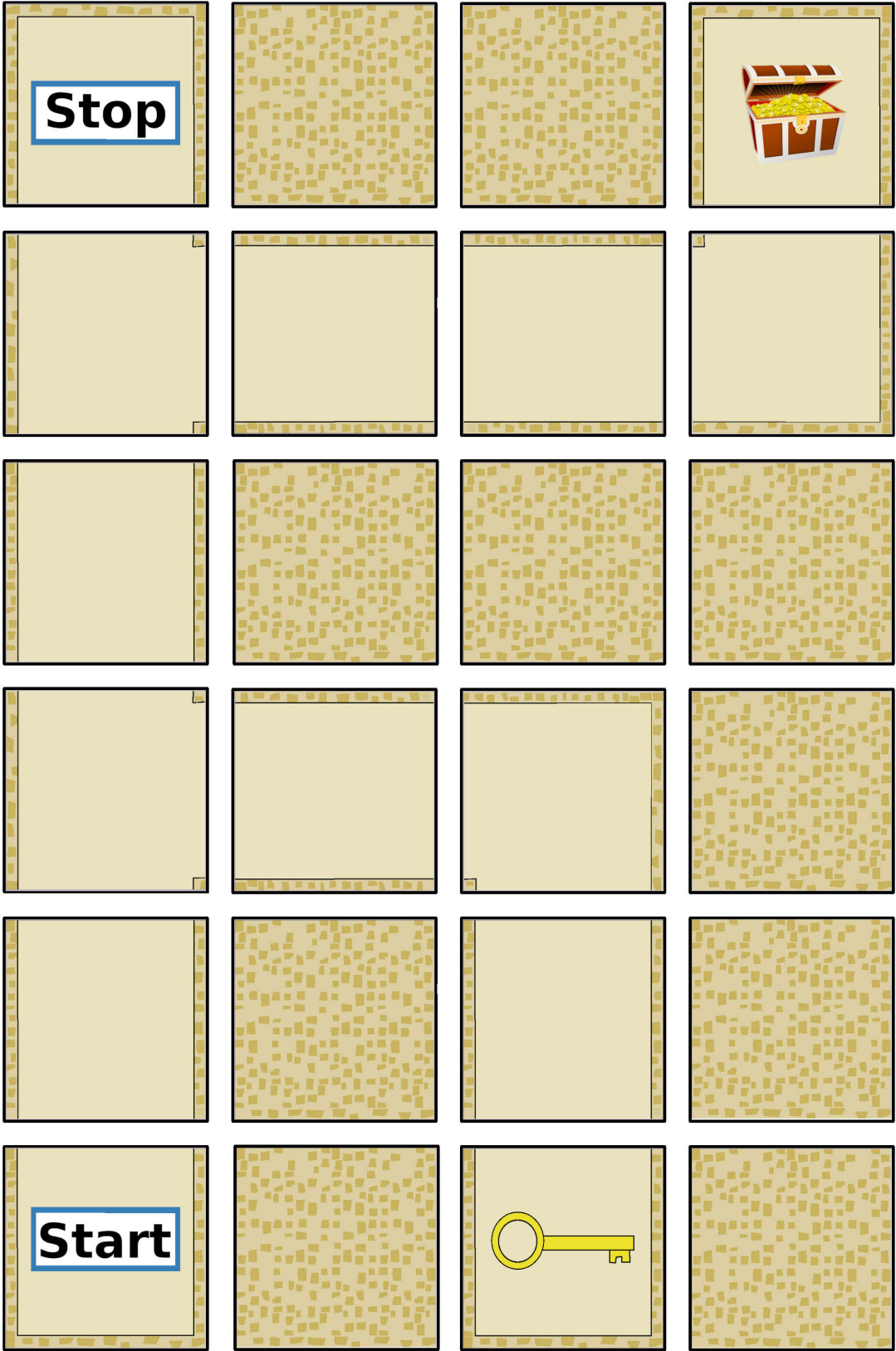
Opdrachtk kaart - 03



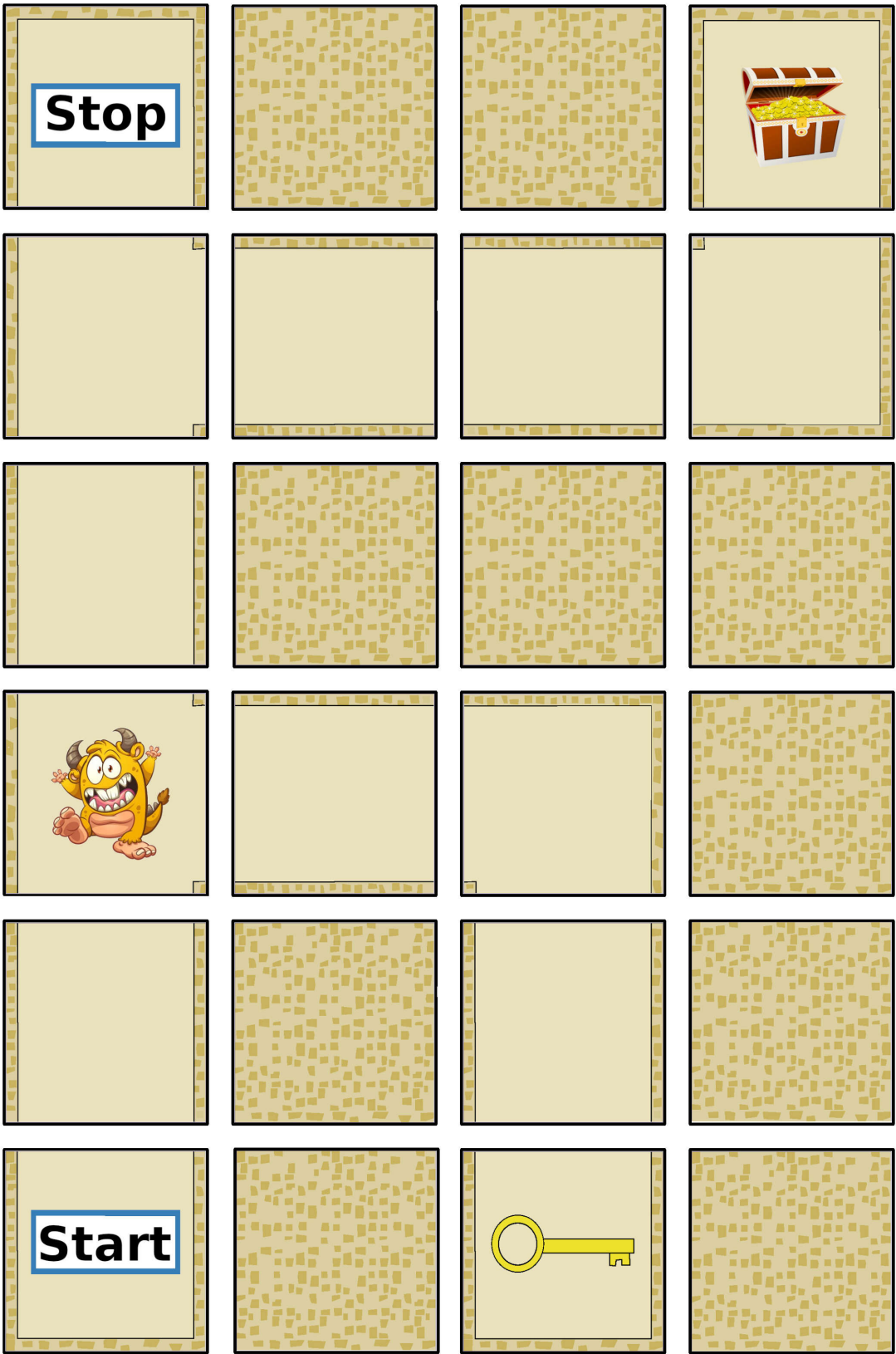
Bee Bot - Dungeon hunt. Opdrachtkaat - 04



Bee Bot - Dungeon hunt. Opdrachtk kaart - 05



Bee Bot - Dungeon hunt. Opdrachtkaat - 06



Verzin nu zelf een parcours met de
dungeon hunt kaartjes.
Je mag natuurlijk meerdere sleutels en
schatkisten gebruiken.
En ook meerdere monsters kunnen in de
dungeon zijn.
Hoe meer je er van gebruikt hoe
moeilijker natuurlijk de opdracht word.

Je kunt je
parcours
hiernaast
weergeven
zodat andere
leerlingen hem
ook eens
kunnen maken.

Dit parcours is
gemaakt door :

.....
