

## Wat leer je?

In deze les leer je hoe je Ozobot van de ene naar de andere plek kunt brengen. Dat gaan we doen door lijnen en codes te tekenen.

## Wat gaan we doen?

We gaan met Ozobot op stap. Ozobot wordt wakker en wil graag spelen. Kun jij hem naar het bos brengen? En naar de bal? Kijk maar mee!

## Wat heb je nodig?

- Ozobot
- Werkkaart 2
- Stiften in de kleuren: zwart, rood, groen en blauw

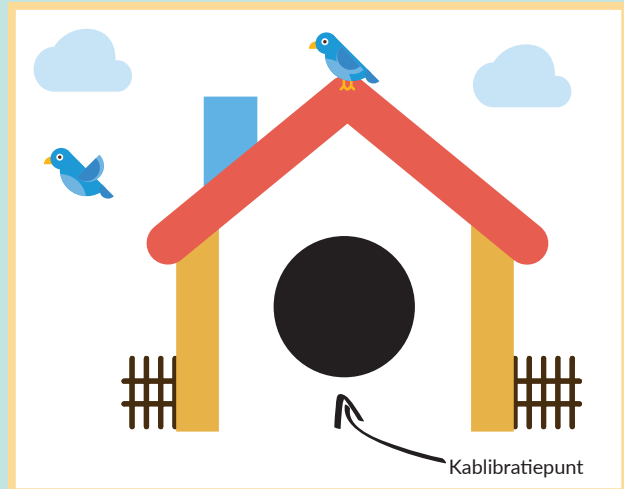
## Tijd

20-30 minuten

## Wakker worden! - Kalibreren

Op de werkkaart zie je het huisje van Ozobot. De vogeltjes fluiten en het is ochtend. Ozobot wordt wakker. Voordat Ozobot ergens heen gaat, moeten we hem eerst het verschil leren tussen donker en licht.

- 1 Zie je de zwarte stip in het huisje? Weet je nog wat dat is? Die zwarte stip heet het kalibratiepunt.
- 2 We gaan Ozobot helpen met het verschil tussen donker en licht. Zet Ozobot maar aan.
- 3 Nadat je Ozobot hebt aangezet, druk je nog een keer op de aan knop, net zo lang tot er een wit lampje gaat knipperen.
- 4 Zet Ozobot nu snel op het zwarte kalibratiepunt in het huisje.
- 5 Rijdt Ozobot naar voren en brandt er een groen lampje? Dan is het kalibreren gelukt en kunnen we verder!

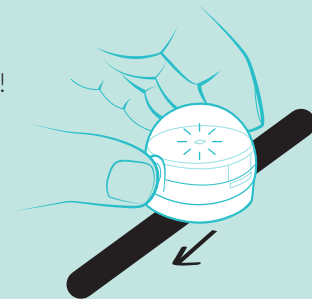


Knippert er een rood lampje “of brandt het blauwe lichtje en rijdt Ozobot rondjes?” Oeps! Dan ging er iets mis. Probeer het nog maar een keer. Begin weer bij stap 2.

## Op pad – Lijnen volgen

Ozobot wil graag naar het bos om te spelen. Daar kunnen we Ozobot wel mee helpen!

- 1 Zet Ozobot aan.
- 2 Teken een zwarte lijn van Ozobot's huisje naar de bomen.
- 3 Zet Ozobot aan en plaats hem op het begin van de lijn bij het huisje. Zie je hoe hij naar het bos gaat?



TIP: Als Ozobot de verkeerde kant op gaat: probeer het dan opnieuw. Zet hem met zijn voorkant in de juiste richting.

## Zwemmen – Kleuren herkennen

Nu wil Ozobot graag spelen met de bal. Maar om daar te komen moet Ozobot zogenaamd door een vijver heen zwemmen. Ozobot kan natuurlijk niet echt zwemmen, maar hij kan wel de kleur van het blauwe water nadoen: kijk maar!

- 1 Teken een blauwe lijn van het bos naar de bal.
- 2 Zet Ozobot aan en plaats hem aan het begin van de lijn aan de kant van het bos.
- 3 Zie je hoe hij naar de bal gaat en de kleur van de blauwe lijn overneemt? Het lijkt nu net alsof hij door het water zwemt.

TIP: Weet je nog wat je kunt doen als Ozobot in de war is? Dan kun je hem proberen te kalibreren. Dat helpt natuurlijk niet altijd, soms is de code niet netjes genoeg getekend, of heb je hem andersom op de lijn gezet.

## Eten - Opdrachten uitvoeren

Ozobot heeft trek gekregen en gaat weer naar huis. Ozobot is heel blij en daarom gaan we hem een rondje laten draaien op de terugweg naar huis.

- 1 Om hem een rondje te laten draaien, tekenen we een kleurcode in de lege vakjes op de zwarte lijn. We beginnen bij het eerste vakje die Ozobot tegenkomt vanaf de bal. Dit is het vakje dat het dichtst bij de bal staat. Kleur het vakje groen.
- 2 Kleur het volgende vakje rood en het volgende vakje groen. Het laatste vakje kleur je weer rood. Nu is de kleurcode af!
- 3 Zet Ozobot aan en plaats hem aan het begin van de lijn aan de kant van de bal.
- 4 Zie je hoe Ozobot de lijn volgt en een rondje draait? Knap hè?

