

PROGRAMMERA RÖRELSE

Man kan göra denna övning på flera olika sätt.

Man kan skriva ut kodnycklar (mallar finns längst bak i pdf:n) och lägga ut en banan på marken som roboten kan följa och göra de olika komandona. Eller så kan man skriva koden på lappar och låta barnen följa dem. Ett tredje alternativ är låta en grupp skriva koden och tejpa upp ett kryss där man tror att roboten ska hamna och sen låta roboten var "blind" och kamraterna läsa upp koden.

Välj vilka komando ni vill använda, eller hitta på egna varianter.

Man kan även lägga till en om/då variabel. Om pricken är rosa hoppa på ett ben t.ex.

EXEMPEL PÅ STEG/KOMANDO:

Bas komando



1 steg
Framlänges



1 steg
Baklänges

Steget före dessa komando bestämmer om steg ska göras framlänges eller baklänges:



1 steg
+ Vänster 90°



1 steg
+ Höger 90°



1 steg
+ Snurra 180°



1 steg
+ Plocka upp



1 steg
+ Lägg ned



1 steg
+ Hoppa



1 steg
+ Knäböj

OM FÄRGEN ÄR:



Gör komandot på ett ben



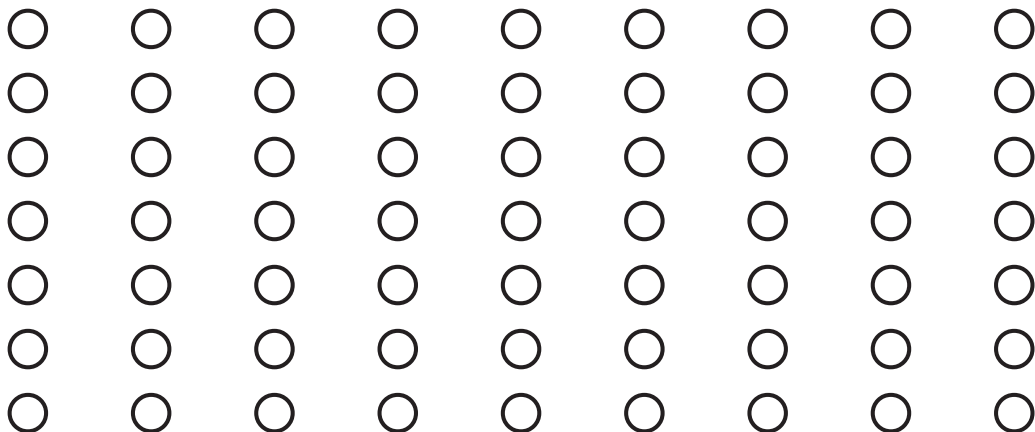
Gör komandot stående på knä



Normal

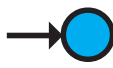
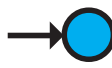
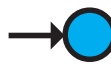


Börja komandot med en klapp



EXEMPEL PÅ HUR EN BANA KAN SE UT

Som utlagd bana



Som text:

Hoppa tre steg på 1 ben, vänd 90 grader vänster och tag ett steg fram, tag ett steg fram, böj dig ner och plocka upp föremålet och tag ett steg framåt, vänd 90 grader till höger och tag ett steg fram.

Gå ner på knä och tag två steg fram, vänd till höger och tag ett steg fram, Ställ dig upp klappa med händerna snurra 180 grader och ta ett steg bakåt,

Ta 3 steg bakåt, vänd vänster 90 grader och tag ett steg bakåt, ta ett steg bakåt, vänd 180 grader och tag ett steg framåt. Hoppa två steg framåt, lägg ned det du plockat upp.

Som sekvens:

