



START



FINISH



- In deze breinbreker opdrachten moeten we Ozobot van start naar finish brengen. Kijk eerst wat Ozobot doet als je hem bij start zet en richting de Finish laat lopen. Welke kant gaat hij op bij de kruising? Zet Ozobot nog eens bij start. Welke kant gaat hij nu op bij de kruising? Herhaal dit in totaal 8 keer. Hou hiernaast bij hoeveel keer Ozobot rechtdoor, naar links en naar rechts gaat.

- ❗ Als we Ozobot niet vertellen welke kant hij op moet bij de kruising, dan kiest hij zelf een kant.



START



FINISH



- Kijk nu op de kleurcode kaart.
Vul de juiste kleurcode in zodat Ozobot van Start naar Finish rijdt.
- ⚠ Als je de kleurcodes tekent, werk dan heel precies. We moeten robots heel precies vertellen wat ze moeten doen, anders snappen ze het niet.

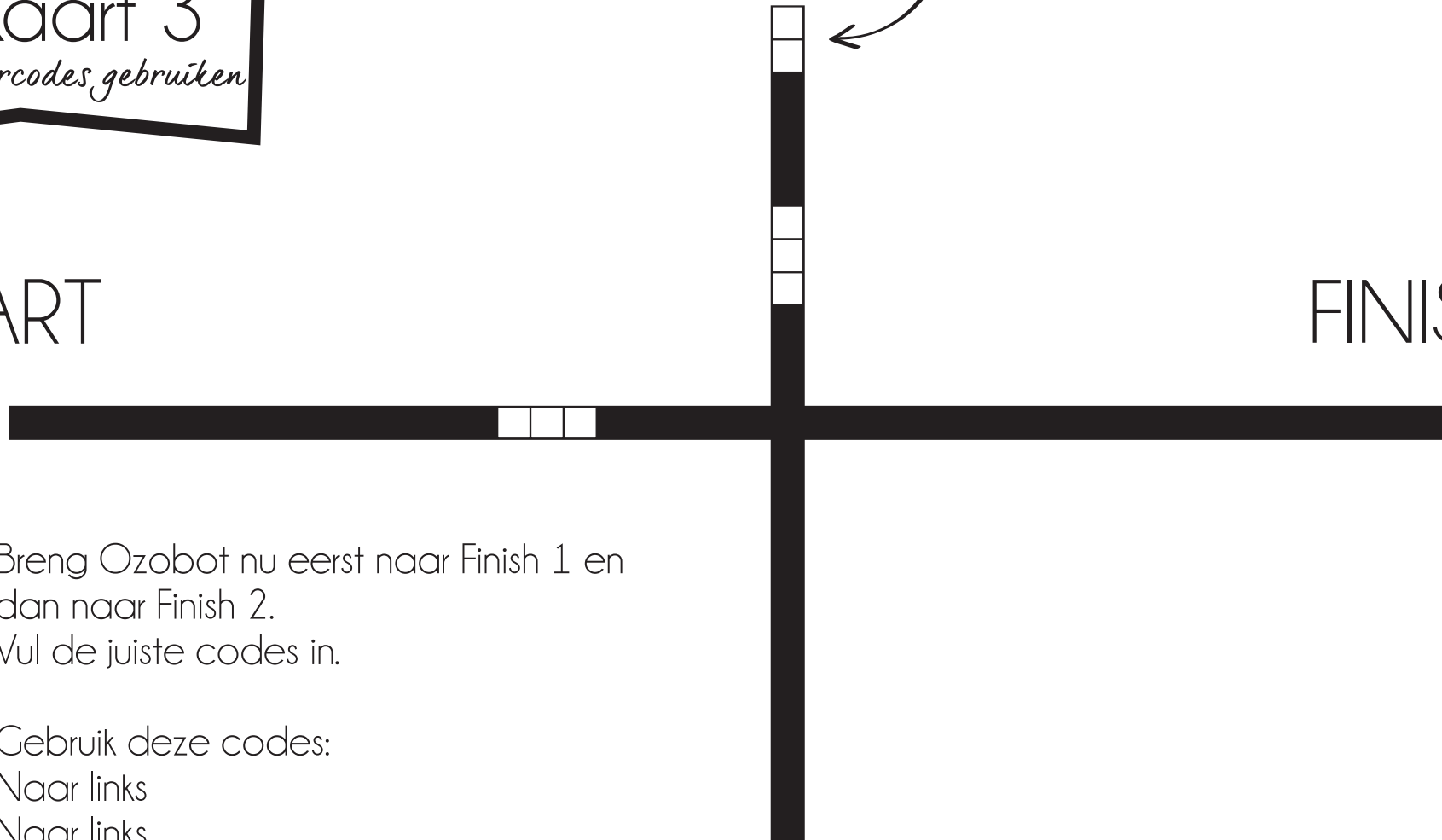
- ⚠ Zorg dat je je kleurcodes niet te donker maakt en kleur niet met twee kleuren over elkaar heen. Zorg dat er ook geen witte plekjes meer zijn.



START

FINISH 1

FINISH 2



- > Breng Ozobot nu eerst naar Finish 1 en dan naar Finish 2.
Vul de juiste codes in.

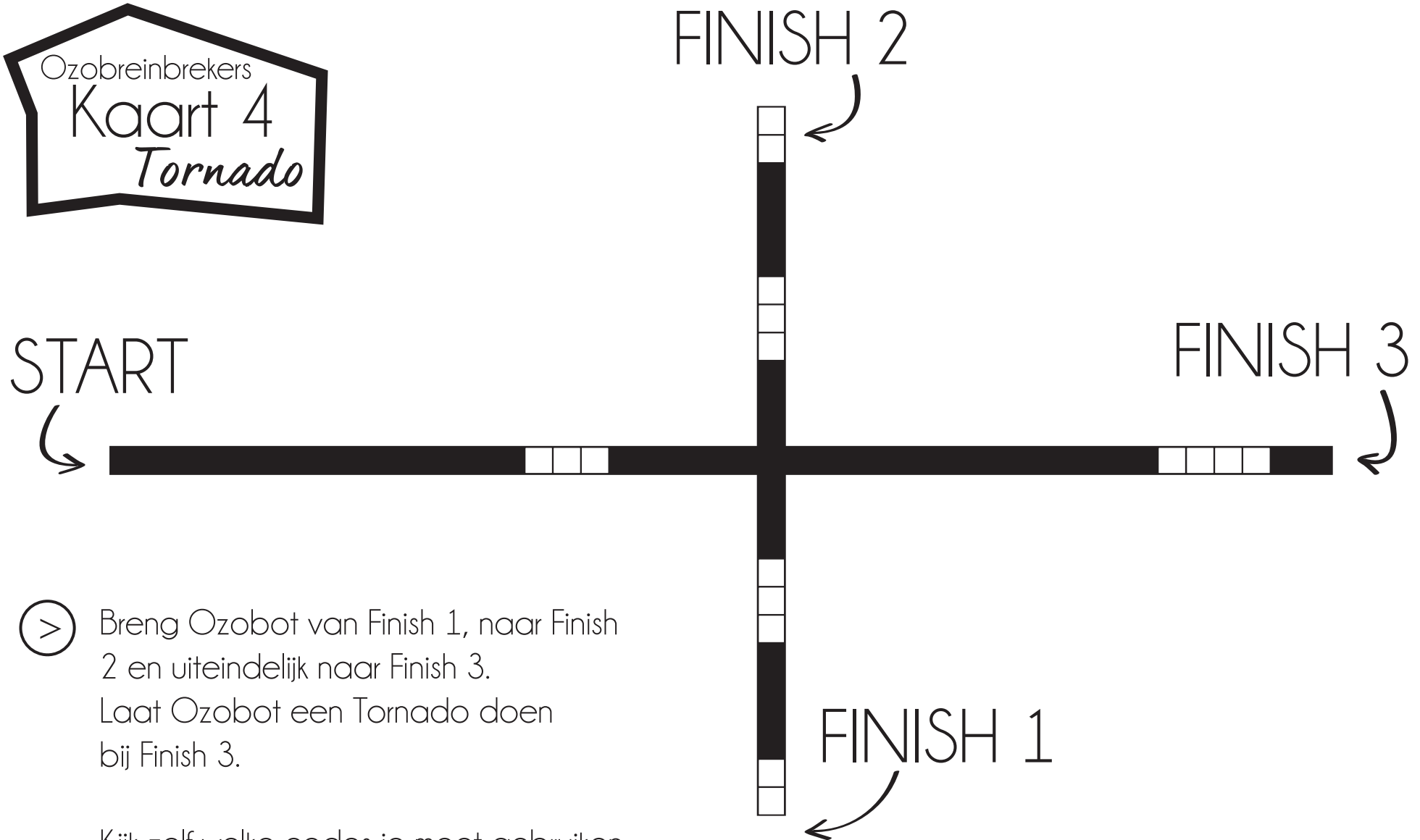
Gebruik deze codes:

Naar links

Naar links

Omkeren aan het einde van de lijn

- ! Als je een code tekent, let dan goed op van welke kant Ozobot komt.
De kleur die als eerste op de kleurcode kaart staat (links), die kleur je ook als eerst aan de kant waar Ozobot vandaan komt.



- Breng Ozobot van Finish 1, naar Finish 2 en uiteindelijk naar Finish 3.
Laat Ozobot een Tornado doen bij Finish 3.

Kijk zelf welke codes je moet gebruiken.



START

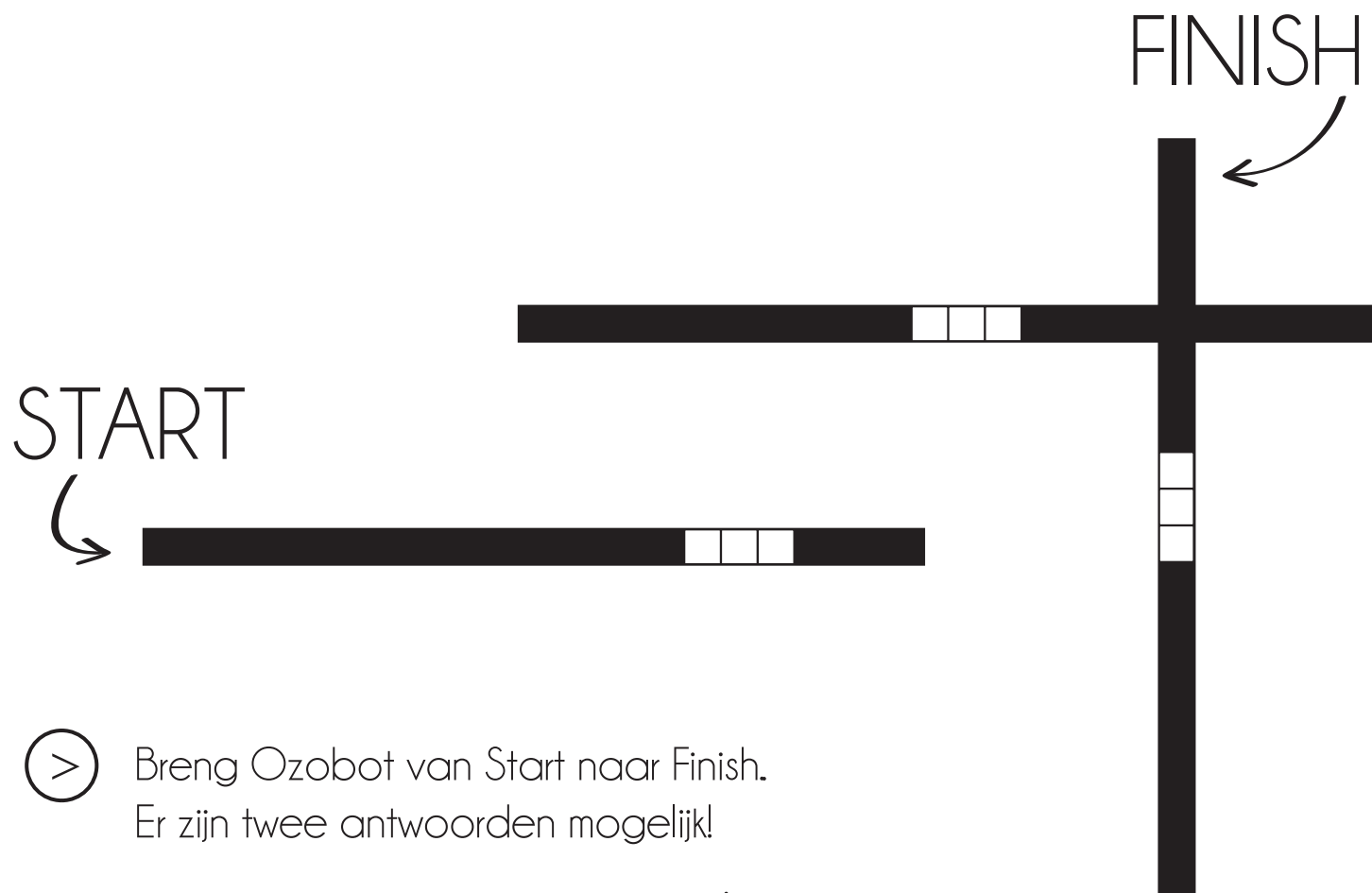


FINISH

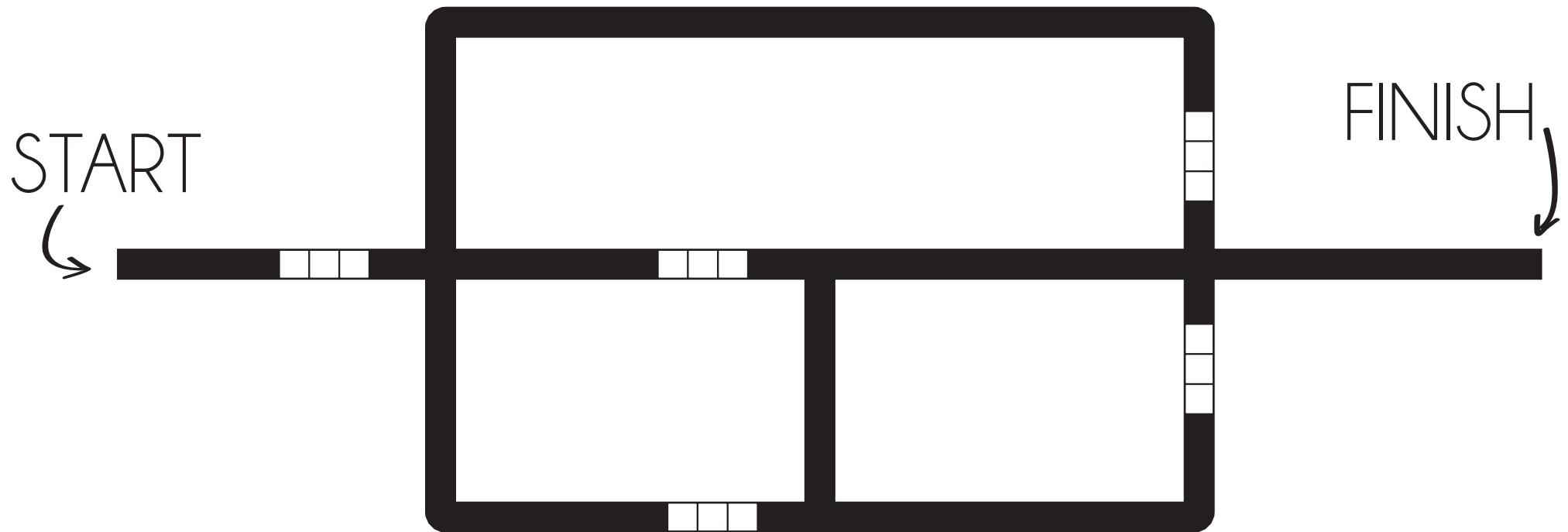


Breng Ozobot van Start naar Finish.

Gebruik een "overspringen" code.



- > Breng Ozobot van Start naar Finish.
Er zijn twee antwoorden mogelijk!



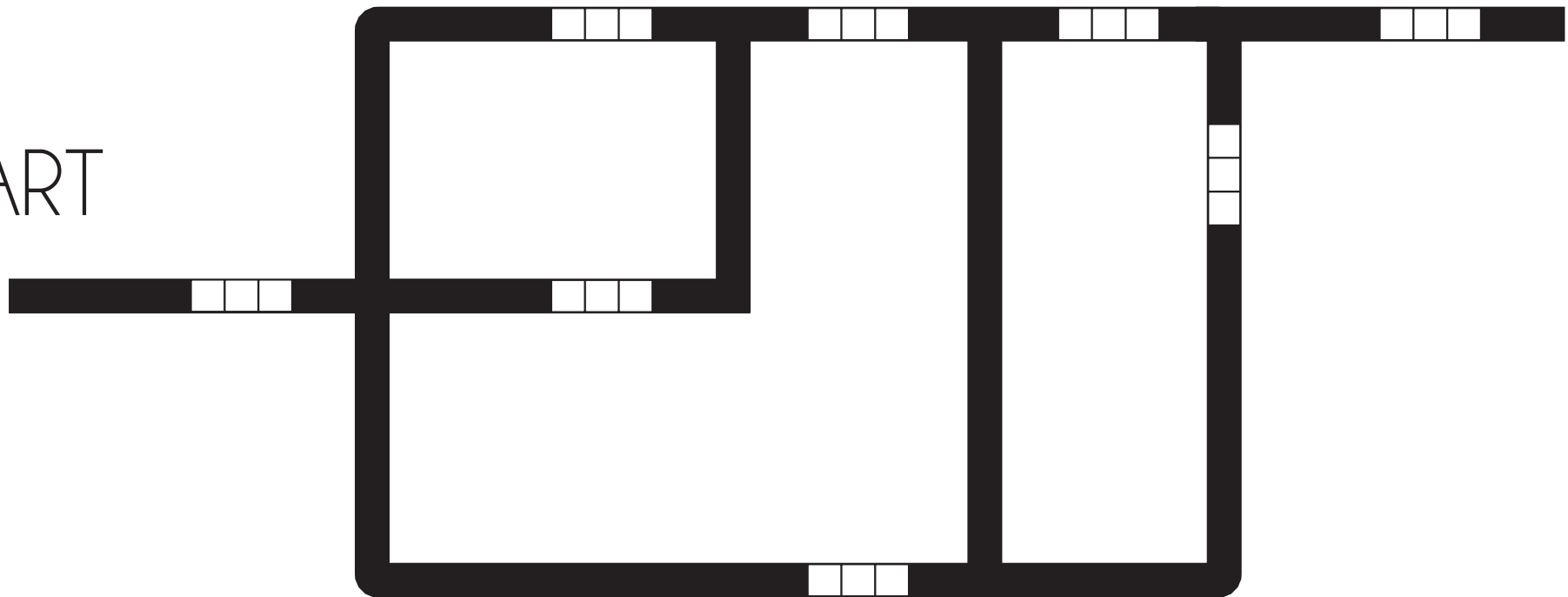
- > Breng Ozobot van Start naar Finish.
Kleur zo min mogelijk codes in.
- ! Als we robots programmeren, dan proberen we dat altijd te doen met zo min mogelijk codes. Op die manier kan de robot sneller en makkelijker werken.



FINISH



START



Breng Ozobot van Start naar Finish.
Kleur zo min mogelijk codes in.



Als we robots programmeren, dan proberen we dat altijd te doen met zo min mogelijk codes. Op die manier kan de robot sneller en makkelijker werken.



START



FINISH



Breng Ozobot van Start naar Finish.
Welke kleurcode moet je drie keer invullen?
Vul die in.



FINISH



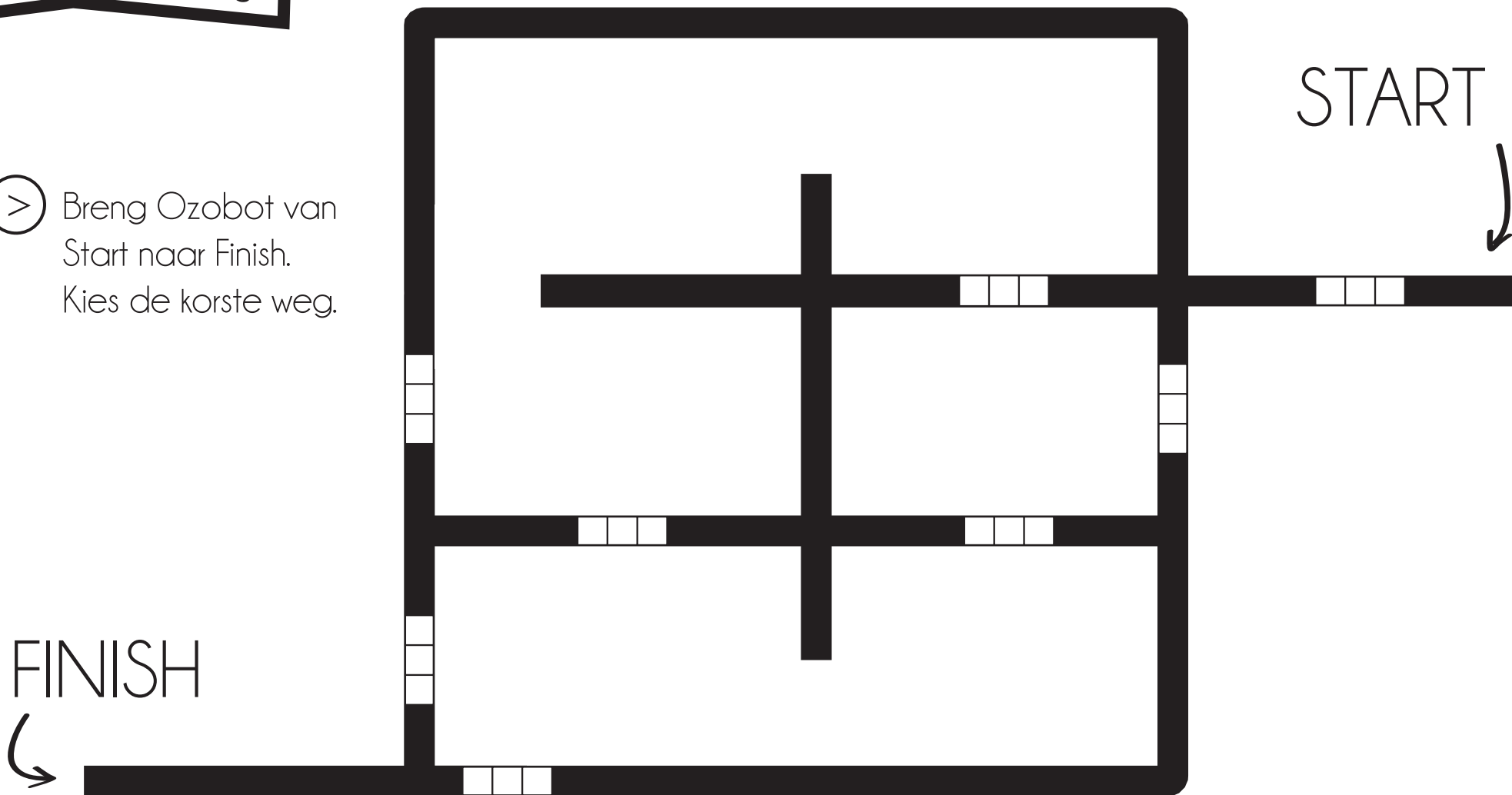
START



Breng Ozobot van Start naar Finish.
Je hoeft maar twee kleurcode blokjes
in te vullen. Gebruik dezelfde kleur-
codes (dus twee keer dezelfde kleur-
code). Kleur de rest van de lege
codes zwart in.

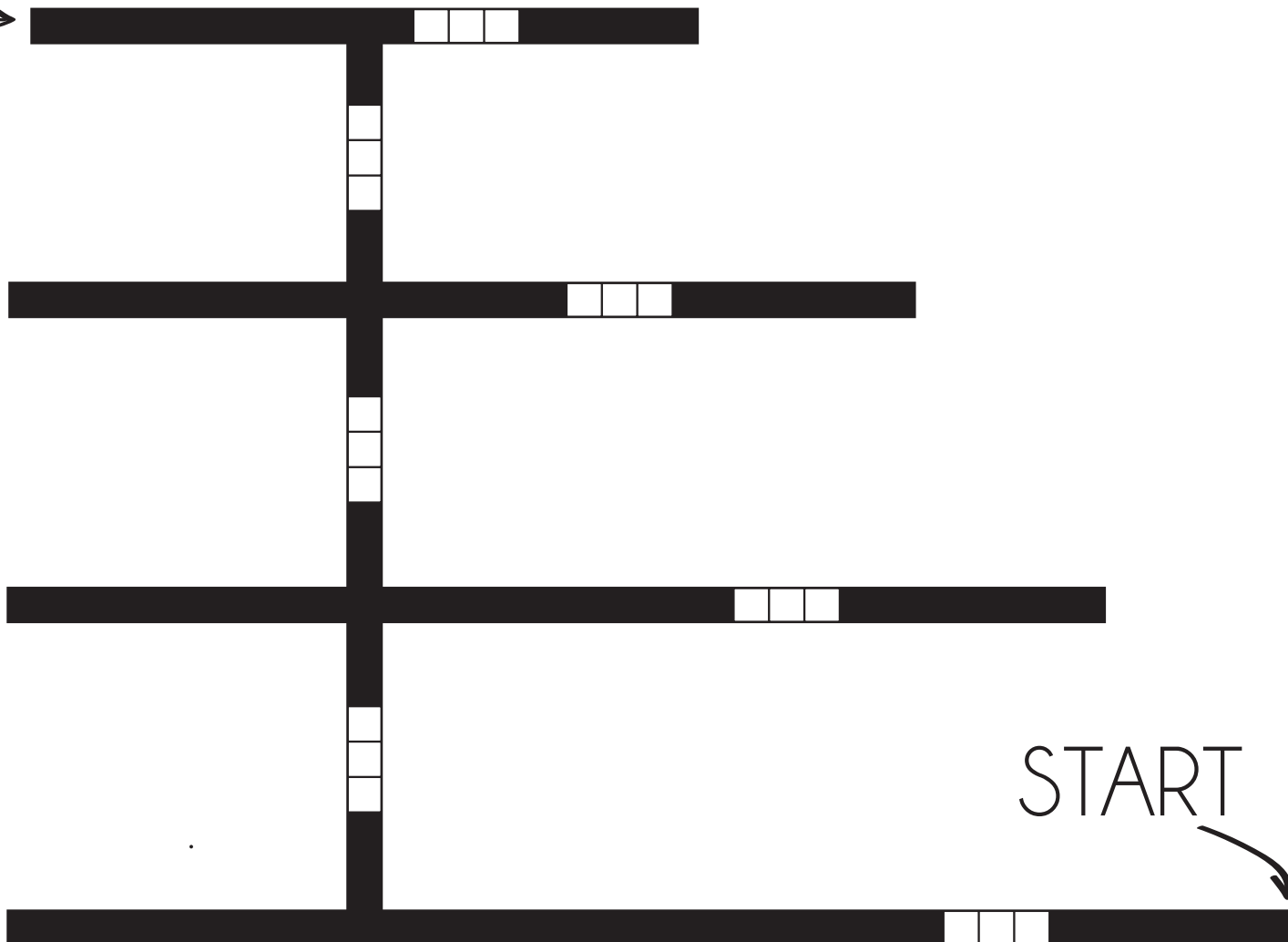
Ozobreinbrekers
Kaart 11
De kortste weg

➤ Breng Ozobot van Start naar Finish.
Kies de kortste weg.





FINISH



Breng Ozobot van
Start naar Finish.
Vul maar 4 codes in.