

TIPkaart: Roborob - level 3/4/5

Wat heb je nodig?

- opdrachtkaarten Roborob - level 3 t/m 5*
- mijn programmeerkaart Roborob - level 2 t/m 5*
- spelbord Roborob*
- kaartjes Roborob*
- spiekkarten Roborob - level 3 t/m 5*

* in de leskist

Dit ga je doen

Roborob wil zo snel mogelijk naar de vlag.
Bedenk de kortste weg en leg die neer met pijlen.
Maar let op!
Hij komt een heleboel gevaren tegen...

Dit moet je weten

Er zijn vijf levels.
Levels 1 en 2 heb je al gespeeld.
Per level zijn er drie kaarten A, B en C.
Neem bij elk level de juiste programmeerkaart.

Aan de slag!

Pak de **opdrachtkaarten Roborob - level 3**.
Begin bij kaart A en bekijk de kaart goed.
Bedenk de kortste weg naar de vlag.
Komt Roborob op een vakje met een symbool?
Kijk dan in de legenda hieronder wat je moet doen.



Dit is Roborob.



Roborob kan niet tegen vuur.
Je kunt vuur wel blussen.



Hier moet je heen.



Dit is een brandblusser.
Deze kan één brand blussen.



Het hek houdt Roborob tegen.



Een touw verplaatst Roborob naar
het ankerpunt.



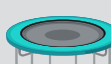
Bommen maken Roborob stuk.
Deze kan je niet onschadelijk maken.



Dit is een ankerpunt.



Deze pijl duwt Roborob één stap
(naar rechts).



Dit is een trampoline.
Roborob springt over één vakje heen.
Hij springt altijd rechtdoor.



Weet je het?

Pak **mijn programmeerkaart Roborob - level 3**.

Leg de pijlen op de vakjes die jij nodig hebt.

Leg de vlag op het vakje daarachter.

Zo schrijf je het programma dat Roborob moet uitvoeren.

Je bent aan het programmeren!

Kijk bij de antwoorden of je de kortste weg hebt gevonden.

Klopt jouw programma niet?

Kijk dan nog eens goed. Waar zit de fout?

Of vraag een klasgenoot om hulp.

Of... kijk op de spiekaart.

Doe nog een kaart van level 3.

Vind je het makkelijk?

Ga dan verder met een hoger level.

TIP

Vind je een hoger level moeilijk?

Oefen dan nog even door met de andere kaarten van het level ervoor.

En? Tot welk level ben je gekomen?

Is het je gelukt om level 5 uit te spelen?

Succes!

