Learning Resources

55 Codeeractiviteiten met botley® 2.0 the coding robot

1. GEFELICITEERD !

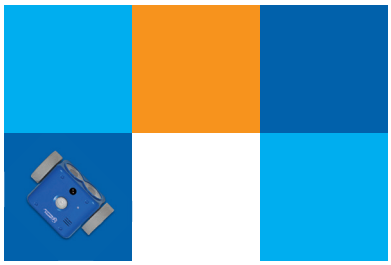
- Vier iemands speciale dag met Botley! Houd CLEAR ingedrukt en voer de volgende code in:

Terug, Terug, Terug, Voorwaarts, Vorwaarts, Voorwaarts.

- Druk nu op TRANSMIT en luister naar een speciaal verjaardagsliedje van Botley!

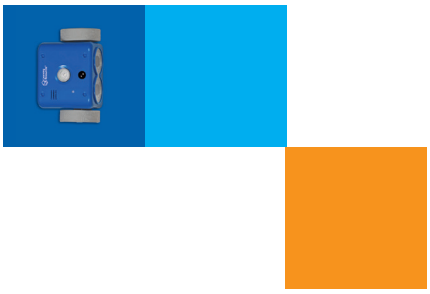
2. Terug bij af

- Gebruik de tegels die in de set zijn inbegrepen, of creëer jouw eigen met bouwpapier.
- Begin op de donkerblauwe tegel. Codeer Botley om bij de lichte BLAUWE tegel te komen, en dan terug te keren naar de donkere BLAUWE tegel.
- Probeer dit te doen in de kortste codeervolgorde!



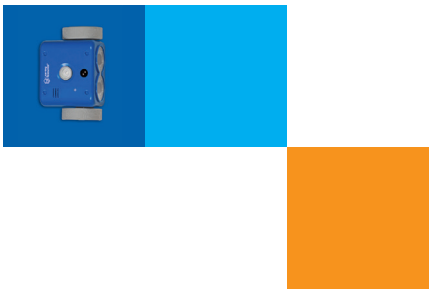
3. Daar en terug.

- Gebruik de tegels die in de set zijn inbegrepen, of maak je eigen met bouwpapier.
- Begin op de BLAUWE tegel. Codeer Botley om bij de ORANJE tegel te komen, en dan terug te keren naar de BLAUWE tegel.
- Probeer dit te doen in de kortste codeervolgorde!



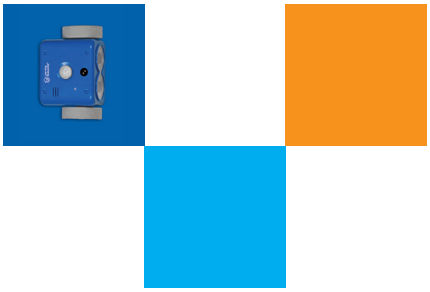
4. Daar en terug (en weer terug).

- Gebruik de tegels die in de set zijn inbegrepen, of maak je eigen met bouwpapier.
- Begin op de DONKERBLAUWE tegel. Codeer Botley om bij de ORANJE tegel te komen, en dan terug te keren naar de DONKERBLAUWE tegel.
- Probeer dit te doen in de kortste codeervolgorde! (4 stappen!)



5. Directe vlucht

- Gebruik de tegels die in de set zijn inbegrepen, of maak je eigen met bouwpapier.
- Begin op de LICHTBLAUWE tegel. Codeer Botley om in de minste stappen naar de finish te gaan.
- HINT: Gebruik 45 graden draaien om een kortere weg te nemen en gebruik minder stappen!



©Learning Resources, Inc.

6. Freeze Dance

- Voer de CODEER OP KLEUR-modus in en programmeer een lange codeervolgorde (60+ stappen) voor Botley - hoe langer de volgorde, hoe beter! Probeer verschillende kleuren om een wilde lichtshow te creëren. Druk nu op VERZENDEN en dans mee met Botley. Als de muziek stopt, FREEZE en stop met dansen. Iedereen die nog steeds danst is uit!

7. Botley Escape Room

- Creëer een kamer in jouw huis met behulp van bouwblokken en andere objecten. Plaats nu Botley in de kamer en programmeer je code zodat Botley kan ontsnappen! Voor een uitdaging, stel een timer in en kijk wie het snelst kan ontsnappen!

8. Robo-vacuüm

- Botley houdt ervan om te doen alsof het een robotvacuüm is! Houd VERWIJDEREN ingedrukt en voer dan de volgende code in: Terug, terug, links45, rechts45
- Druk nu op VERZENDEN en kijk hoe Botley de vloer "schoonmaakt"!

9. GOALLLLLLLL!

- Plaats het cirkeldoel op de grond ongeveer 3 meter voor Botley.
- Klik nu op Botley's gezichtsmasker en armen, en leg de bal voor Botley.
- Codeer Botley om de bal in het doel te laten vallen. Hoeveel voorwaartse stappen denk je dat er nodig zijn om Botley in het doel te krijgen?
- Hint - Botley beweegt 20 cm naar voren met elke voorwaartse stap

10. GOALLLLLLLL x 2!

- Scoor nu twee doelpunten!
- Plaats het cirkeldoel op de grond ongeveer 3 meter voor Botley.
- Klik op Botley's gezichtsmasker en armen, en zet de blauwe bal voor Botley.
- Codeer Botley om de bal in het doel te laten vallen.
- Draai je nu om en haal de oranje bal op en breng hem naar het doel. Probeer dit in de minste stappen te doen.
- Hint - Botley beweegt 20 cm naar voren met elke voorwaartse stap

11. Doolhof Master

- Gebruik bouwblokken om een doolhof te bouwen. (Wees er zeker van dat Botley door het doolhof kan komen!) Nu, bouw je code om Botley door het doolhof te krijgen. Kijk om de beurt wie er door het doolhof kan komen in het minste aantal stappen!

12. Beste Vrienden

- Fleur iemands dag op! Codeer Botley om een bloem te brengen naar een vriend. Gebruik Botley's masker en armen om de bloem te dragen.

13. Een parcours maken

- Maak met behulp van zwarte elektrische tape een spoor voor Botley. Zorg ervoor dat het op een hard, glad oppervlak ligt dat niet wordt beschadigd door de tape. Kijk hoeveel rondjes Botley kan maken!

14. Laat Botley uit!

- Net als jij, heeft Botley lichaamsbeweging nodig om gezond te blijven. Bouw de grootste code die je kunt (tot 80 stappen!) en stuur deze door naar Botley. Nu, volg achteraan en herhaal Botley's bewegingen. Whew! Wat een training!

15. Alpha-Botley

- Denk aan een letter van het alfabet, zoals de eerste letter van je naam. Bedenk nu een code voor Botley om die letter te "bouwen". Probeer het voor andere letters van het alfabet!

16. Nummer-Botley

- Denk aan een getal van 0-9. Bedenk nu een code voor Botley om dat nummer te "bouwen". Hoeveel getallen kun je "coderen"?

17. Botley op afstand

- Stel een aantal objecten op rond de vloer (blokken, speelgoedauto's, enz.). Plaats Botley in het midden.
- Codeer nu Botley om te bewegen, maar gebruik OBJECTHERKENNING om te voorkomen datje de objecten aanraakt of er dicht bij komt. Programmeer een lange code zodat Botley ze allemaal vermijdt!

18. Botley Bowling

- Klik Botley's masker en armen op.
- Schik op een gladde ondergrond 10 blokken of dominostenen zoals bowlingpinnen, op ongeveer 1 meter afstand van Botley.
- Codeer Botley om alle "pins" neer te halen.
- Voor extra wiskunde plezier, speel om de beurt en houd de score bij. Tel bij elke beurt je neergeslagen "pins" bij elkaar op.

19. Afbreken

- Botley is een supersterke robot! Kun je met behulp van speelgoedbouwstenen een toren bouwen die sterk genoeg is om Botley te weerstaan?
- Bouw de muur of toren, en codeer dan Botley en probeer het neer te halen.

20. Boodschap in een Botley

- Schrijf een geheim bericht op een stuk papier en leg het in Botley's handen.
- Nu, codeer Botley om het bericht naar een vriend te brengen. Laat ze er een schrijven en codeer Botley om het terug te brengen naar jou!

21. Eitje op een lepel

- Maak op een groot vel wit papier een kronkelend spoor met een dikke zwarte stift. Klik nu Botley's masker en armen op, en zet Botley in de LIJN-modus. Plaats de bal op Botley's hand. Kijk of Botley het "ei" laat vallen terwijl het zigzagt langs de lijn.

22. Botley 500

- Teken op een groot vel papier een grote ovale vorm met een zwarte stift om een renbaan te creëren. Zorg ervoor dat de lijn dik genoeg is. Kijk nu hoe lang Botley de bal langs de piste kan duwen.

23. YELTOB! (dat is BOTLEY achterstevoren!)

- Bouw met blokken of andere materialen een doolhof voor Botley.
- Draai Botley om en codeer Botley om ACHTERUIT door het doolhof te gaan!

24. Volg de leider

- Laat de ene speler een volgorde coderen voor Botley (laat het niet aan de andere speler zien!).
- Druk nu op VERZENDEN en kijk hoe Botley de code uitvoert.
- Druk op VERWIJDEREN.
- Nu moet de andere speler die code opnieuw maken!
- Kun je de stappen herhalen?

©Learning Resources, Inc.

34. Chain Reaction

- Carefully set up dominos or other thin blocks or books, standing them up in a line or pattern.
- Code Botley to knock them down by hitting the "head" domino.
- Try to make a "chain reaction" and knock them all down!

35. Food Delivery

- Balance a small plate or tray on Botley's hands, load it up with play food (make it with popular modeling dough or clay), and code Botley to deliver your food, hands-free!

36. Surprise Note

- Code Botley to bring a note of encouragement or just say "Hi"! Write out a note and code Botley to hand-deliver it to someone to brighten their day!

37. Room Guard

- Code Botley to act as a sentry to guard your room.

38. Cleanup Time

- Toys and blocks are everywhere—have Botley clean them up! Use Botley's mask and arms, or the new Crashin' Construction set, and code Botley to move them out of the way.

39. Getting Dizzy!

- Use left (or right) turn commands to make Botley spin around like a top.
- Now, while Botley spins, you spin too!
- Can you spin as much as Botley without getting dizzy?!

40. Word Jumble

- Write the letters of your name on separate pieces of paper.
- Scramble the letters and line them up in a row.
- Now, program Botley to go to each letter, in order, to spell your name. Scramble the letters again and enter a new program.

41. Tug O' War

- This one requires two people. Sit about 10 feet apart on a smooth surface and place Botley in the middle.
- One person will do the coding.
- Flip a coin. If it lands on "heads," code Botley to go forward 2 steps toward the other person. If it lands on "tails," code Botley to go backward toward you. Be sure to press CLEAR between coin flips.
- The player Botley gets closest to is the winner!

42. Be Like Botley

- Pretend you are a robot like Botley. The only way you can move is by following commands and moving in sequences of steps.
- Print out or create on paper arrow commands like FORWARD, BACK, TURN LEFT and TURN RIGHT. Be sure to include both left and right 45-degree turn commands.
- Now, move around your house just as Botley would, but move step by step, calling out your command as you do!

43. Botley Rodeo

- Get a small action figure or doll and place it on top of Botley. Now, code Botley to move around the room. See how far you can go before your "rodeo rider" falls off!

©Learning Resources, Inc.

44. I Spy (3 or more players)

- One player selects an object in the room. Next, they program Botley to go to the object. Press TRANSMIT and say, "Botley spies with his two eyes something....(give a hint)."
- Now, the other players shout out which object they think Botley spies. The first to guess correctly wins! Now, it's their turn to program Botley!

45. Botley Hopscotch (for advanced coders!)

- Use pieces of paper to set up a hopscotch board (or draw it on butcher block paper).
- Code Botley to go from 1 to 5, making sure he "steps" on each numbered square in the correct order.

46. Add 'Em Up!

- On a large piece of paper, make a 6 x 2 grid, and number the spaces 1–12.
- Now, roll two dice. Whatever the numbers add up to, code Botley to get to that number.
- Try this with subtraction too!

47. Space Explorer

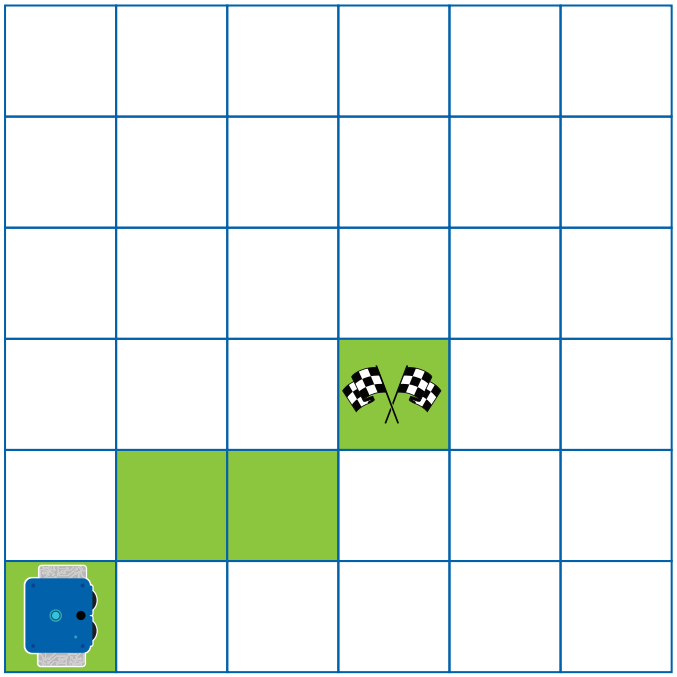
- On a large sheet of paper, re-create this simple map of the solar system, showing all planets in a row.
- Call out a planet name, and then code Botley to get as close to that planet as possible. Try to name a fact about that planet.

48. Spin the Botley

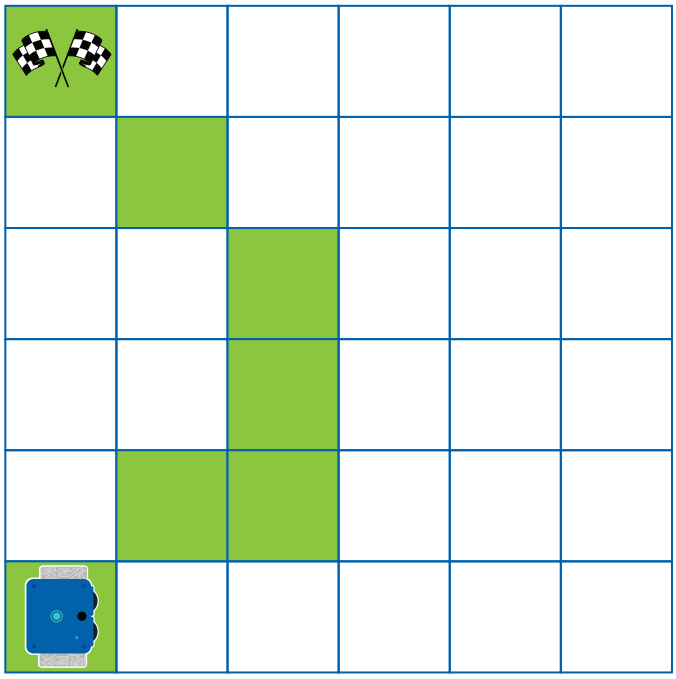
- Play this with a small group.
- Place Botley on the ground and press RIGHT TURN several times (at least 10x).
- Press TRANSMIT.
- When Botley stops, whomever it is pointing to needs to stand up and tell a joke, sing a song, or do a dance.

- Use ARROW commands to "code" Botley through the maze to the goal!

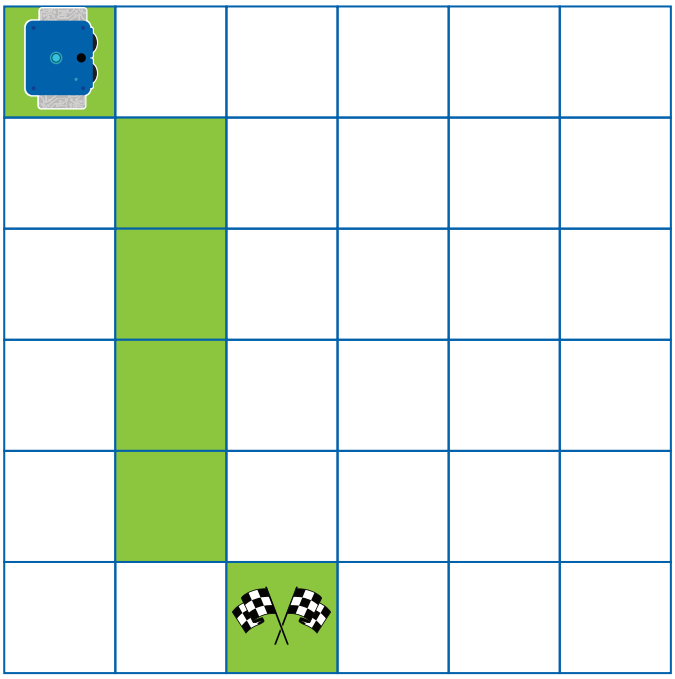
49. Botley Doolhof 1



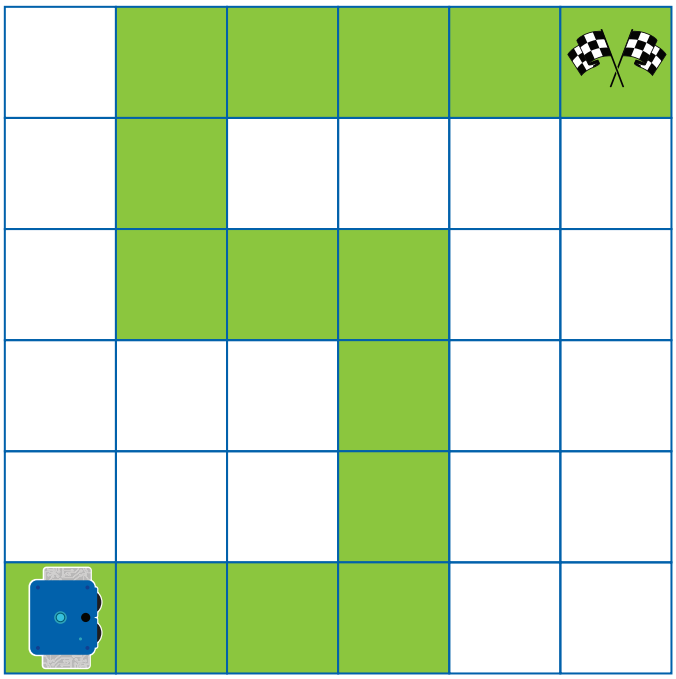
50. Botley Doolhof 2



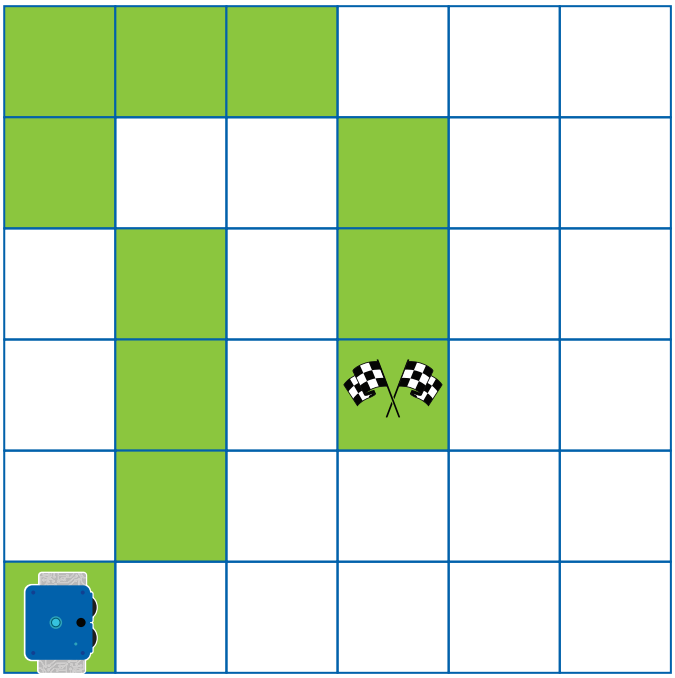
51. Botley Doolhof 3



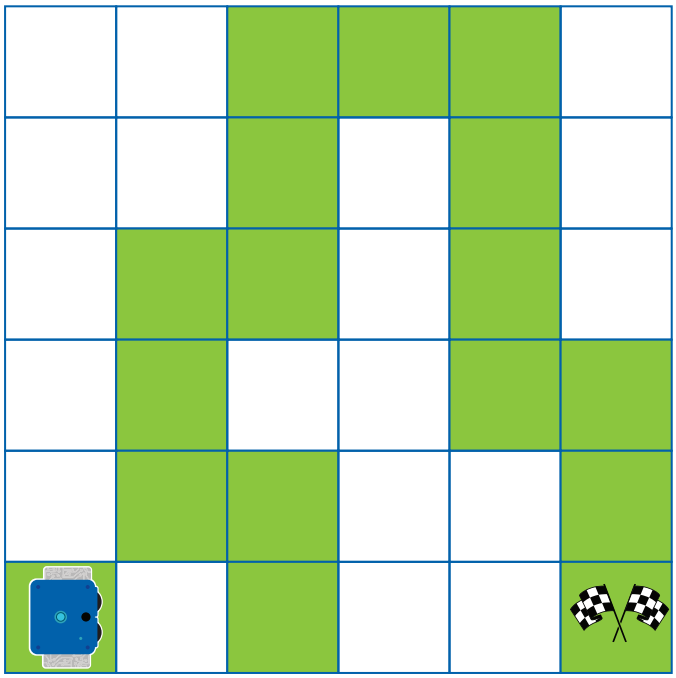
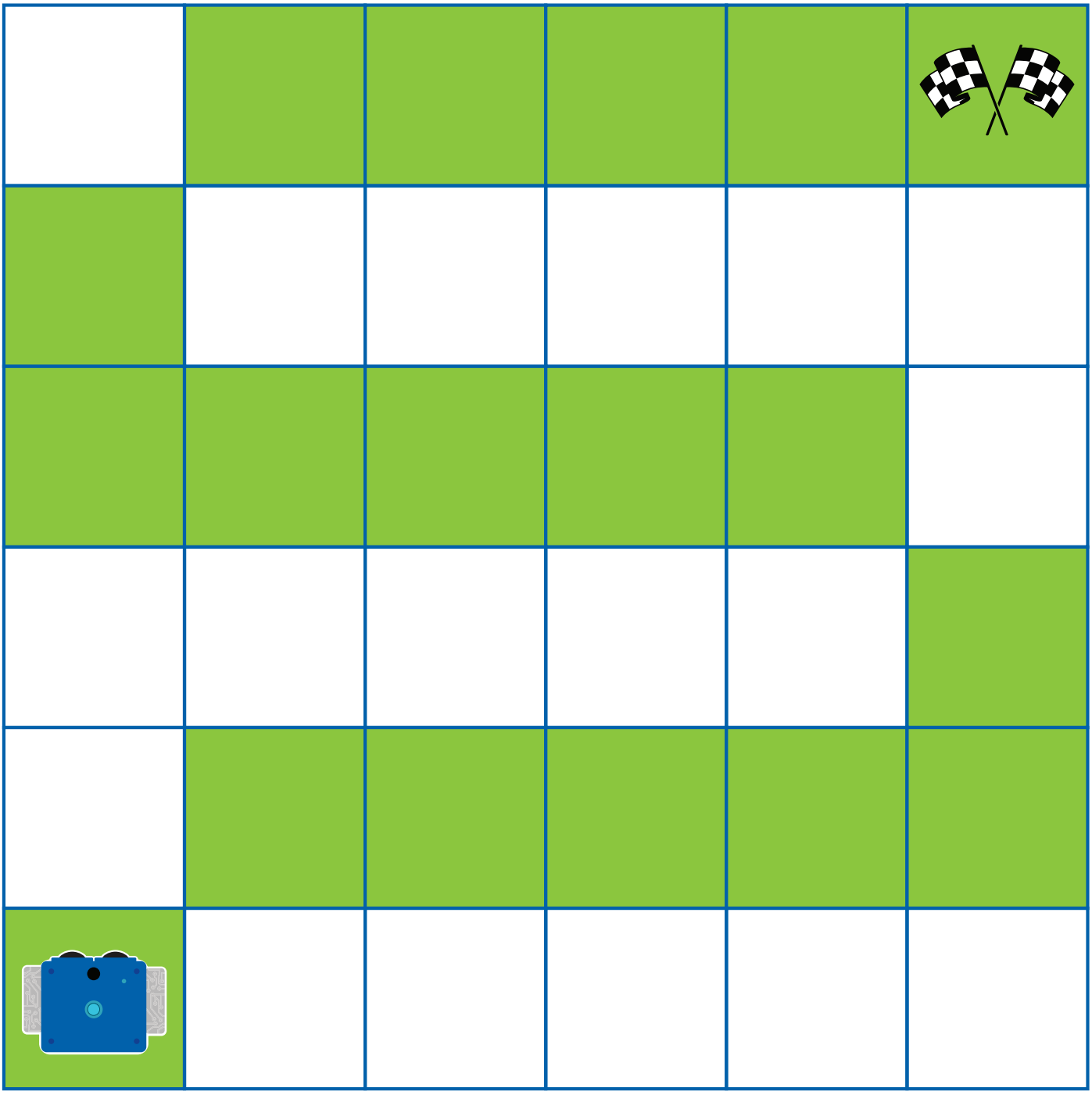
52. Botley Doolhof 4



53. Botley Doolhof 5



54. Botley Doolhof 6



55. Botley Doolhof 7