

SPHERO INDI

Stap 1 Experimenteren

Zet de robot aan:



Begin met de kinderen te laten experimenteren met Indi en de kleurenkaarten. Ontdek samen wat er gebeurt als Indi over een bepaalde kleur heen rijdt.

Indi rijdt geen vaste afstand. Hij rijdt door tot hij een volgende gekleurde tegel tegen komt, die 'm weer een opdracht geeft.

Komt Indi gedurende 3 seconden geen nieuwe tegel tegen? Dan stopt 'ie met rijden.

20x



Go, go faster!



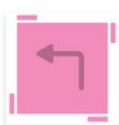
Slow down



Stop



Celebrate!



Turn 90° left



Turn 90° right



Turn 45° left



Turn 45° right

Stap 2 Challenge kaarten

15x

Gebruik de challengekaarten en verken Indi verder. Met de challengekaarten ga je een stapje verder en moeten kinderen kleine problemen oplossen.

Stap 3 Route maken

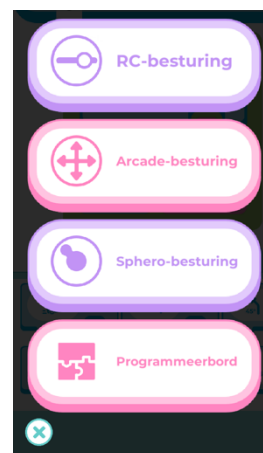
Laat de kinderen een parcours maken met blokken, Kapla etc. Ze sturen Indi door het parcours met behulp van de kleurkaarten.

Stap 4 Gebruik de app op de tablet: Edu Jr

Verbind de robot



- via de **RC besturing**. Hierbij heb je in je scherm 2 regelaars. Met de ene laat je Indi rijden met de andere kun je sturen.
- via de **Arcade-besturing**. Dit lijkt een beetje op een joystick waarmee je Indy kunt besturen.
- met de **Sphero besturing**. Hierbij heb je een cirkel die je met je vinger beweegt. Indy reageert op die beweging.
- met het **Programmeerbord**. Hierbij kun je blokken (drag & drop) gebruiken en kun je de commando's van Indi aanpassen. Je kunt nu aanpassen hoe Indi reageert op bepaalde kleuren. Je kunt nieuwe bewegingen, licht, geluid en het vieren van overwinning toevoegen. Via het herstelpijltje kun je Indi weer resetten naar zijn oorspronkelijke programma.



Uitleg Miranda Wedekind:



Uitleg Meester Sander:

