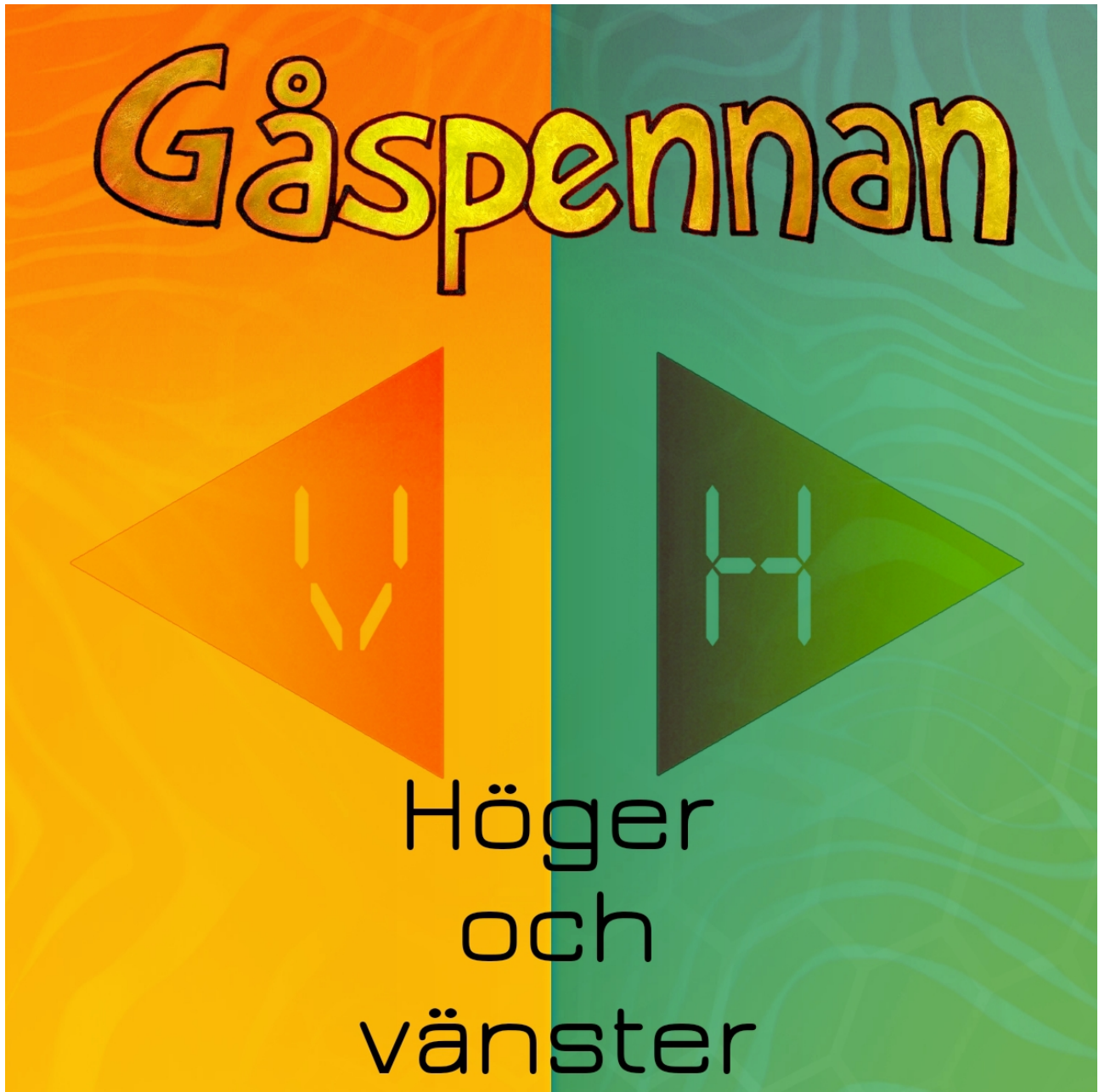


Namn: _____



Arbetsuppgifter

Youtube: Gåspennan official

Spotify: Gåspennan

Instruktioner:

Förberedelser:

1. Klipp ut **Gåspennefigurerna**. Dessa ska du använda som figurer i de olika **uppdragen**.
2. Klipp ut **pilarna** och **kommandorutorna**. Dessa ska användas genom att du lägger dessa på **programmeringsrutan 1-20**.
3. Skriv ut **uppdragen** 1 till och med 5. Det är fem olika uppdrag.
4. Gå igenom fram, tillbaka, höger och vänster. Använd Gåspennans låt Höger och Vänster som uppstart.

Målet i varje uppdrag är att programmera din Gåspennefigur från start till mål. I varje bana finns det hinder som du måste ta dig runt – exempelvis stenar och träd. Dessa går inte att hoppa över eller gå igenom.

Om du använder kommandokort

1. Välj vilket uppdrag du vill arbeta med.
2. Lägg fram programmeringsrutan 1-20.
3. Välj vilken kommandokort du vill använda.
4. Lägg exempelvis kommandokortet "Ett steg framåt" på programmeringsruta 1. Sedan lägger du nästa kommandokort på programmeringsruta 2. Du fortsätter så till du har lagt alla kommandokort. Kontrollera din kod. Hittar du en bugg måste du ändra din kod.

Om du använder riktnings-och antalkorten

1. Välj vilket uppdrag du vill arbeta med.
2. Ta fram riktningskortet. Det anger vilket håll din figur ska röra sig.
3. Ta fram X- och antalkorten. Tillsammans anger de antal steg din figur ska ta.
4. Lägg fram kommandoruta 1-20.
5. Lägg exempelvis riktningskort "höger" samt X-kortet och antalkortet 2 på kommandoruta 1 (höger x2). Lägg sedan riktningskortet som pekar fram, X-kortet och antalkortet 4 (fram x4).
6. Du fortsätter så till du har lagt alla dina kommandon.
Kontrollera din kod. Hittar du en bugg måste du ändra din kod.

Tips

- Arbeta i par. Den ena lägger koden och den andra kontrollerar om koden stämmer. Hela koden måste läggas ut innan den kontrolleras. Elev 1 läser upp koden och elev 2 flyttar figuren. Dyker det upp en bugg hjälps de åt att ändra koden så att den stämmer.
- Arbeta i par och gör uppgiften på engelska.
- Gör en ny start-och stoppruta på banan och försök att programmera figuren till rätt plats.

Lycka till!

Figurer

Välj och klipp ut en Gåspennefigur som du vill använda när du programmerar.



Riktnings-och antalkort

			
			
			
			
			
			
			
			
x	x	x	x
1	2	3	4
5	6	7	8

Kommandokort

Ett steg framåt 

Två steg framåt 

Tre steg framåt 

Sväng höger 

Sväng vänster 

Hoppa över en ruta

Ett steg bakåt 

Två steg bakåt 

Tre steg bakåt 

Programmeringsrutor

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

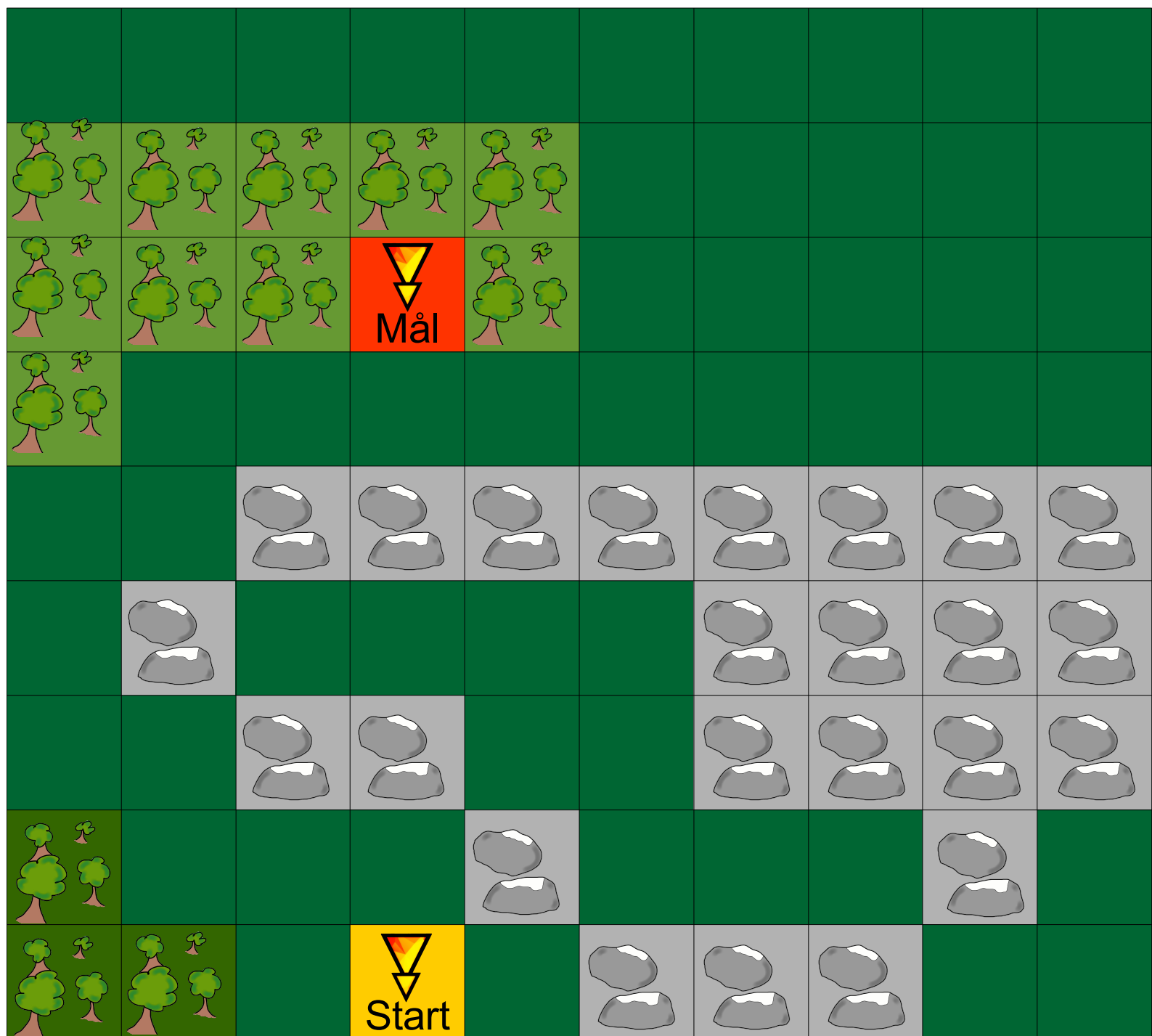
17

18

19

20

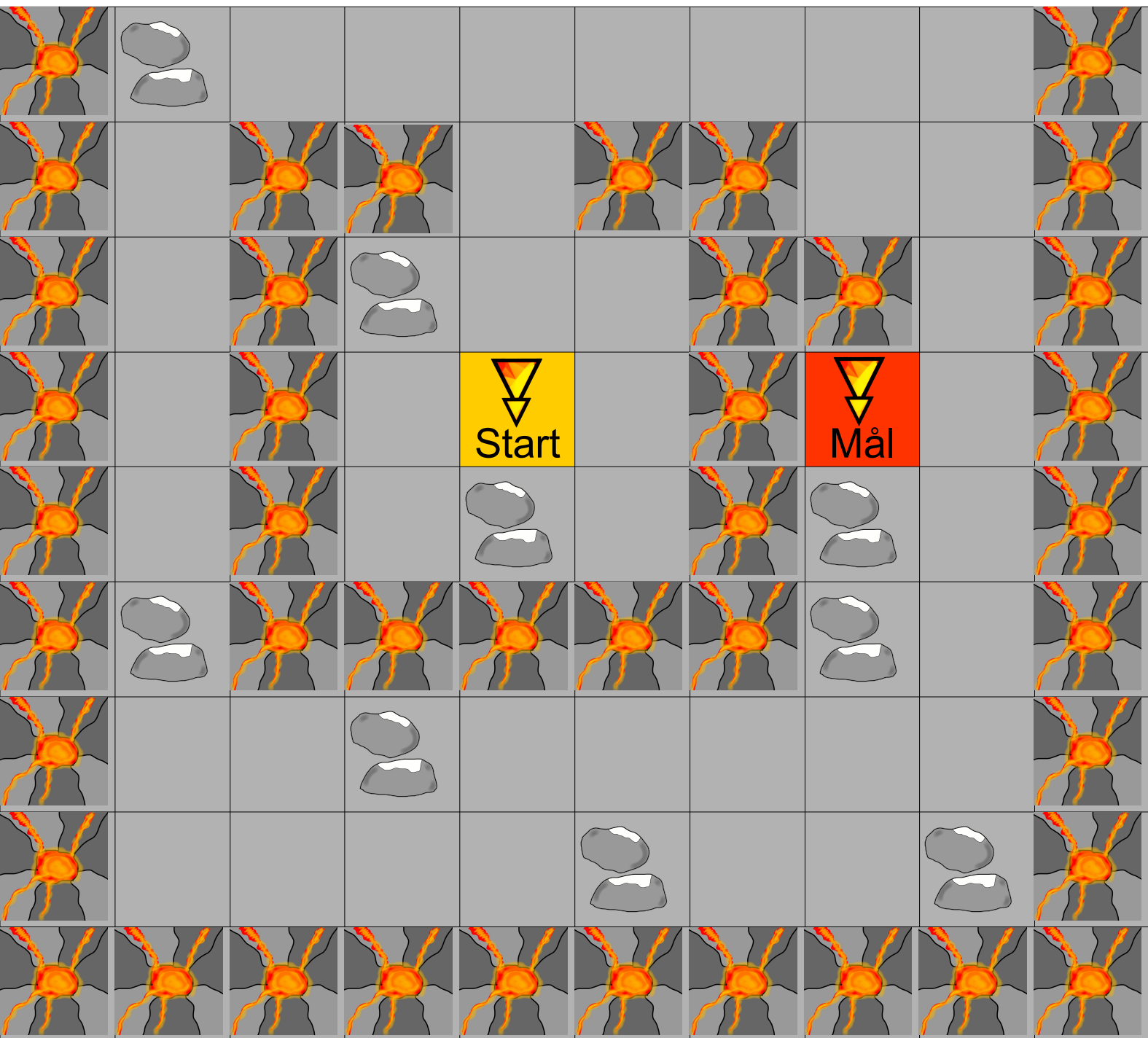
Uppdrag 1 – Skogen



Youtube: Gåspennan official

Spotify: Gåspennan

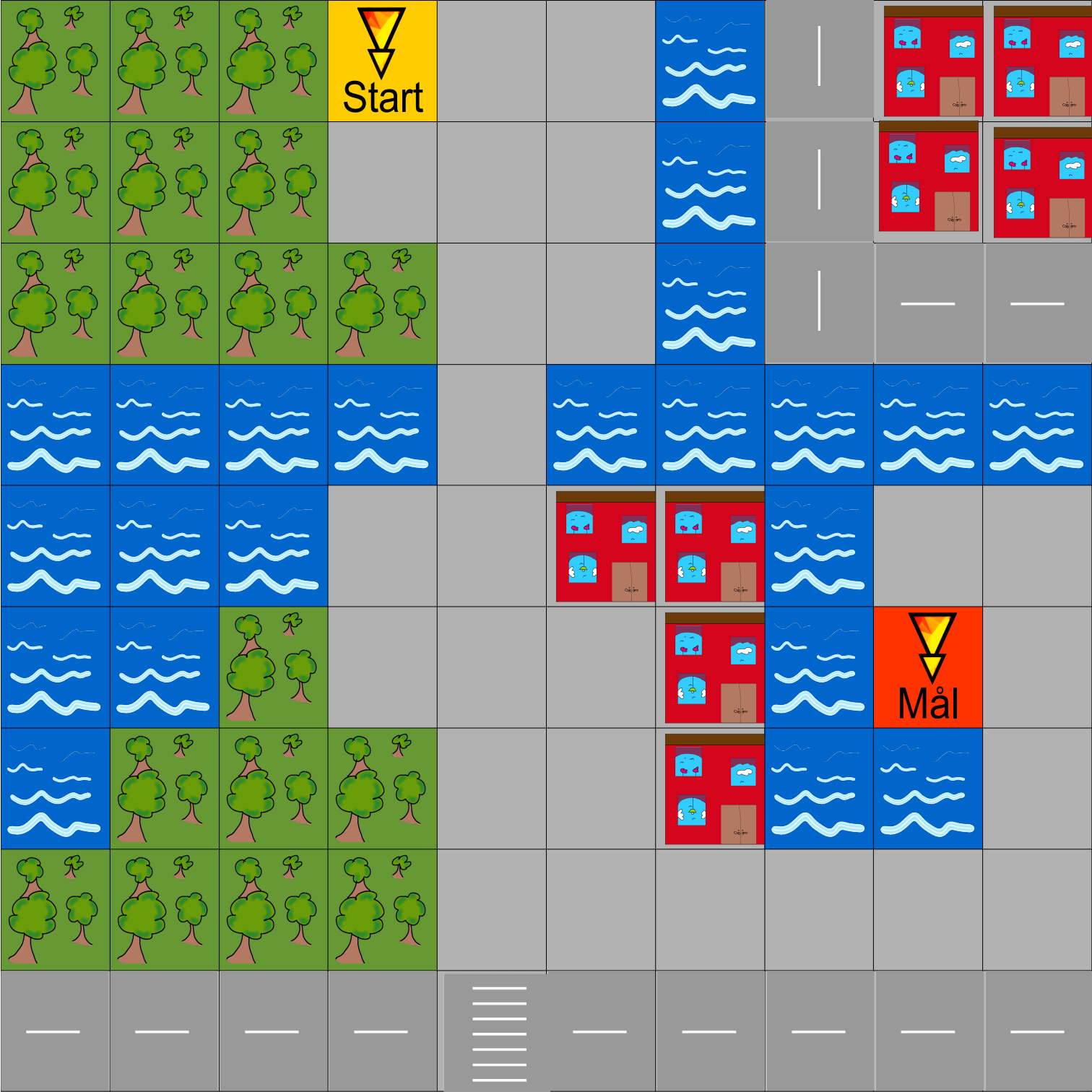
Uppdrag 2 – Vulkanen



Youtube: Gåspennan official

Spotify: Gåspennan

Uppdrag 3 – Staden



Youtube: Gåspennan official

Spotify: Gåspennan

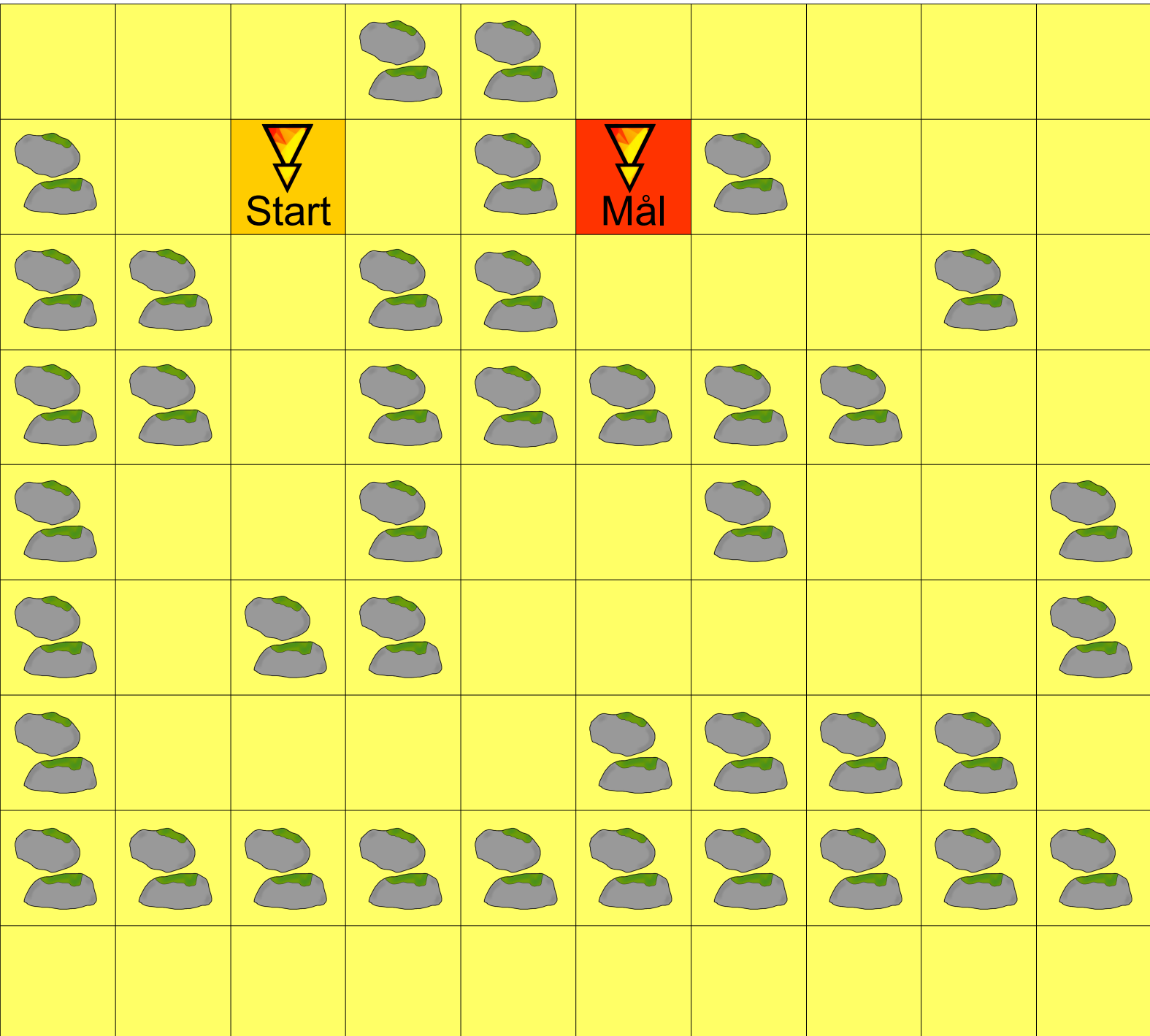
Uppdrag 4 – Havet



Youtube: Gåspennan official

Spotify: Gåspennan

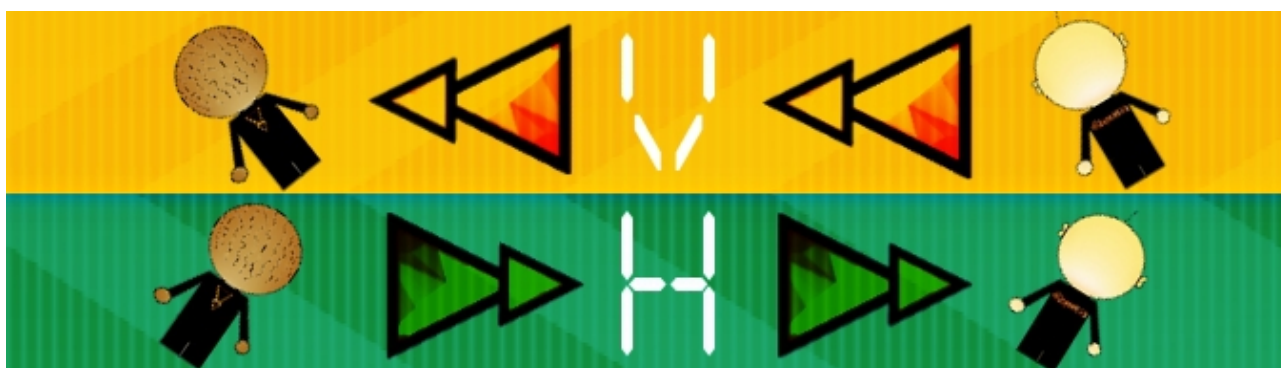
Uppdrag 5 – Öknen



Youtube: Gåspennan official

Spotify: Gåspennan

Klipp ut armbanden.
Sätt det gröna på höger handled och det orangea på vänster handled. Använd gem eller tejp när du fäster ändarna. Låt eleverna ha på armbanden när ni arbetar med låten. Det blir då extra tydligt.



Lycka till!
Holger och Fixx

Youtube: Gåspennan official

Spotify: Gåspennan