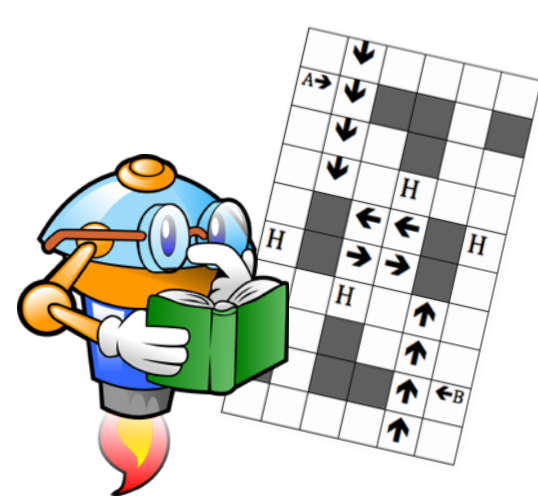


Programmeer je meester of juf!



Deze keer zijn de kinderen de baas! Jij mag vandaag bepalen wat je ouders moeten doen. Je ouders worden vandaag een robot die alleen luistert naar jou! Leid de (levende) robot door het doolhof, maar pas op voor muurtjes, hamers en andere (levende) robots!

Hoe werkt het?

Stap 1: Maak een plannetje...

Trek uit de grote verzameling actiekaartjes **willekeurig 5 kaarten**. Gebruik deze 5 kaarten om een stappenplan voor je levende robot te maken.

Gebruik **precies 3** actiekaarten waarmee je je levende robot programmeert. **Je robot zal de acties achter elkaar gaan doen**. De 2 niet gebruikte kaarten leg je terug.

Doel: Zorg dat je robot dichterbij het eindpunt komt, maar pas op voor hamers en andere robots!



Stap 2: Voer je stappenplan uit

Jouw plan wordt stap voor stap uitgevoerd. Alle robots doen om en om een actie en na elke actie kunnen er nog spannende andere dingen gebeuren.

Elke beurt gaat als volgt:

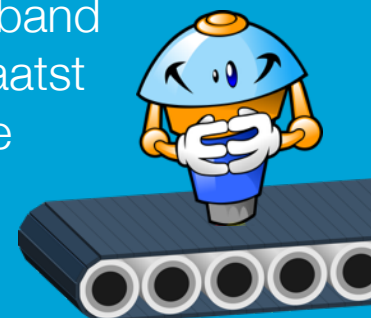
1. Robot bewegen

De levende robot voert de actie uit die op de actiekaart staat.



2. Lopende banden

Als de robot op een lopende band staat wordt hij 1 positie verplaatst in de richting van de pijl op de band (tenzij er een muur is, dan blijft hij staan).



3. Hamers

Staat een robot op een veld met een hamer? Dan krijgt hij een "klap" met de (plastic!) hamer en verliest 1 leven. Zijn de 3 levens van de robot op? Dan is de robot af!



Na elke beurt wordt de volgende programmastap erbij gepakt en wordt weer het bovenstaande lijstje doorlopen.

Nog niet het eindpunt bereikt?

Maak een nieuw plannetje, net zolang totdat je robot het eindpunt bereikt heeft of teveel schade heeft opgelopen.

