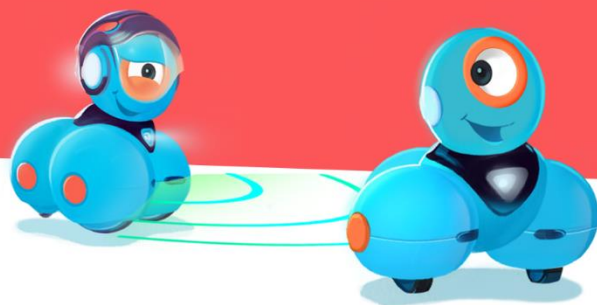


Missioon 3

Waldpurgi pidu: Dash läheb tantsima



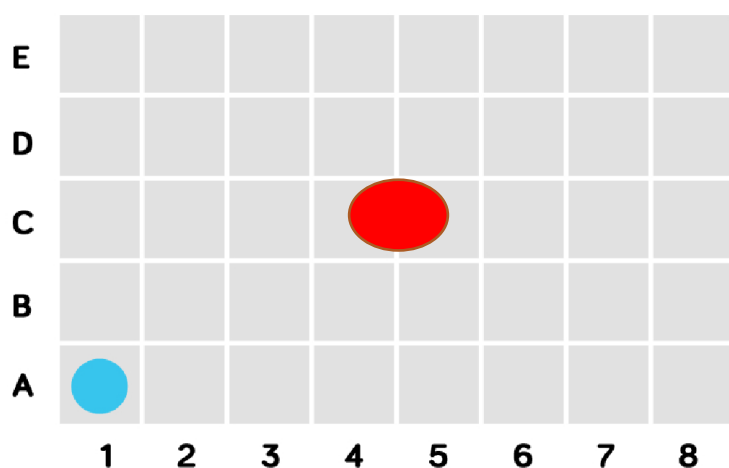
Vanuserühm: 5-7 a

Vajalikud vahendid:

- Dash robot
- Võistlusmatt
- Nutiseade
- Wonder rakendus
- Karp või mõni muu ese, mis tähistab lõket
- Meisterdamis- ja joonistamisvahendid (värvid, vildikad vms)

Väljakutse

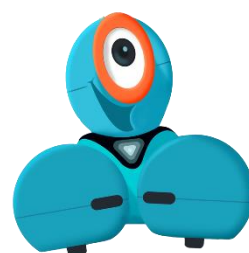
Kätte on jõudnud kevad ja saabumas on nõidade öö. Ka Dash on ennast kostümeerinud vastavalt ja läheb koos teistega ümber lõkke (C4, C5) tantsima. Pane Dash nii liikuma, et ta teeb ümber lõkke ringi. Liikumise sees võib Dash teha ka mõne keerutuse. Jälgi, et Dash ei ületaks võistlusmatti piiri ja ei põletaks ennast lõkke vastu minnes.



LÖKE



DASH



Hindamine

Punktid:

10p Dash teeb ühe täisringi ümber lõkke.

10p Dash läbib raja nii, et ei sõida võistlusmatilt välja ja ei põleta ennast.

Lisapunktid:

5p - ... Iga tantsu sees oleva kohapeal tehtud keerutuse eest.

5p Kostümeeritud Dashi eest.

5p Dashi programmeerimisel/liikuma panemisel kasutatakse andureid.

5p Dash laulab tantsu ajal.

5p Dash muudab tantsu ajal näo ilmet ja värve.

5p Võistlusmatile on meisterdatud äratuntav lõkke.

Tõendusmaterjal

Ülesande lahendamisel:

- tee oma programmikoodist ekraanipilt.
- tee lühivideo Dashist, kuidas ta väljakutse sooritab.
- tee fotosid ülesande lahendamisest, Dashi kostüümidest, ehitatud lisavahenditest ja töökast tiimist.

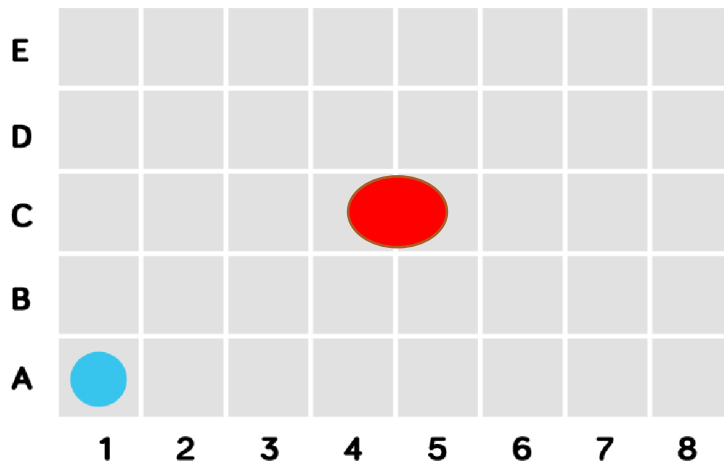
Vanuserühm: 8-10 a

Vajalikud vahendid:

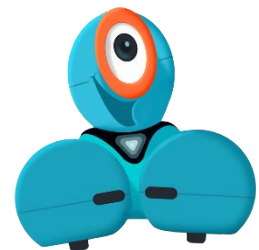
- Dash robot
- Võistlusmatt
- Nutiseade
- Wonder või Blokly rakendus
- Karp või mõni muu ese, mis tähistab lõket
- Meisterdamis- ja joonistamisvahendid (värvid, vildikad vms)

Väljakutse

Kätte on jõudnud kevad ja saabumas on nõidade öö. Ka Dash on ennast kostümeerinud vastavalt ja läheb koos teistega ümber lõkke (C4, C5) tantsima. Pane Dash nii liikuma, et ta teeb ümber lõkke ringi, sealjuures teeb vähemalt kahes kohas kohapeal keerutuse (spinni). Dash lõpetab oma tantsu A1 ruudul. Jälgi, et Dash ei ületaks võistlusmatti piiri ja ei põletaks ennast lõkke vastu minnes.



● DASH



Hindamine

Punktid:

- 10p Dash teeb ühe täisringi ümber lõkke.
- 10p Dash teeb kahes kohas spinni.
- 10p Dash läbib raja nii, et ei sõida võistlusmatilt välja ja ei põleta ennast.

Lisapunktid:

- 5p - ... Iga tantsu sees oleva lisa (kui on tehtud kahele keerutusele veel lisaks) kohapeal tehtud keerutuse eest.
- 5p Kostümeeritud Dashi eest.
- 5p Dashi programmeerimisel kasutatakse andureid.
- 5p Dash laulab tantsu ajal laulab.
- 5p Dash muudab tantsu ajal näo ilmet ja värve.
- 5p Võistlusmatile on meisterdatud äratuntav lõke.

Tõendusmaterjal

Ülesande lahendamisel:

- tee oma programmikoodist ekraanipilt.
- tee lühivideo Dashist, kuidas ta väljakutse sooritab.
- tee fotosid ülesande lahendamisest, Dashi kostüümidest, ehitatud lisavahenditest ja töökast tiimist.