

# Cesta do pyramidy

Zaměření: 2. stupeň ZŠ

Předmět: Dějepis

Technologie: Ozobot (ozokódy)

## Popis aktivity

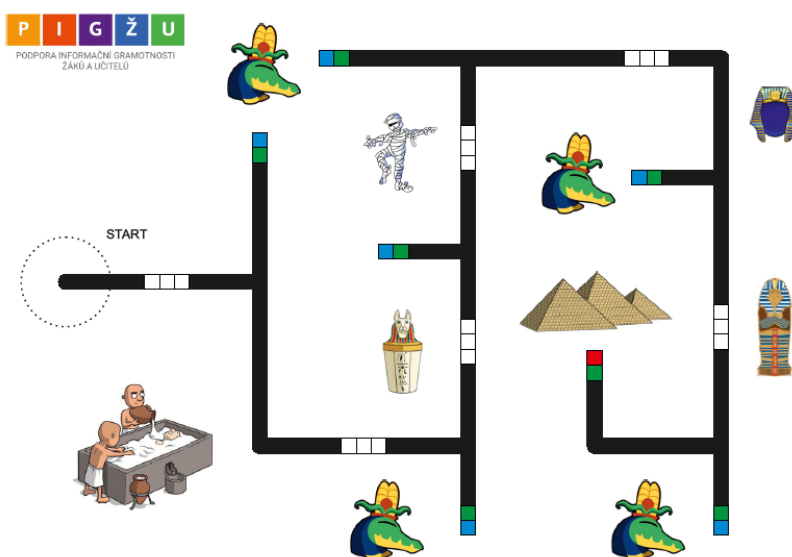
Aktivita je postavena na tzv. problémové úloze či problémové situaci, kterou mají žáci vyřešit. Cílem aktivity je s pomocí ozokódů dokreslit trasu tak, aby robot dosáhl cíle (hrobka ve faraonově pyramidě v Gíze) a vyhnul se slepým uličkám.

## Zadání

Naprogramujte chování Ozobota tak, aby se dostal do hrobky ve faraonově pyramidě v Gíze. Robot musí po cestě sesbírat věci, které patří k mumifikaci. Dávejte pozor, aby vás nesežral bůh Sobek!

## Řešení

Robot projede trasu a skončí u obrázku s pyramidami.



*Herní playground*

PDF soubor s playgroundem obsahuje zadání a řešení.