

## Programowanie. Polecenie – weź.

Za pomocą polecenia, które dzisiaj poznamy robot podnosi, bierze lub łapie dowolną rzecz. To polecenie oznaczamy za pomocą obrazka przedstawiającego dłoń. Ale zacznijmy od początku...




Poznaliśmy już podstawowe polecenia:



**1** Rozwiąż zagadkę. Poruszaj się po polach z literami zgodnie z poleceniami przedstawionymi za pomocą strzałek. Zaczynaj zawsze od niebieskiego pola. Zapisz litery, do których dojdiesz. Jeśli wszystko wykonasz poprawnie, poznasz nowe polecenie do programowania.

|   |   |   |
|---|---|---|
| S | E | W |
| L | K | D |
| R | T | Ż |

1     

2    

3   

Wpisz tu rozwiązanie zagadki:

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

Jeśli udało ci się rozwiązać zagadkę, to wiesz, że nowe polecenie w naszym języku programowania to: **WEŹ**.

Oznaczmy je za pomocą obrazka przedstawiającego dłoń



Polecenie to będzie potrzebne, aby robot podniósł, wziął lub złapał dowolną rzecz.

Pamiętajcie:

Jeżeli na końcu polecenia umieścimy symbol dłoni, to robot zabierze to, co się znajduje na polu, na którym się zatrzymał.






Zobaczmy, jak sobie poradzicie z tym ćwiczeniem. Życzę miłej zabawy.

Odczytaj polecenia pod tabelą i odszukaj rzeczy, które miś zgromadził w swojej skrzyni. Zaczynaj zawsze od pola ze zdjęciem misia. Narysuj w skrzyni znalezione rzeczy.

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |
|  |  |  |  |

1    

2     

3     

4      



Dzieci, które mają płytę proszę, by wykonały ćwiczenia do lekcji 28. Pozostali zaś przeanalizują tor, jaki ma do pokonania miś, aby dostać się do miodu.

**Wyprawa po miód.** Uczniowie układają polecenia we właściwej kolejności tak, aby miś bez przeszkód dotarł do słoika z miodem i go wziął. Należy omijać szare pola. Pamiętaj o zastosowaniu polecenia – WEŻ.



**Miś i pszczoły.** Uczniowie wskazują misiowi drogę do drzewa, w którym pszczoły ukryły miód. Ustawiamy strzałki we właściwej kolejności w pustych polach pod obrazkiem. Omijamy kolorowe pola. Pamiętajcie o poleceniu - WEŹ.

