

Příloha č.2

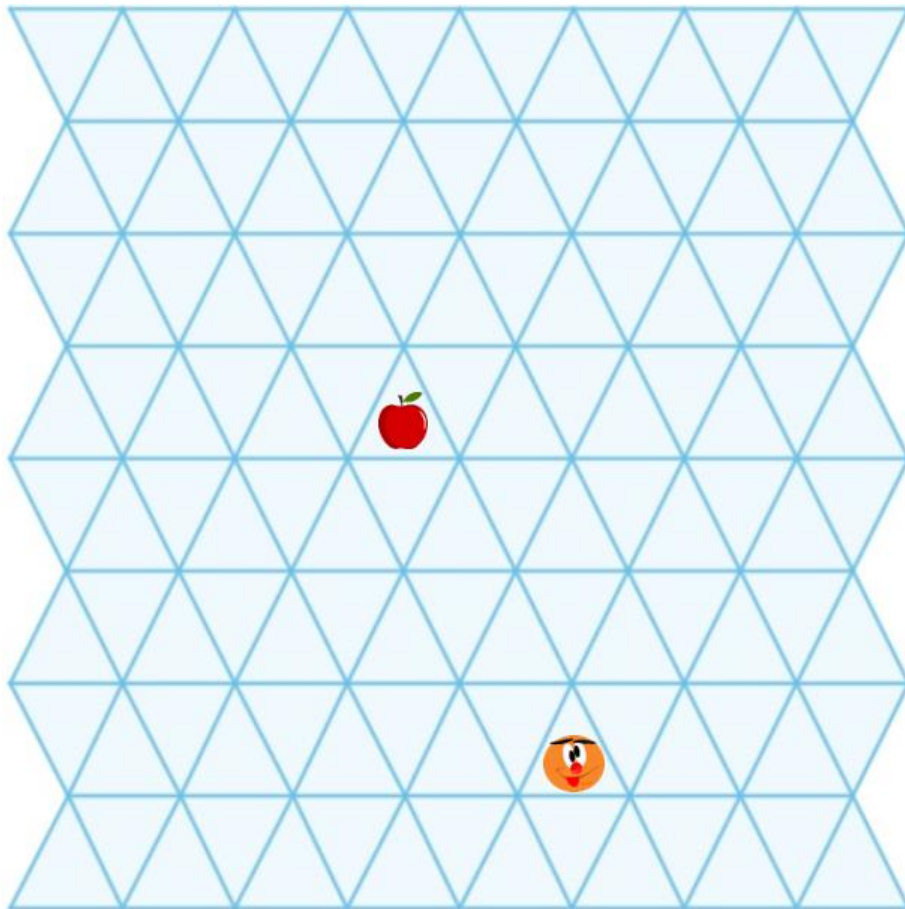
Pracovní list – LEKCE 1

Název

Seznámení s Rudolfem

Zadání

Pomocí papírových bloků symbolizující příkazy sestavte návod pro postavičku Rudolfa tak, aby se dostal do cíle. Cílem je dostat Rudolfa na trojúhelník s jablkem. Žádná kartička s příkazem nesmí chybět ani přebývat.



Použité bloky

ZAČÁTEK

KONEC

JDI ←

JDI ←

JDI ←

JDI ↑

JDI ↑

JDI ↑

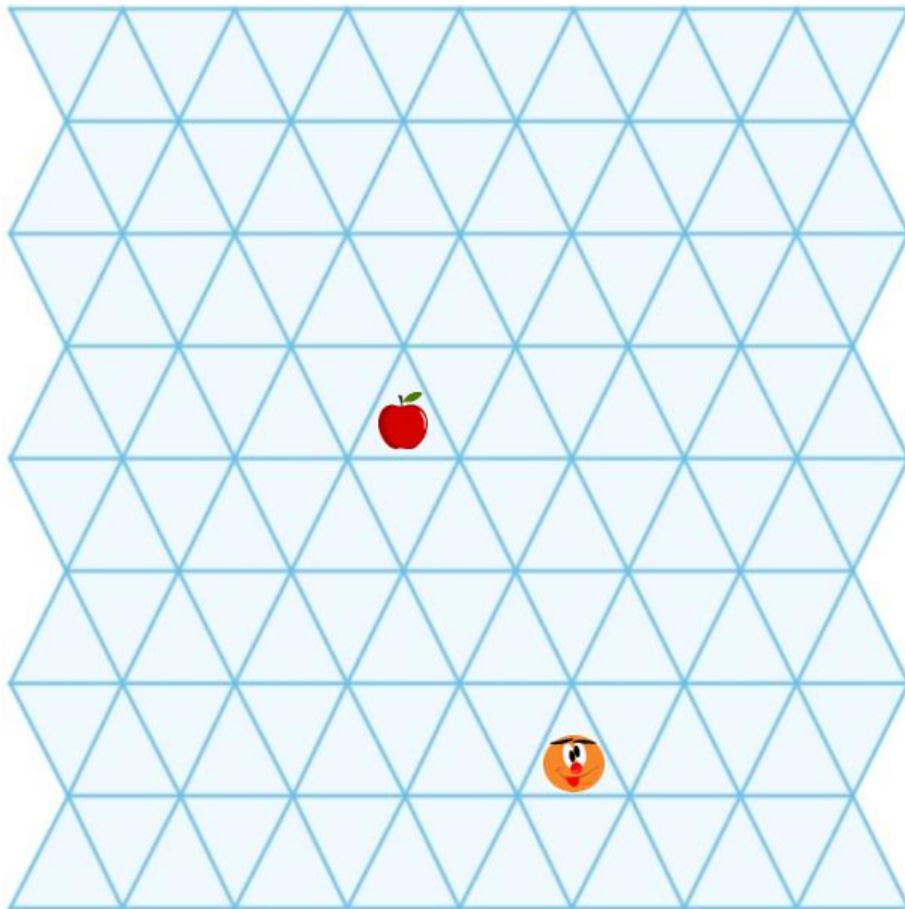
Pracovní list – LEKCE 2

Název

Opakování s Rudolfem

Zadání

Pomocí papírových bloků symbolizující příkazy a cykly sestavte návod pro postavičku Rudolfa tak, aby se dostal do cíle. Cílem je dostat Rudolfa na trojúhelník s jablkem. Žádná kartička nesmí chybět ani přebývat.



Použité bloky

ZAČÁTEK

KONEC

JDI ↑

JDI ←

OPAKUJ 3X

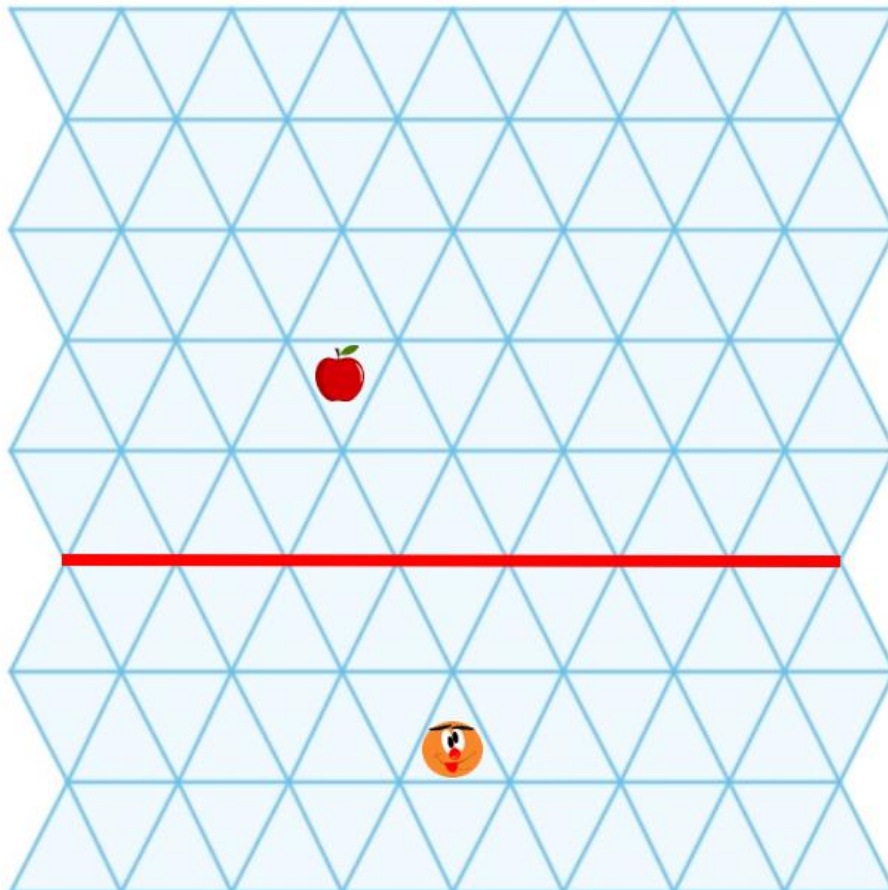
Pracovní list – LEKCE 3

Název

Podmínky s Rudolfem

Zadání

Pomocí papírových bloků symbolizující příkazy a podmínky sestavte návod pro postavičku Rudolfa tak, aby se dostal přes překážku do cíle. Cílem je dostat Rudolfa na trojúhelník s jablkem. Žádná kartička nesmí chybět ani přebývat.



Použité bloky

ZAČÁTEK

JDI 

KONEC

JDI 

KDYŽ NARAZÍŠ NA
PŘEKÁŽKU

JDI 

JDI 

SKOČ

JDI 

JDI 

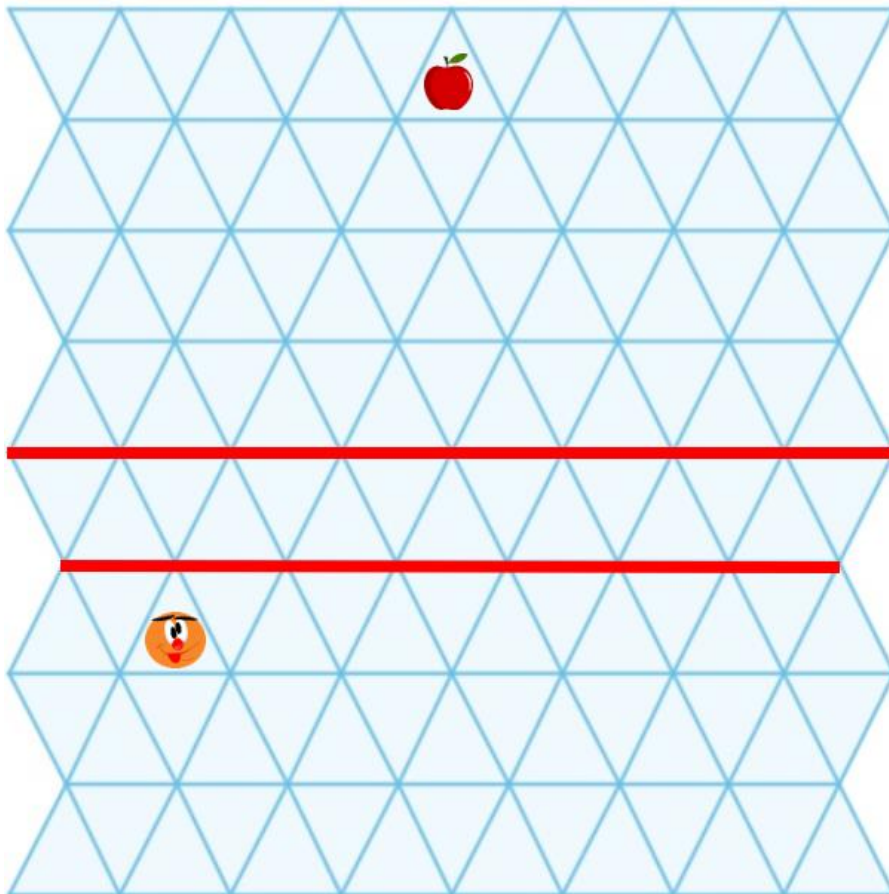
Pracovní list – LEKCE 4

Název

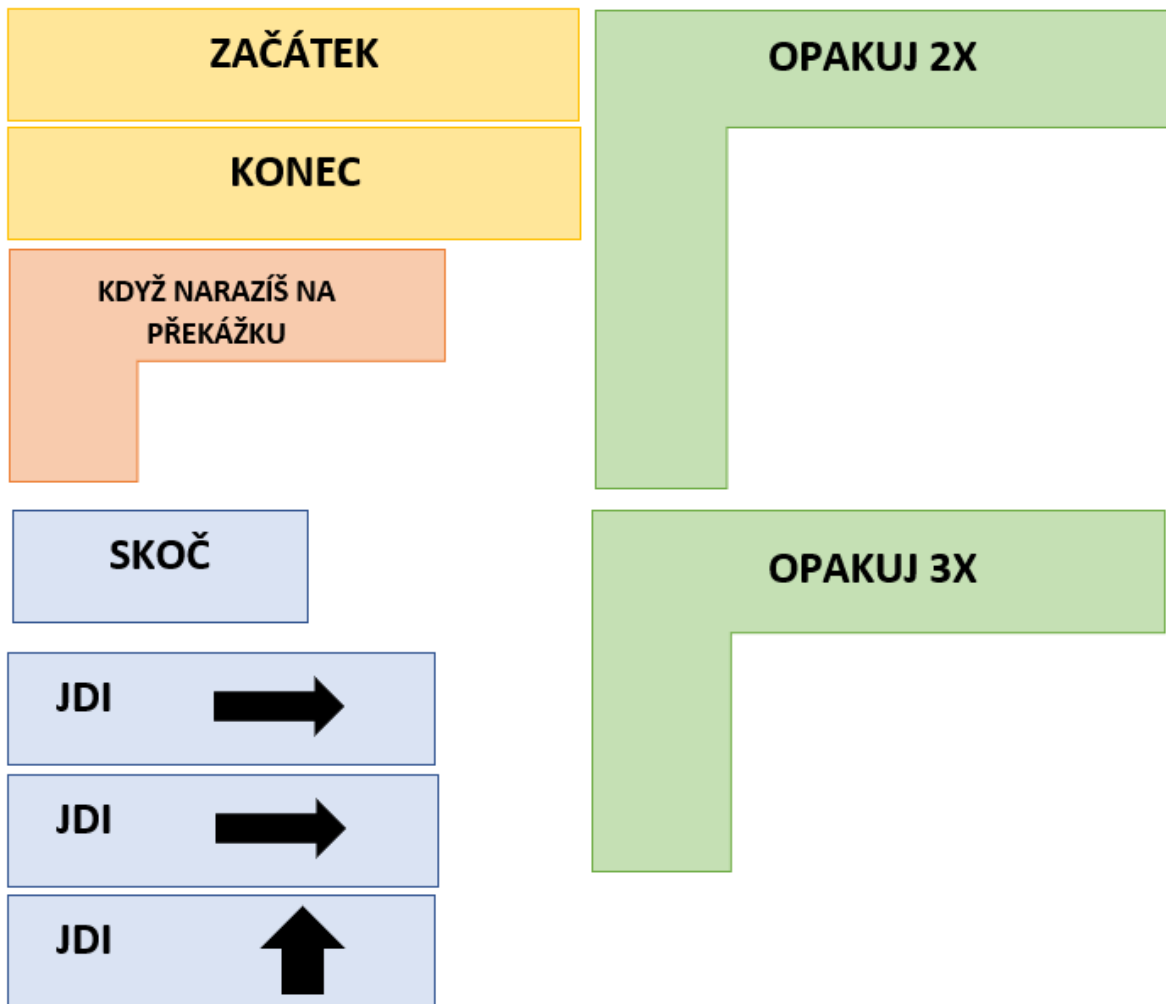
Přes překážky k jablku

Zadání

Pomocí papírových bloků symbolizující příkazy, podmínky a cykly sestavte návod pro postavičku Rudolfa tak, aby se dostal přes překážky do cíle. Cílem je dostat Rudolfa na trojúhelník s jablkem. Žádná kartička nesmí chybět ani přebývat.



Použité bloky



Pracovní list – LEKCE 5

Název

Jaké ovoce Rudolf získá?

Zadání

Podle níže uvedeného návodu sestaveného z kartiček určete, jaké ovoce Rudolf získá. Určete tedy k jakému ovoci v trojúhelníku přijde.

ZAČÁTEK	
OPAKUJ 2X	
JDI →	
JDI ↑	
OPAKUJ 2X	
JDI →	
KONEC	

Pracovní list – LEKCE 6

Název

Které ovoce Rudolf získá tentokrát?

Zadání

Podle níže uvedeného návodu sestaveného z kartiček určete, jaké ovoce Rudolf získá. Určete tedy k jakému ovoci v trojúhelníku přijde.

ZAČÁTEK	
JDI	
JDI	
KDYŽ NARAZÍŠ NA PŘEKÁŽKU	
SKOČ	
JDI	
OPAKUJ 3X	
JDI	
JDI	
KONEC	