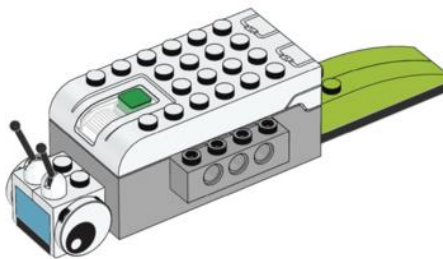


SVETLEČI POLŽ

Lego WeDo 2.0

1. Max in Mia obiščeta akvarij. Vidijo redkega polža. Polž pošilja utripe zelene svetlobe za komunikacijo.

Po načrtu sestavi model polža, ki bo pomagal Maxu in Mii pri raziskovanju.



2. Poveži svoj model polža s svojo tablico.



3. Sestavi program, da polž zasveti z **zeleno** svetlobo.



4. Naprej raziskujte.

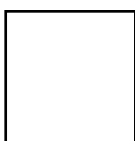
Mii in Maxu pomagaj, da **lučka večkrat utripne** (različne barve).



5. Poskusi polžu dodati še **čas** (na primer 5 enot), kako dolgo naj sveti.



6. Polžu dodaj še **zvok**.



Razstavi polža, lego kocke pospravi na svoje mesto in se pripravi na naslednjo dejavnost.

RAZISKOVALNI ROBOT MILO

Lego WeDo 2.0

1. Max in Mia sta pripravljena raziskati svet in narediti nekaj velikih odkritij. Potrebovala bosta tvojo pomoč pri raziskovanju oddaljenih krajev, da bi našla poseben rastlinski primerek.

Kaj naredijo znanstveniki in inženirji, ko ne morejo iti tja, kjer želijo raziskovati? _____

Po načrtu sestavi model raziskovalnega robotka Milota.



Poveži svoj model robotka Milota s tablico.

2. Sestavi program, da se bo Milo začel premikati.



3. Naprej raziskuj.

Robotek Milo se naj pelje **naprej** (na primer 5 enot) in nato še **nazaj** (na primer 2 enoti).

4. Robotek Milo se naj pelje **zelo hitro** naprej in nato še **zelo počasi** nazaj.

5. Robotku Milotu sam določi, kako se bo premikal. Dodaj mu še zvok, svetlobo in **sliko rastline**. To se naj **ponovi 3 krat** (10 krat, 100 krat ...).

Po želji sestavi še čim bolj zabavno premikanje Milota.

Razstavi robota in lego kocke skrbno razvrsti v predalčke.

