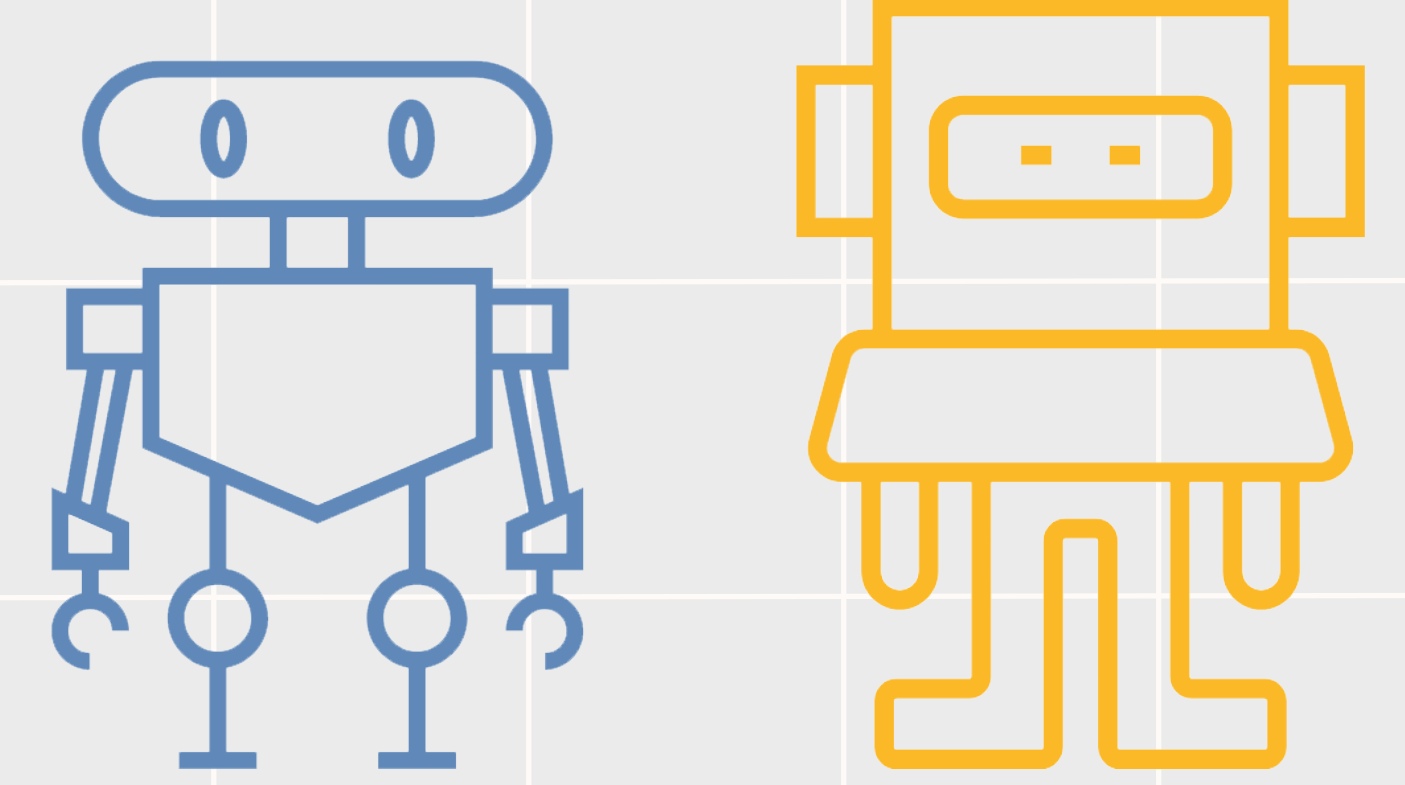


Uitleg



Door middel van een dobbelspel ga jij een unieke robot tekenen. Dit is hoe het werkt.

Stap 1

Begin bij het eerste onderdeel van de robot en gooi een dobbelsteen.

Stap 2

Het getal wat je met de dobbelsteen hebt gegooid, hoort bij een specifiek onderdeel van de robot. Heb je 6 gegooid? Dan mag je zelf bedenken hoe het onderdeel van de robot (waar je op dat moment voor aan het gooien bent) eruit komt te zien. Je mag natuurlijk ook een van de vijf opties kiezen die al afgebeeld staan bij dit onderdeel.

Stap 3

Vervolgens teken je de vorm die je gedobbeld hebt op het tekenvel.

Stap 4

Dit herhaal je voor elk onderdeel van de robot. Na elke dobbelbeurt teken je een nieuw onderdeel erbij op het tekenvel, totdat jouw robot alle zes de onderdelen bevat.

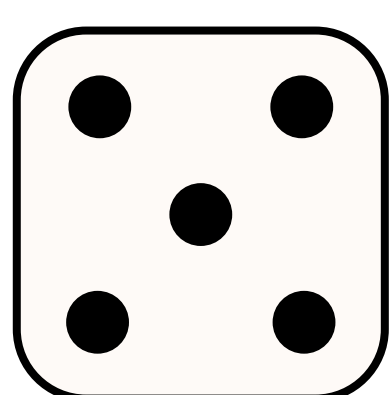
Stap 5

Wanneer jouw robot helemaal compleet is, dan kun je deze inkleuren of versieren.

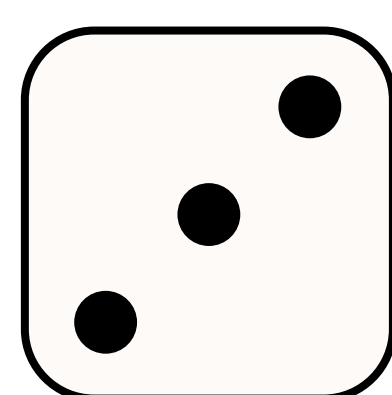
Voorbeeld

Wanneer je de volgende aantallen hebt gedobbeld voor elke worp, dan kan jouw robot er zo uit komen te zien:

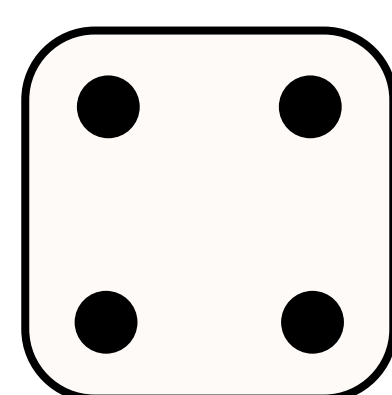
1e worp:
Frame



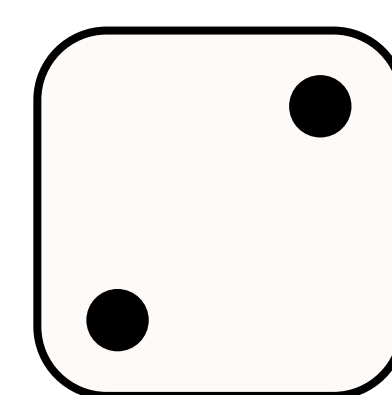
2e worp:
Motor driver



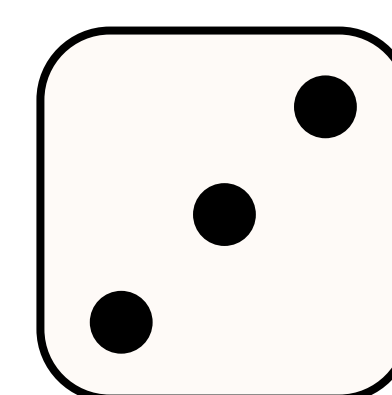
3e worp:
Sensor



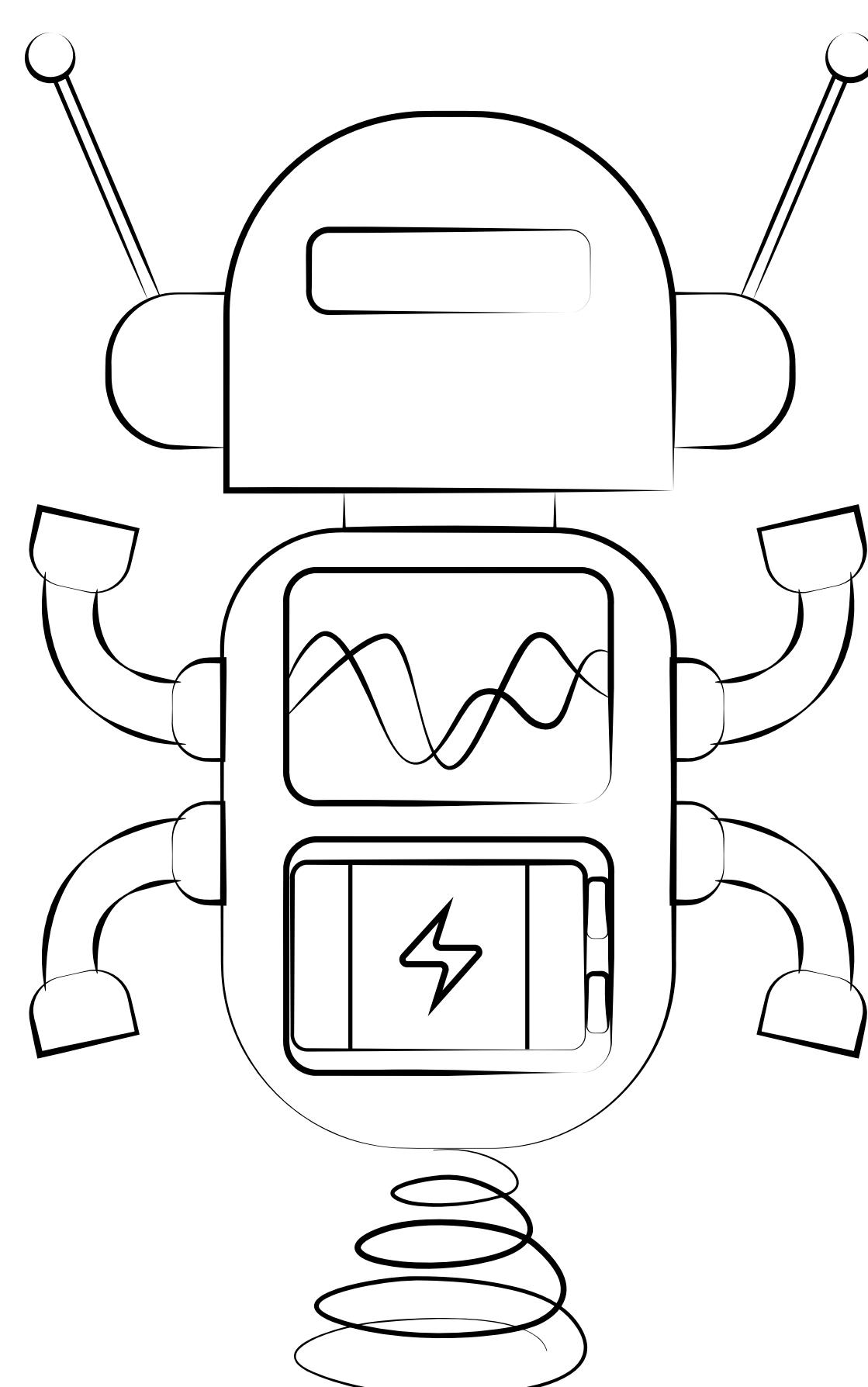
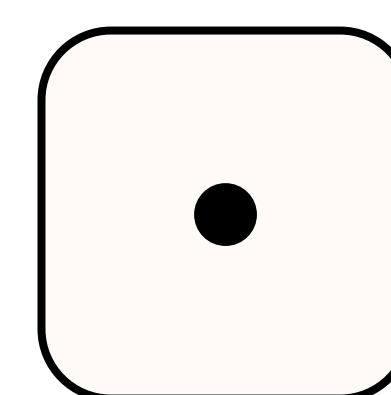
4e worp:
Krachtbron



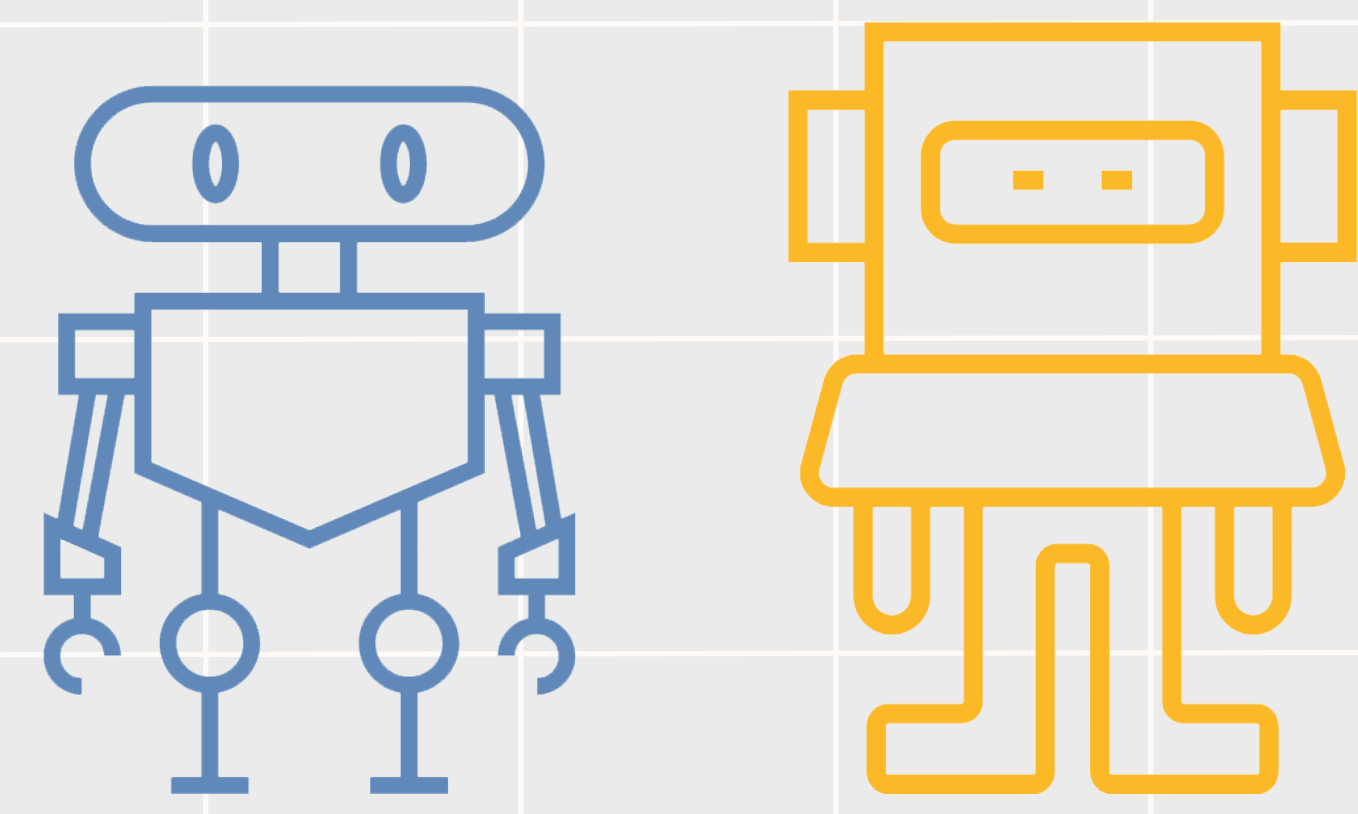
5e worp:
Motor



6e worp:
Actuatoren



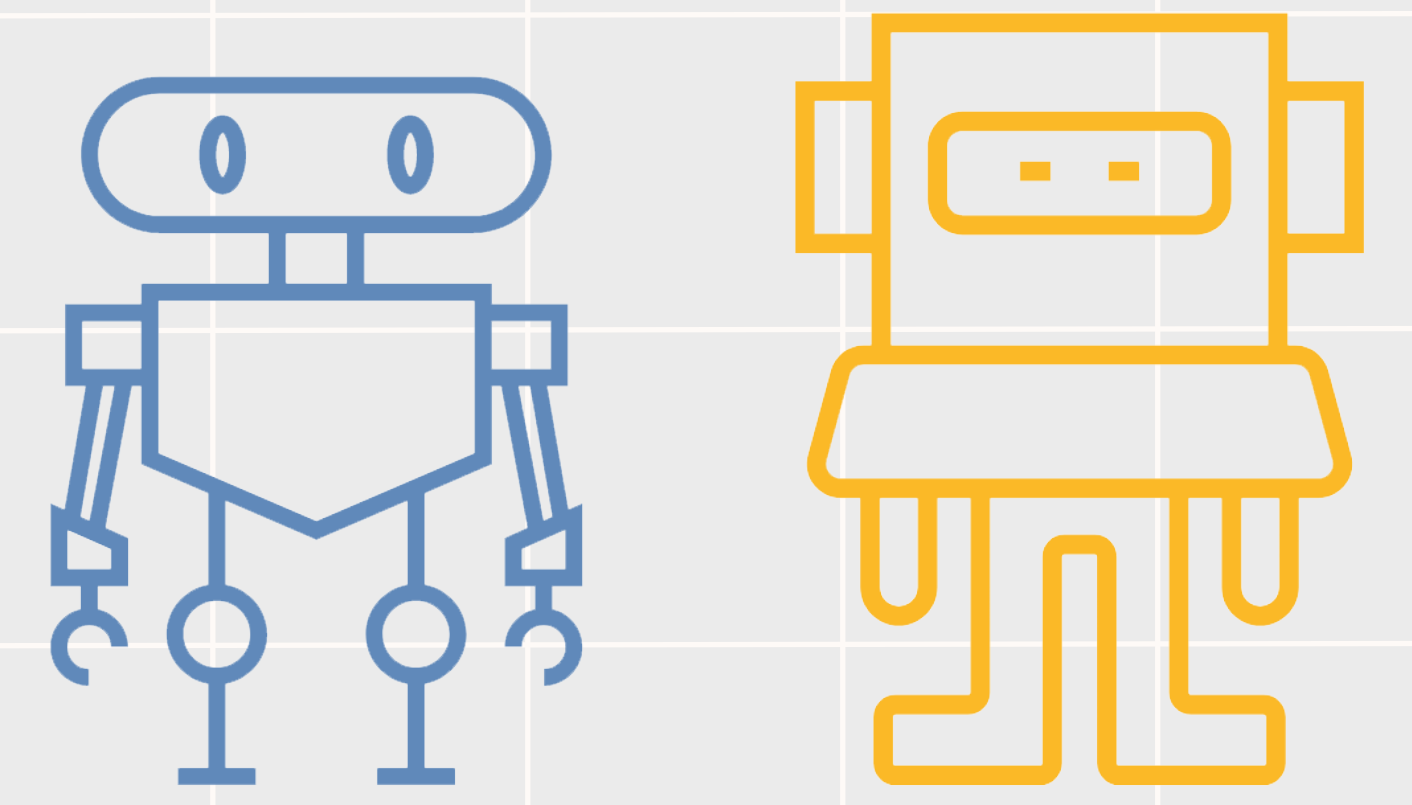
Robot tekenspel



Naam: _____

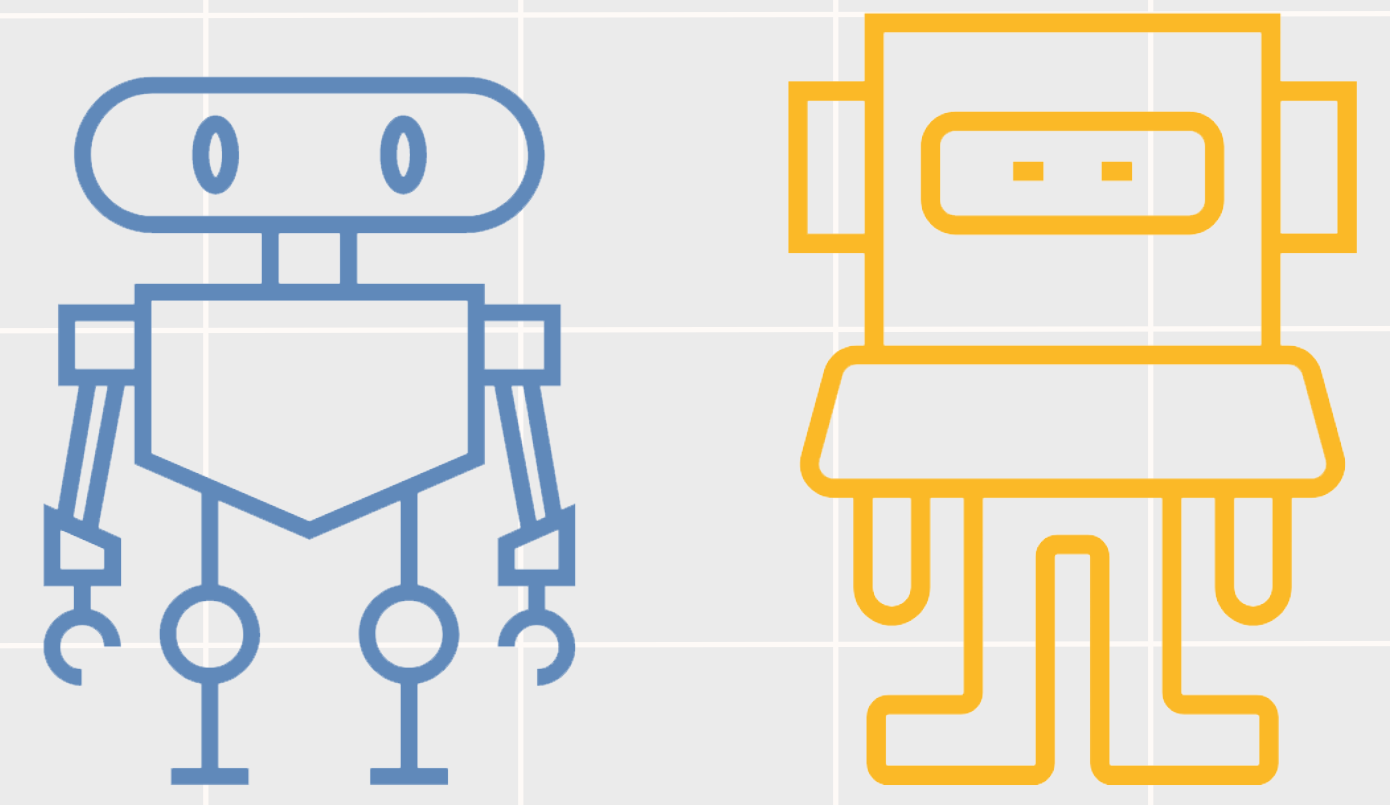
	1e worp: Frame	2e worp: Motor driver	3e worp: Sensor	4e worp: Krachtbron	5e worp: Motor	6e worp: Actuatoren
	Heb je 6 gegooid? Dan mag je zelf bedenken hoe dit onderdeel eruit komt te zien op jouw robot, of je mag een van de 5 opties hierboven uitkiezen.					

Tekenvel

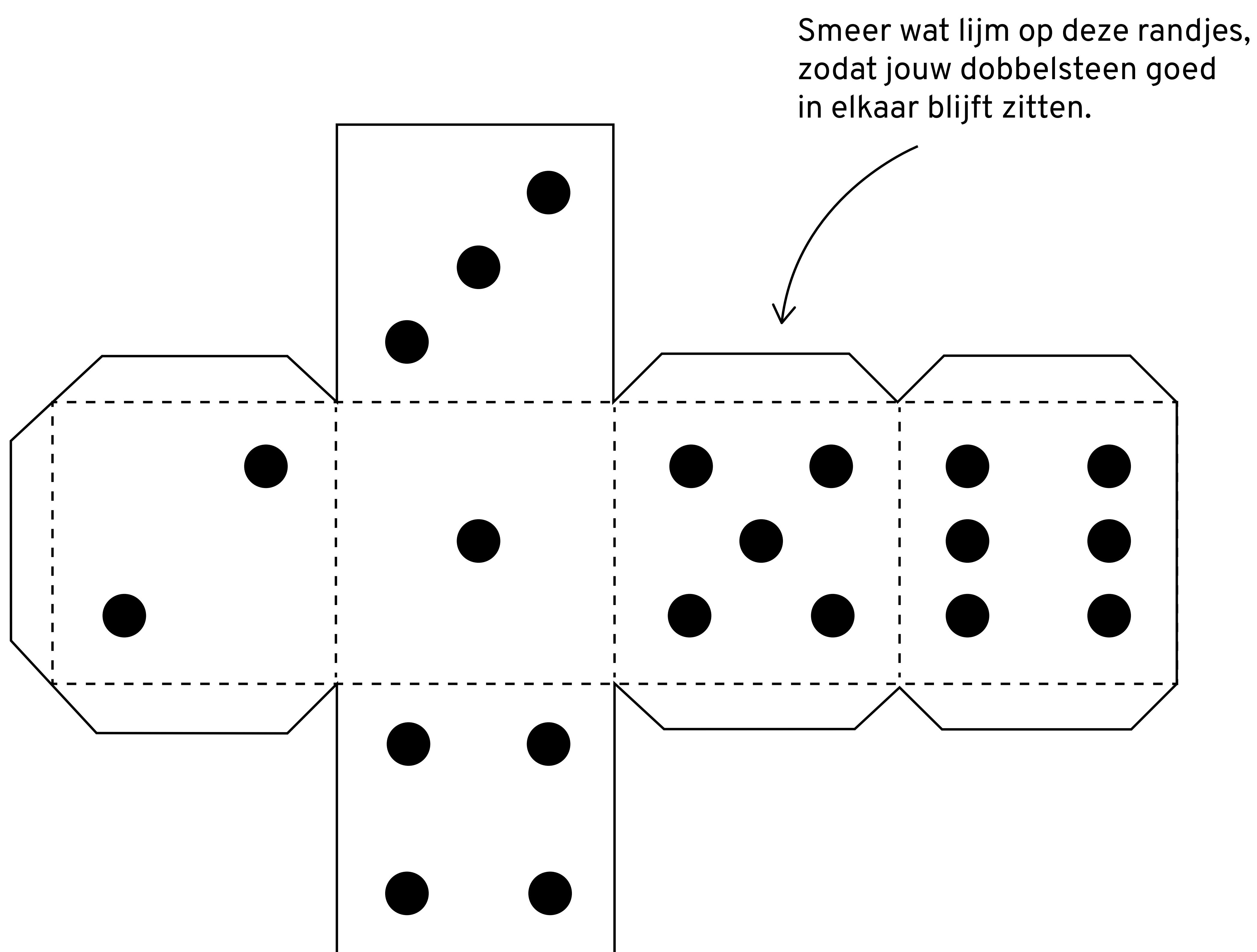


Naam: _____

Dobbelsteen



Heb je geen dobbelsteen bij de hand? Knip dan onderstaand figuur uit en vouw jouw eigen dobbelsteen!



————— Knijplijn
----- Vouwlijn