

AGES  
**9-11**



MISJA 5

# STWÓR Z BŁĘKITNYCH GŁĘBIN

W czasie podwodnej podróży można spotkać przedziwne morskie stworzenia. Zachwycać się ich widokiem i badać nieznane zwyczaje. Niestety czasem te cenne gatunki zaplątują się w śmieci, które znajdują się w całym oceanie. Tym razem Twój zespół będzie organizował akcję ratunkową, aby pomóc jednemu z nich.

Na pewno sobie poradzisz!



MISJA 5

WPROWADZENIE

WIADOMOŚĆ 06:18

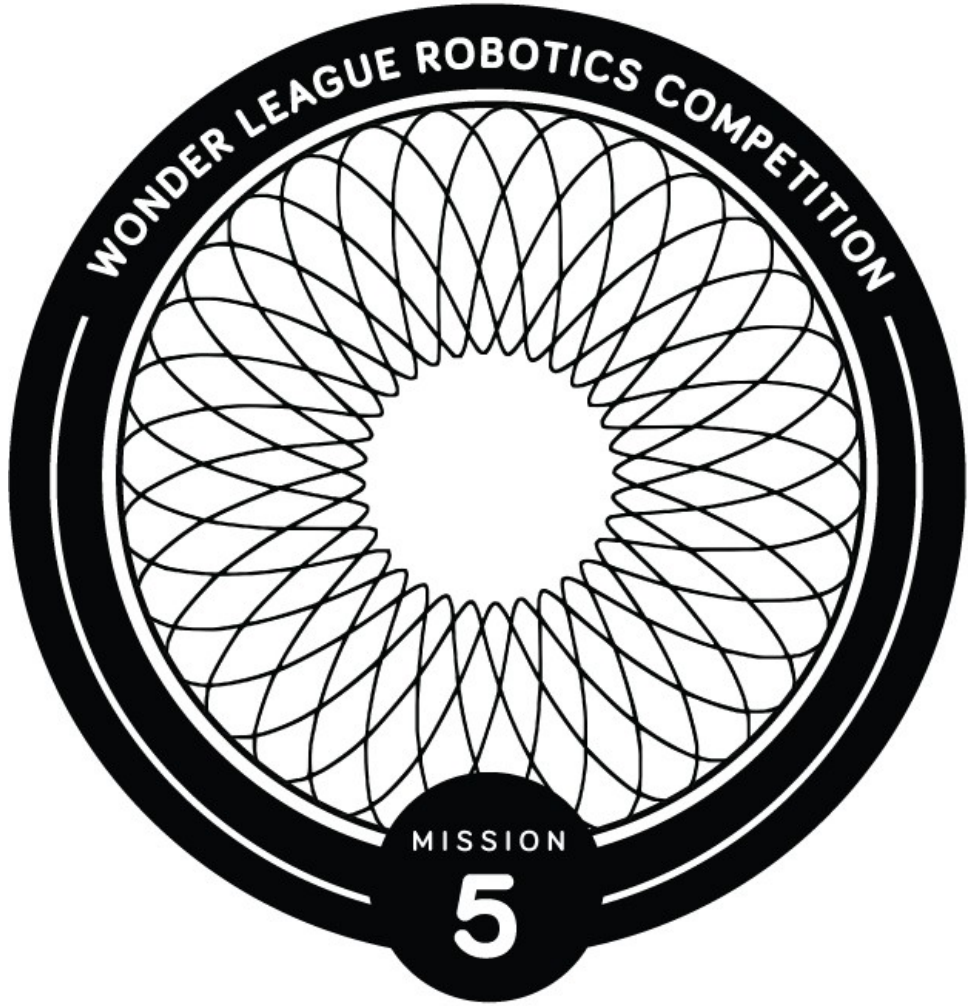
=====

W pobliżu jaskini twój zespół zobaczył tajemnicze morskie stworzenie.

Niestety, jest ono zawinięte w śmieci z Wielkiej Pacyficznej Plamy Śmieci.

Aby pomóc stworzeniu, musisz je okrążyć korzystając ze swoich specjalistycznych przyrządów, a następnie je uwolnić.

=====



POTRZEBNE MATERIAŁY

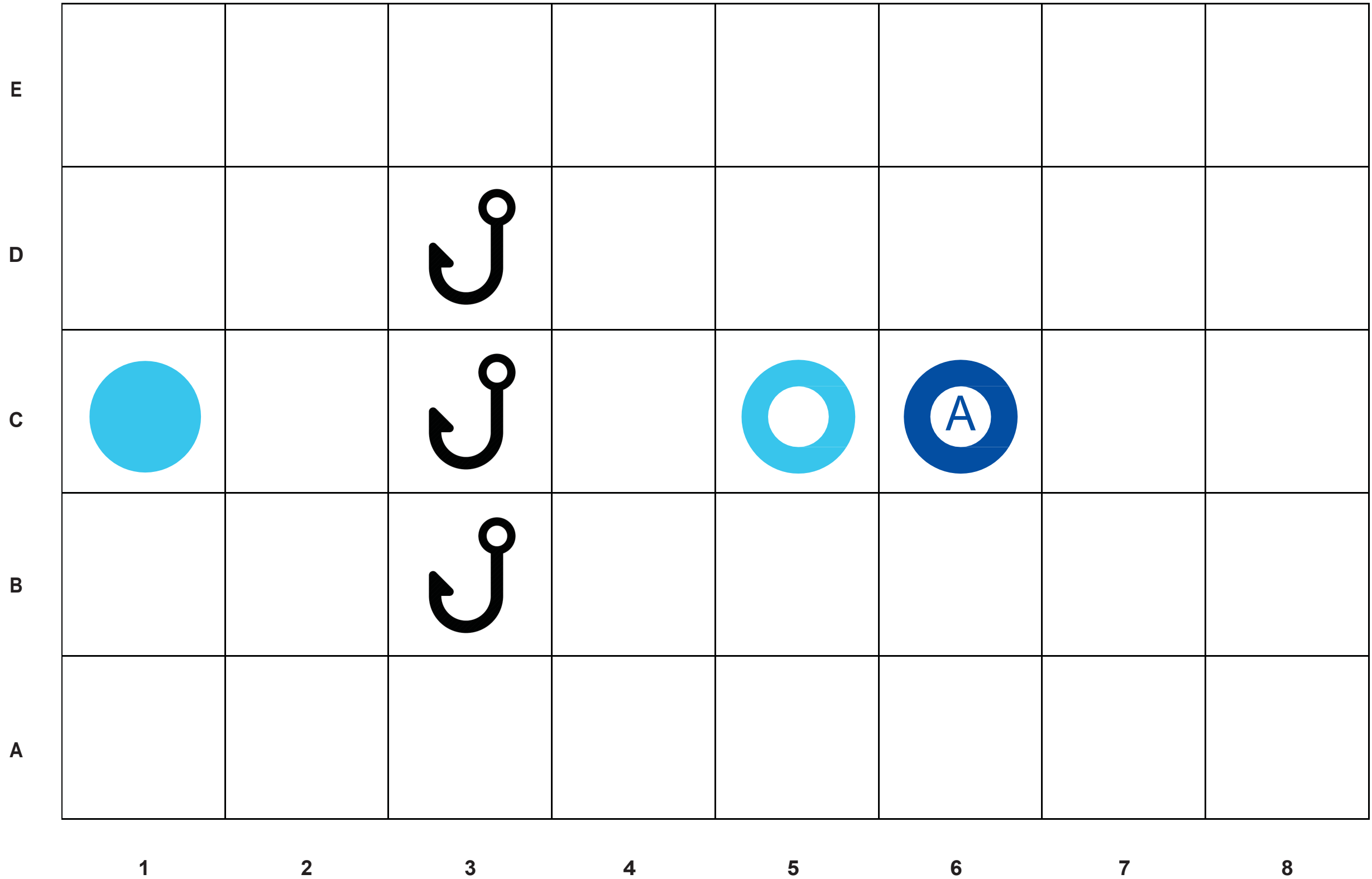
- ☐ 5x8 30 cm kratownica
- ☐ 18 kubków
- ☐ Dash
- ☐ Dot (bez podstawki)
- ☐ Blockly lub Wonder
- ☐ Tablet
- ☐

SCHEMAT MISJI

START

SET UP

- 1 Ustaw Dasha na C1.
- 2 Kubki jako pułapki ustaw na pozycjach B3, C3,D3.
- 3 Ustaw stworzenie (Dota) na pozycji C5.
- 4 Przygotuj akcesoria dla Dasha pozwalające przesuwać pułapki.



KLUCZ

= START

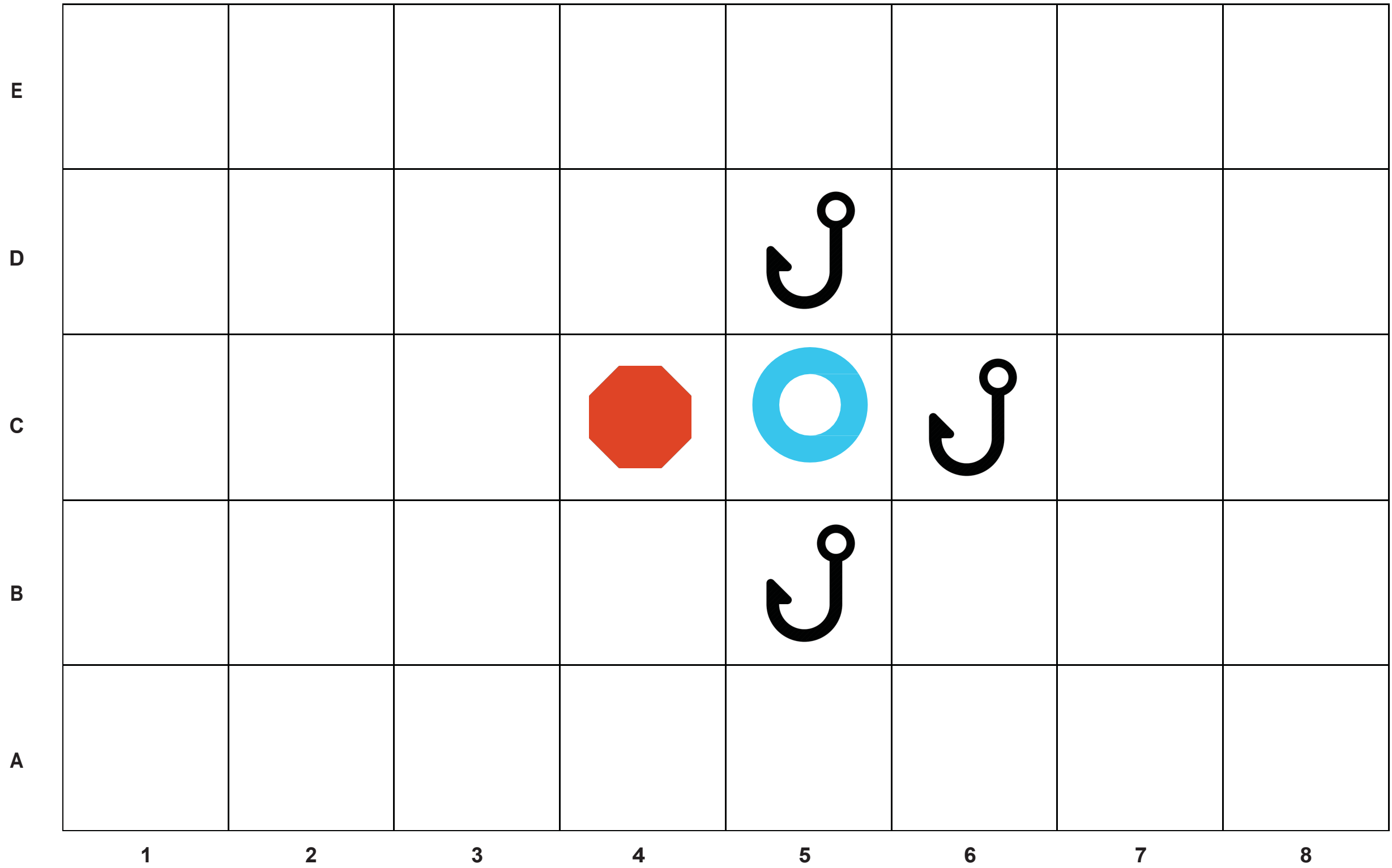
= KO-  
NIEC

= POŁOŻENIE DOTA


= ALTERNATYWNE  
POŁOŻENIE DOTA


= LOKALIZACJA  
PUŁAPEK





KEY

 = START

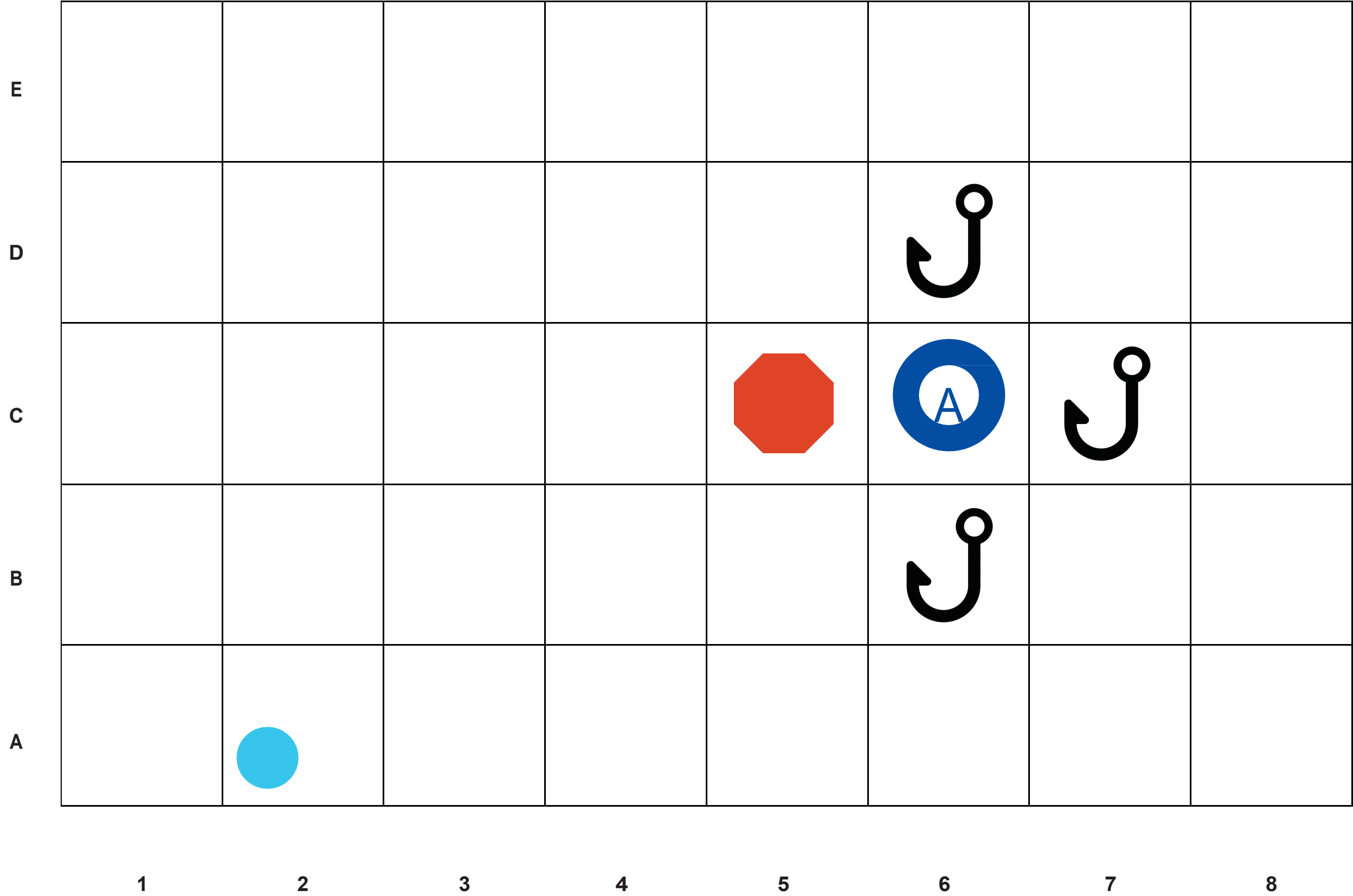
 = KO-NIEC

 = POZYCJA DOTa

 = ALTERNATYWNA POZYCJA DOTa

 = POZYCJA PUŁAPEK





= START

= KO-NIEC

= ALTERNATYWNA POZYCJA DOTa

= POZYCJA PUŁAPEK

MISSION V: DEEP BLUE DISCOVERY

WYZWANIE

- 1 Zacznij na C1.
- 2 Uratujesz zwierzę jeśli otoczysz je z każdej strony. Przesuń pułapki z B3, C3, D3 tak, aby otoczyć podwodnego stwora z trzech stron.
- 3 Stwórz czwartą blokadę za pomocą łodzi podwodnej (Dash).
- 4 Pamiętaj, nie możesz dotknąć stwora. Traktuj go łagodnie.

O nie! Wygląda na to, że stwór przedostał się poza pułapki (C6), a one powróciły na pozycje B3, C3 i D3 ...

- 1 Powróć na C1.
- 2 Skorzystaj z ułożonego wcześniej kodu. Zmodyfikuj jego zawartość, aby otoczyć stwora z trzech stron pułapkami.
- 3 Stwórz czwartą blokadę za pomocą łodzi podwodnej (Dash).
- 4 Pamiętaj, nie możesz dotknąć stwora. Traktuj go łagodnie
- 5 Bądź ostrożny! Powodzenia!

PUNKTY

PUNKTY

- 10 PUNKTÓW Przesunięcie pułapek na odpowiednie miejsca.
  - 10 PUNKTÓW Ustawienie Dasha na czwartej przeszkodzie.
  - 20 PUNKTÓW Stworzenie narzędzia do przesuwania pułapek.
- (10 x 3 + 10 + 20 = 60)

BONUS PUNKTY

- 10 PUNKTÓW Stworzenie plakatu dotyczącego Wielkiej Pacyficznej Plamy Śmieci.
  - 10 PUNKTÓW Współpraca Dasha i Dota w czasie trwania akcji.
- (20 punktów)

BONUS

RAZEM

+

=