ozobot
LESMATERIAAL

LESPLAN VOOR DE LEERKRACHT

Ari's landing op Mars

Groep 5–7 | 45 min | Ari | Ari-app



Gebruik de Compass-app van Ari om hoofd- en tussenwindrichtingen te herkennen, routes over een kaart te volgen en te geven. Bedenk daarna hoe Ari met zelfgemaakte voorwerpen uit een krater kan komen.

Bekijk de les online
lessen.ozobot-benelux.nl/les/kompasrichtingen-mars

Gratis lesmateriaal van Ozobot Benelux · versie van 21 oktober 2026 · Print de werkkaarten op 100% (werkelijke grootte).

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Voor de leerkracht

Groep 5–7 · 45 min · Informatica, Natuur & techniek

Leerdoelen

Na deze les kunnen de leerlingen:

1. De leerling herkent de hoofdwindrichtingen en tussenwindrichtingen op een kompas en gebruikt deze om routeaanwijzingen op een kaart te volgen en te geven.
2. De leerling gebruikt kritisch denken en ontwerpdenken om een probleem op te lossen.

SLO-leerdoelen

7.3 Geven van een reeks instructies aan een ander (mondeling of via symbolen) voor het uitvoeren van een bepaalde taak.

Video's en presentatie

Ozobot Ari Compass App-V4
lessen.ozobot-benelux.nl/v/956-1

Voorbereiding

Benodigdheden

- ✓ Kleurpotloden
- ✓ Pen of potlood

Materialen voor de leerkracht

- ✓ Werkkaart 1 t/m 6 – bij de werkkaarten van deze les
- ✓ Antwoordblad 1 t/m 6 – bij de werkkaarten van deze les

Materialen voor de leerlingen

- ✓ 1 Ari per groepje
- ✓ 1 werkkaart per leerling
- ✓ 1 pen of potlood per leerling
- ✓ 1 kleurpotlood of stift per leerling

Tips voor de leerkracht

- Bekijk vooraf de introductievideo van de Compass-app, zodat je vertrouwd raakt met het hulpmiddel.
- Zorg dat leerlingen vóór de start de kompasmodus kiezen die bij stap 2 staat.
- Als leerlingen in groepjes een Ari delen, geef dan iedere leerling een eigen werkkaart. Zo kan iedereen makkelijker meedoen.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Voorkennis

- Een plek in een raster kunnen bepalen met de aanduidingen op de x-as en y-as.
- In kleine groepjes kunnen samenwerken om ideeën te bespreken en problemen op te lossen.
- Weten hoe je een kaart leest.

Lesverloop

1 Begrippen

Kompas – een hulpmiddel dat op basis van het magnetisch veld van de aarde de windrichtingen aangeeft.

Hoofdwindrichtingen – de vier belangrijkste richtingen op een kompas: noord, zuid, oost en west.

Tussenwindrichtingen – de richtingen noordoost (NO), zuidoost (ZO), zuidwest (ZW) en noordwest (NW) liggen halverwege twee hoofdwindrichtingen.

2 App instellen

App instellen: help de leerlingen Ari aan te zetten en door de appmappen te bladeren tot ze **Toolkit** vinden.

Open de **Compass**-app in Toolkit. Laat de leerlingen de kaartmodus kiezen, waarmee ze het noorden op een kaart kunnen instellen.

3 Introductie – Hoofdwindrichtingen en tussenwindrichtingen Introductie

Leg uit dat de leerlingen vandaag de hoofdwindrichtingen en tussenwindrichtingen op een kompas leren herkennen. Ze gebruiken die om routeaanwijzingen op een kaart te volgen en te geven. Ook gaan ze kritisch denken en ontwerpdenken gebruiken om een probleem op te lossen.

1. Laat de leerlingen op hun werkkaart alvast de drie begrippen bekijken die ze vandaag leren: kompas, hoofdwindrichtingen en tussenwindrichtingen.
2. Laat de leerlingen hun werkkaart erbij pakken en lees voor: 'Op het kompas staan richtingen die je helpen de weg te vinden. Help Ari met inpakken voor het avontuur op Mars. Zoek voorwerpen die met dezelfde letter beginnen als elke hoofdwindrichting op Ari's kompas. Noem de envelop bij oost een omslag. Bij zuid horen de schroeven: dat is een uitzondering op de beginletter. Teken elk voorwerp in het bijbehorende vak.' Verwijs naar het voorbeeld: noord – net.
3. Maak als extra ondersteuning de opdracht bij noord samen. Zoek het voorwerp op de werkkaart dat met een 'N' begint en laat alle leerlingen een net tekenen in het vak boven noord.
4. Laat de leerlingen de hoofdwindrichtingen aanwijzen op het kompas van hun Ari.
5. Lees de volgende instructie op de werkkaart voor: 'Tussen de vier hoofdwindrichtingen liggen preciezere richtingen: de tussenwindrichtingen. Die liggen precies halverwege twee hoofdwindrichtingen. Halverwege noord en oost ligt bijvoorbeeld noordoost (NO).'
6. Bespreek als extra ondersteuning alle tussenwindrichtingen samen.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

7. Lees voor: 'Help Ari nog meer voorwerpen te maken en in te pakken voor het avontuur. Maak nieuwe voorwerpen die voor de helft uit het ene en voor de helft uit het andere voorwerp van de hoofdwindrichtingen bestaan.' Verwijs naar het voorbeeld bij zuidwest: een wiel met een schroef als as.
8. Werk samen één voorbeeld uit. Voor noordoost combineer je het net met de omslag, een ander woord voor envelop. Moedig de leerlingen aan om creatieve nieuwe voorwerpen te maken met de helft van elk voorwerp.

4 Activiteit 1 – Ari's landing op Mars Verwerking

1. Laat de leerlingen de kaart op hun werkkaart bekijken en letten op de kenmerken ervan. Laat vier à vijf leerlingen vertellen wat hun opvalt aan de kaart.
2. Doe voor hoe je met de cijfers en letters van het raster een plek bepaalt. De leerlingen gebruiken dit later in de les om locaties aan te geven.
3. Laat de leerlingen de Compass-app op Ari erbij pakken voor de kaartopdracht.
4. Laat ze de kaartmodus gebruiken die bij 'App instellen' is gekozen. Daarmee kunnen ze het noorden op een kaart instellen. Deze functie gebruiken ze in de rest van de les.
5. Wijs de instructie aan en lees voor: 'Ari is op Mars geland! Mars heeft geen wereldwijd magnetisch veld zoals de aarde. Daarom gebruikt Ari op deze kaart een handmatig ingestelde noordrichting. Zet Ari op de landingsplek en stel het noorden in. Op deze kaart is noord de bovenkant.'
6. Laat de groepjes Ari op de landingsplek op de kaart zetten. Laat ze Ari zo draaien dat het noorden van Ari in dezelfde richting wijst als noord op de kompasroos rechtsonder op de kaart. Als dit klopt, tikken ze op Ari's scherm op 'Set North' (noorden instellen).
7. Lees de volgende instructie voor: 'In welke richting ligt elk herkenningspunt, gezien vanaf Ari's landingsplek?'
8. Maak als extra ondersteuning het eerste voorbeeld samen.
9. Geef de groepjes tijd om deze opdracht te maken.
10. Vraag als uitbreiding: 'Als jij Ari was en net op Mars was geland, welke plek zou je dan als eerste verkennen? Waarom?' Laat de leerlingen hun ideeën met elkaar bespreken in hun groepje.
11. Lees voor: 'Ari gaat de omgeving verkennen. Gebruik de routeaanwijzingen om Ari tijdens het verkennen over Mars te verplaatsen. Teken een lijn die laat zien welke route Ari aflegt. Eén eenheid is één stap naar een aangrenzend rastervakje, ook schuin. Schuin ga je één rij én één kolom verder.'
12. Laat de leerlingen tijdens het volgen van de routeaanwijzingen met Ari de vragen over het avontuur beantwoorden op hun werkkaart.
13. Herhaal als extra ondersteuning hoe de leerlingen met de cijfers en letters in het kaartraster een plek kunnen bepalen.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

5 Activiteit 2 – Ari's pechdag Verwerking

1. Laat de leerlingen hun werkkaart erbij pakken en lees de instructie bij activiteit 2 voor: 'Ari zit vast in een krater! Gelukkig heeft Ari alle voorwerpen bij zich die zijn ingepakt tijdens het leren over de hoofdwindrichtingen en tussenwindrichtingen. Maak een tekening die laat zien hoe Ari volgens jou met deze voorwerpen uit de krater kan komen.'
2. Bespreek welke voorwerpen Ari kan gebruiken: een net, een omslag, schroeven en een wiel. Ari heeft ook de zelfgemaakte voorwerpen: half net/half omslag, half omslag/half schroef, half schroef/half wiel en half wiel/half net.
3. Laat de leerlingen in hun groepje een idee bedenken, een schets maken van hoe Ari uit de krater kan komen en hun idee op de werkkaart toelichten.

6 Evaluatie: afsluitopdracht Evaluatie

1. Laat de leerlingen de afsluitopdracht in hun groepje maken met Ari.
2. Laat ze hun routeaanwijzingen op dezelfde manier opschrijven als bij activiteit 1: met hoofdwindrichtingen, tussenwindrichtingen en het aantal eenheden dat Ari moet afleggen.
3. Doe als extra ondersteuning één stap klassikaal voor.

Aanvullend materiaal

- Lesuitbreiding(en): zie Lesverloop

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Voor de leerlingen

Ari's landing op Mars

Help Ari op Mars

Ari is geland op Mars. Gebruik een kompas en een kaart om de weg te vinden. Bedenk ook hoe Ari uit een krater kan komen.

Je hebt nodig

- ✓ Ari
- ✓ Werkkaart Ari's landing op Mars
- ✓ Pen of potlood
- ✓ Kleurpotlood of stift

Zo ga je te werk

1 Bekijk de richtingen

Pak je werkkaart. Bekijk de uitleg over het kompas, de hoofdwindrichtingen en de tussenwindrichtingen.

2 Pak Ari in

Zoek op je werkkaart voorwerpen die met dezelfde letter beginnen als de hoofdwindrichtingen. Noem de envelop bij oost een omslag. Bij zuid horen de schroeven: dat is een uitzondering op de beginletter. Teken elk voorwerp in het juiste vak. Teken bij noord een net. Bedenk daarna nieuwe voorwerpen die voor de helft uit twee andere voorwerpen bestaan.

3 Stel Ari in

Open op Ari de Compass-app en kies **On a Map**. Verlaat de eenvoudige kompasles. Tik op **Yes** en kies daarna **On the Map**.

4 Richt Ari naar het noorden

Bekijk de kaart op je werkkaart. Zet Ari op de landingsplek. Draai Ari zo dat het noorden overeenkomt met de bovenkant van de kaart. Tik op Ari op **Set North**.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

5 Verken Mars

Bepaal in welke richting de herkenningspunten liggen vanaf Ari. Volg daarna de routeaanwijzingen. Eén eenheid is één stap naar een aangrenzend rastervakje, ook schuin. Schuin ga je één rij én één kolom verder. Teken Ari's route op de kaart en beantwoord de vragen op je werkkaart.

6 Help Ari uit de krater

Bedenk met je groepje hoe Ari met de ingepakte voorwerpen uit de krater kan komen. Maak een schets op je werkkaart en leg jullie idee uit.

7 Beschrijf twee routes

Maak beide routeopdrachten op je werkkaart. Beschrijf eerst hoe Ari terugkeert naar de landingsplek. Beschrijf daarna hoe Ari zand ophaalt bij de duinen en naar de krater brengt. Schrijf de aanwijzingen op met hoofdwindrichtingen, tussenwindrichtingen en het aantal eenheden dat Ari aflegt.

Tips

- Gebruik de cijfers en letters van het kaartraster om een plek te bepalen.
- Bespreek met je groepje welke plek jij als eerste zou verkennen en waarom.

Tot slot

Welk idee hielp Ari het meest? Bespreek met je groepje waarom.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

Naam:_____

Datum:_____

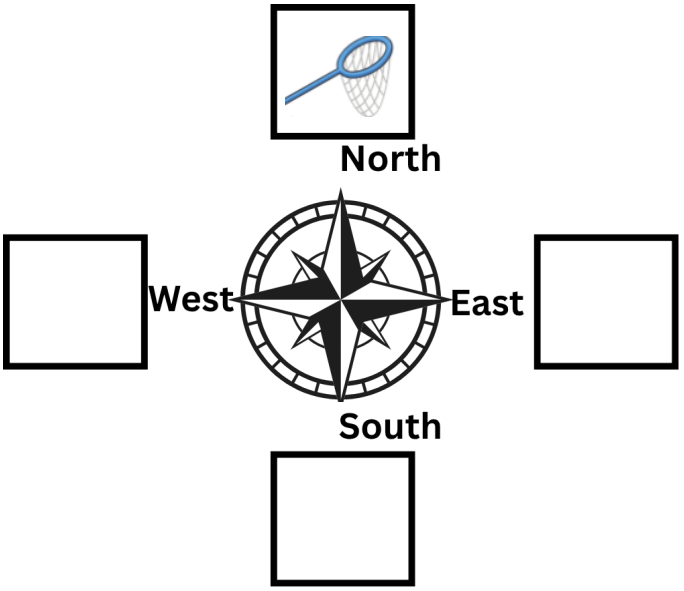
Woordenschat

Kompas - een hulpmiddel dat richtingen aangeeft met behulp van het aardmagnetisch veld **Hoofdwindrichtingen** - de vier belangrijkste windrichtingen: noord, zuid, oost en west **Tussenwindrichtingen** - noordoost (NO), zuidoost (ZO), zuidwest (ZW) en noordwest (NW) liggen halverwege de vier hoofdwindrichtingen.

Inleiding

Hoofdwindrichtingen en tussenwindrichtingen

1 De richtingen op het kompas helpen je de weg te vinden. Help Ari inpakken voor het avontuur op Mars. Zoek voorwerpen met dezelfde beginletter als elke hoofdwindrichting. Bij oost heet de envelop een omslag. Bij zuid horen de schroeven: een uitzondering op de beginletter. Teken elk voorwerp in het juiste vak.





Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

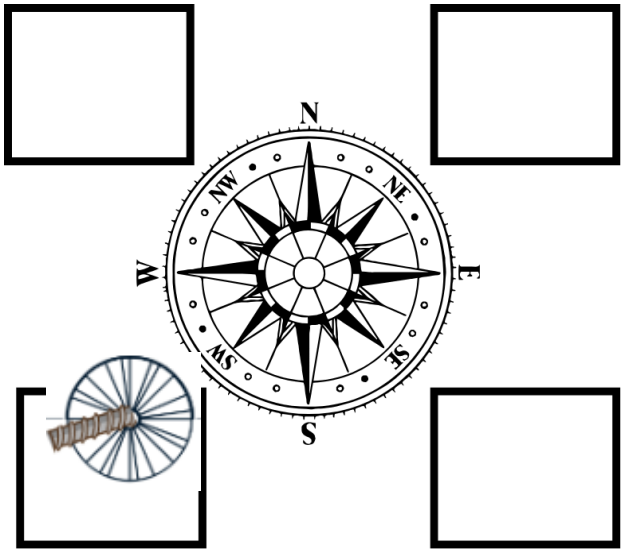
Naam:_____

Datum:_____

2 Tussen de 4 hoofdwindrichtingen liggen de tussenwindrichtingen. Die liggen precies halverwege twee hoofdwindrichtingen. Zo ligt

noordoost (NO) halverwege noord en oost.

Help Ari extra spullen te maken en in te pakken voor het avontuur. Combineer telkens de helft van twee voorwerpen die je bij de hoofdwindrichtingen hebt getekend.



Activiteit 1 Ari's landing op Mars

1 Ari is geland op Mars! Mars heeft geen wereldwijd magnetisch veld zoals de aarde, maar plaatselijke magnetische velden. Daarom gebruikt Ari op deze kaart een handmatig ingestelde noordrichting. Zet Ari op de landingsplek en stel noord in. Noord is bovenaan deze kaart. In welke richting liggen de volgende herkenningspunten vanaf Ari's landingsplek?

Herkenningspunt	Richting vanaf Ari's landingsplek
 mountain	
 crater	
 sand dunes	
 volcano	
ice	

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

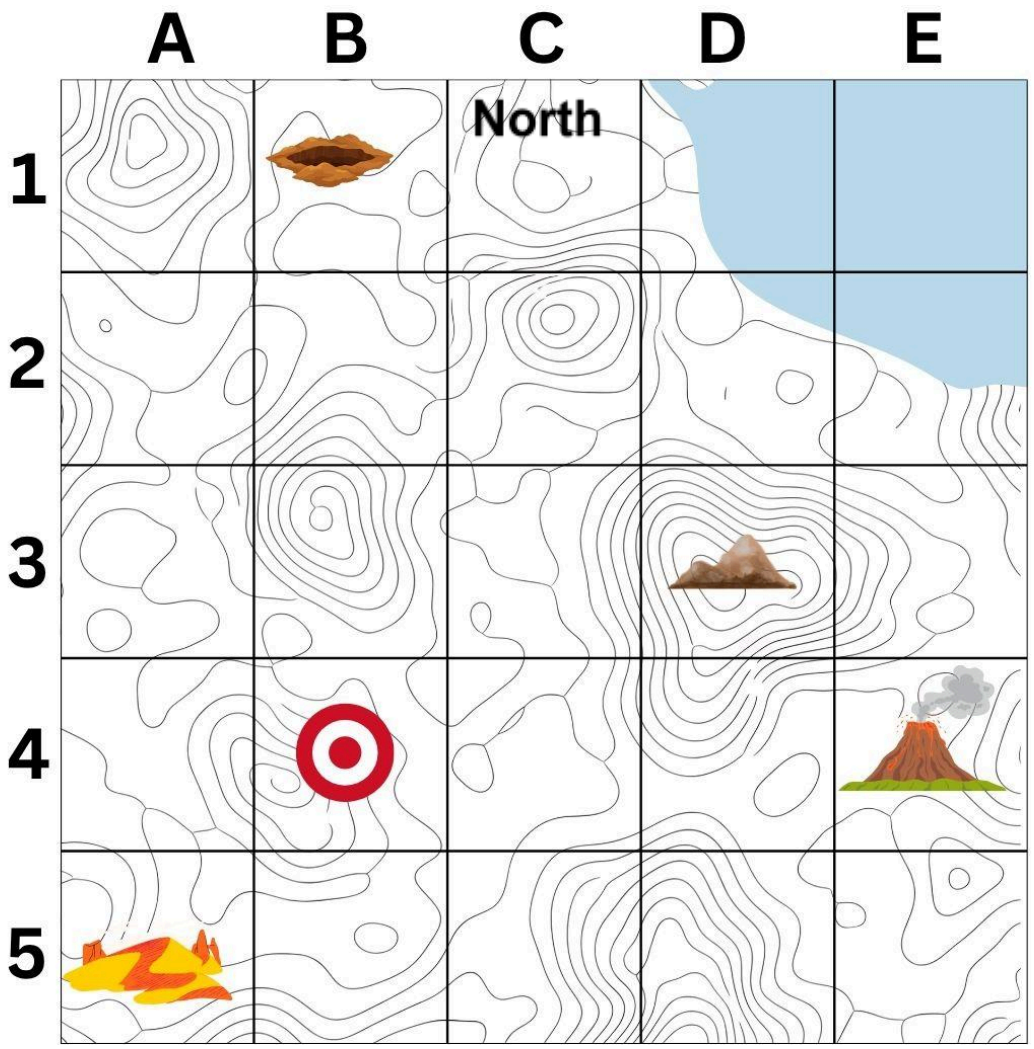
Ari's landing op Mars

Naam:_____

Datum:_____

Key

- mountain
- crater
- sand dunes
- volcano
- ice
- Ari's landing spot



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

Naam:_____

Datum:_____

2 Ari verkent de omgeving. Volg de aanwijzingen hieronder om Ari over Mars te laten reizen. Teken Ari's route. Een eenheid is één stap naar een aangrenzend rastervakje, ook schuin. Schuin ga je één rij én één kolom verder.

Ari's avontuur

1. Ari begint op de landingsplek.
   - Waar is Ari op de kaart? _____
2. Ari reist 2 eenheden naar het noorden.
   - Waar is Ari op de kaart? _____
3. Ari reist 3 eenheden naar het oosten.
   - Waar is Ari op de kaart? _____
   - Beschrijf Ari's omgeving: _____
4. Vanaf hier reist Ari 2 eenheden naar het zuiden.
   - Omcirkel het herkenningspunt waar Ari aankomt.
5. Ari reist drie eenheden naar het noordwesten om te ontsnappen.
   - Waar is Ari op de kaart? _____
   - Waarom kan Ari lang doen over dit deel van de reis?_____
6. Welk herkenningspunt is nu vlak bij Ari?_____



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

Naam:_____

Datum:_____

Activiteit 2

Ari's pechdag

1 Ari zit vast in een krater! Gelukkig zijn alle spullen mee die je hebt ingepakt bij het leren over hoofdwindrichtingen en tussenwindrichtingen. Teken hoe Ari volgens jou met die spullen uit de krater kan komen.

2 Leg je idee uit.



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

Naam:_____

Datum:_____

Afsluitopdracht

1. Ari is ontsnapt en wil terug naar de landingsplek om alle spullen opnieuw te ordenen. Help Ari terug naar de landingsplek. Schrijf een route met hoofdwindrichtingen en/of tussenwindrichtingen.

Dit moet lukken:

- Je gebruikt de hoofdwindrichtingen en/of tussenwindrichtingen juist en geeft afstanden aan met het aantal eenheden.

2. Goed nieuws! Ari heeft een kiepwagen gekregen om zand van de duinen naar de krater te brengen, zodat niemand meer vast komt te zitten. Leid Ari naar de duinen om zand te halen en daarna terug naar de krater om het zand te storten.

Dit moet lukken:

- Je gebruikt de hoofdwindrichtingen en/of tussenwindrichtingen juist en geeft afstanden aan met het aantal eenheden.
- Je aanwijzingen staan in duidelijke stappen die iemand kan volgen om de bestemming te bereiken.



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

Naam:__Antwoordblad___

Datum:_____

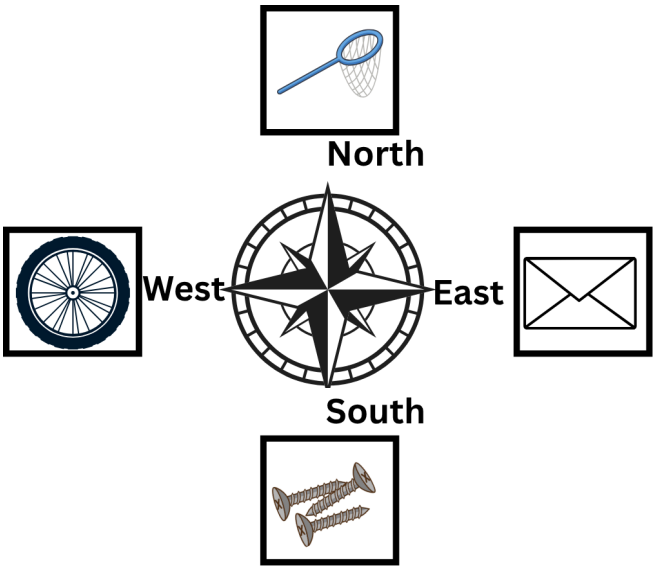
Woordenschat

Kompas - een hulpmiddel dat richtingen aangeeft met behulp van het aardmagnetisch veld **Hoofdwindrichtingen** - de vier belangrijkste windrichtingen: noord, zuid, oost en west **Tussenwindrichtingen** - noordoost (NO), zuidoost (ZO), zuidwest (ZW) en noordwest (NW) liggen halverwege de vier hoofdwindrichtingen.

Inleiding

Hoofdwindrichtingen en tussenwindrichtingen

1 De richtingen op het kompas helpen je de weg te vinden. Help Ari inpakken voor het avontuur op Mars. Zoek voorwerpen met dezelfde beginletter als elke hoofdwindrichting. Bij oost heet de envelop een omslag. Bij zuid horen de schroeven: een uitzondering op de beginletter. Teken elk voorwerp in het juiste vak.





Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

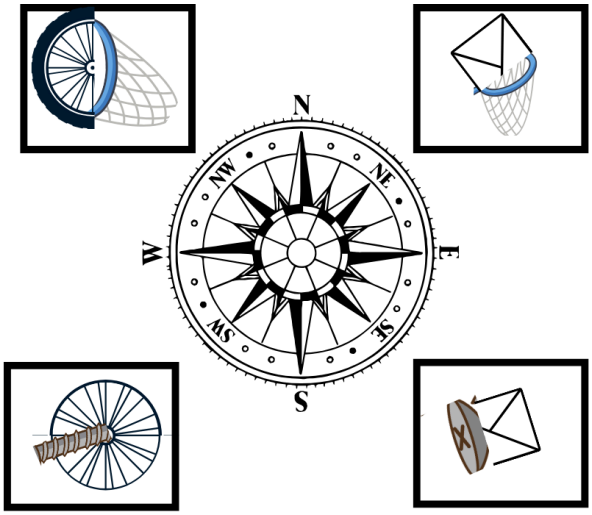
Ari's landing op Mars

Naam:__Antwoordblad___

Datum:_____

2 Tussen de 4 hoofdwindrichtingen liggen de tussenwindrichtingen. Die liggen precies halverwege twee hoofdwindrichtingen. Zo ligt noordoost (NO) halverwege noord en oost.

Help Ari extra spullen te maken en in te pakken voor het avontuur. Combineer telkens de helft van twee voorwerpen die je bij de hoofdwindrichtingen hebt getekend.



Activiteit 1 Ari's landing op Mars

1 Ari is geland op Mars! Mars heeft geen wereldwijd magnetisch veld zoals de aarde, maar plaatselijke magnetische velden. Daarom gebruikt Ari op deze kaart een handmatig ingestelde noordrichting. Zet Ari op de landingsplek en stel noord in. Noord is bovenaan deze kaart. In welke richting liggen de volgende herkenningspunten vanaf Ari's landingsplek?

Herkenningspunt	Richting vanaf Ari's landingsplek
berg	Noordoost
krater	Noord
Zandduinen	Zuidwest
vulkaan	Oost
ijs	Noordoost

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

Naam:__Antwoordblad___

Datum:_____

Key

mountain

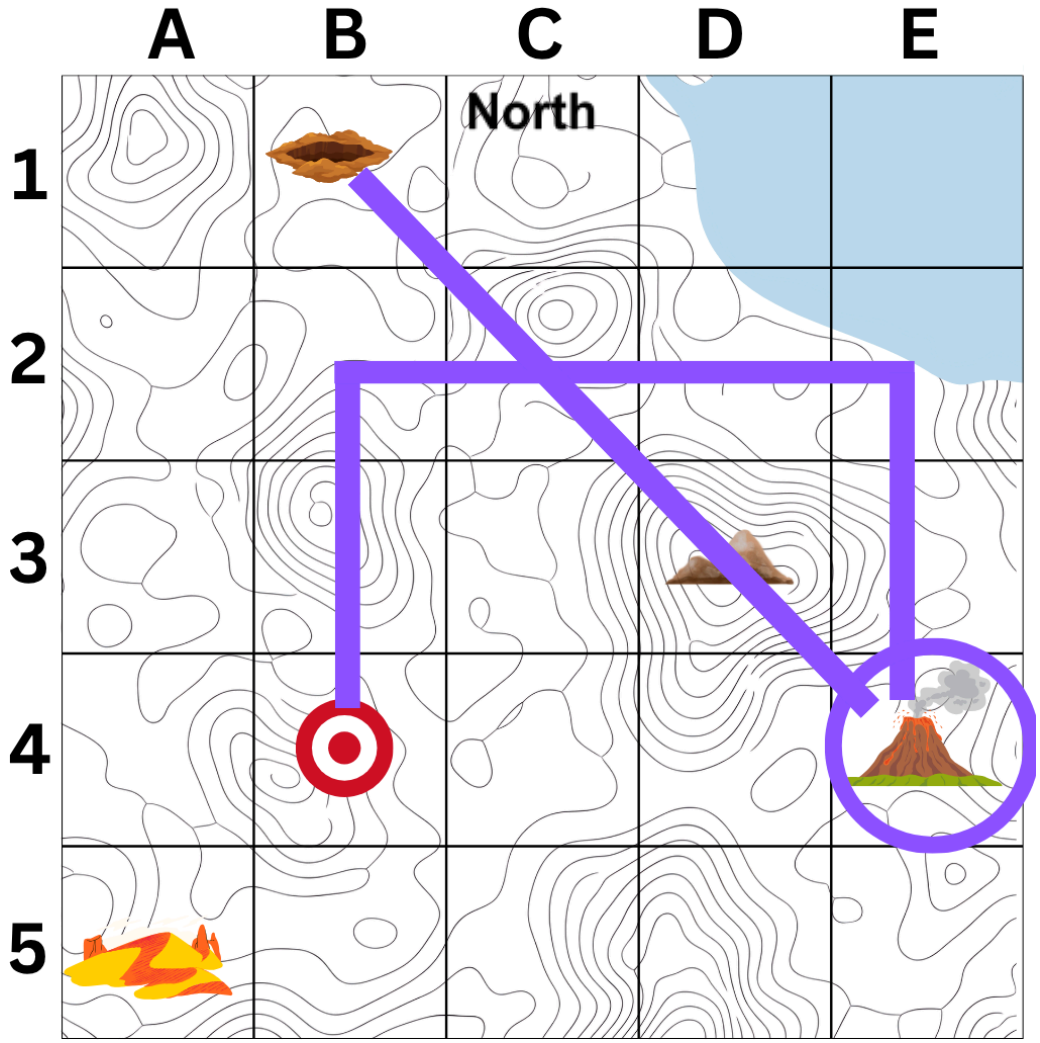
crater

sand dunes

volcano

ice

Ari's landing spot



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

Naam:__Antwoordblad___

Datum:_____

2 Ari verkent de omgeving. Volg de aanwijzingen hieronder om Ari over Mars te laten reizen. Teken Ari's route. Een eenheid is één stap naar een aangrenzend rastervakje, ook schuin. Schuin ga je één rij én één kolom verder.

Ari's avontuur

1. Ari begint op de landingsplek.
   - Waar is Ari op de kaart? _**B4**____
2. Ari reist 2 eenheden naar het noorden.
   - Waar is Ari op de kaart? __**B2**_____
3. Ari reist 3 eenheden naar het oosten.
   - Waar is Ari op de kaart? __**E2**_____
   - Beschrijf Ari's omgeving: ___**IJs**_____
4. Vanaf hier reist Ari 2 eenheden naar het zuiden.
   - Omcirkel het herkenningspunt waar Ari aankomt.
5. Ari reist drie eenheden naar het noordwesten om te ontsnappen.
   - Waar is Ari op de kaart? __**B1**_____
   - Waarom kan Ari lang doen over dit deel van de reis?__**Ari moest over een berg. Dat kostte veel tijd.**
6. Welk herkenningspunt is nu vlak bij Ari?__**Een krater**_____



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

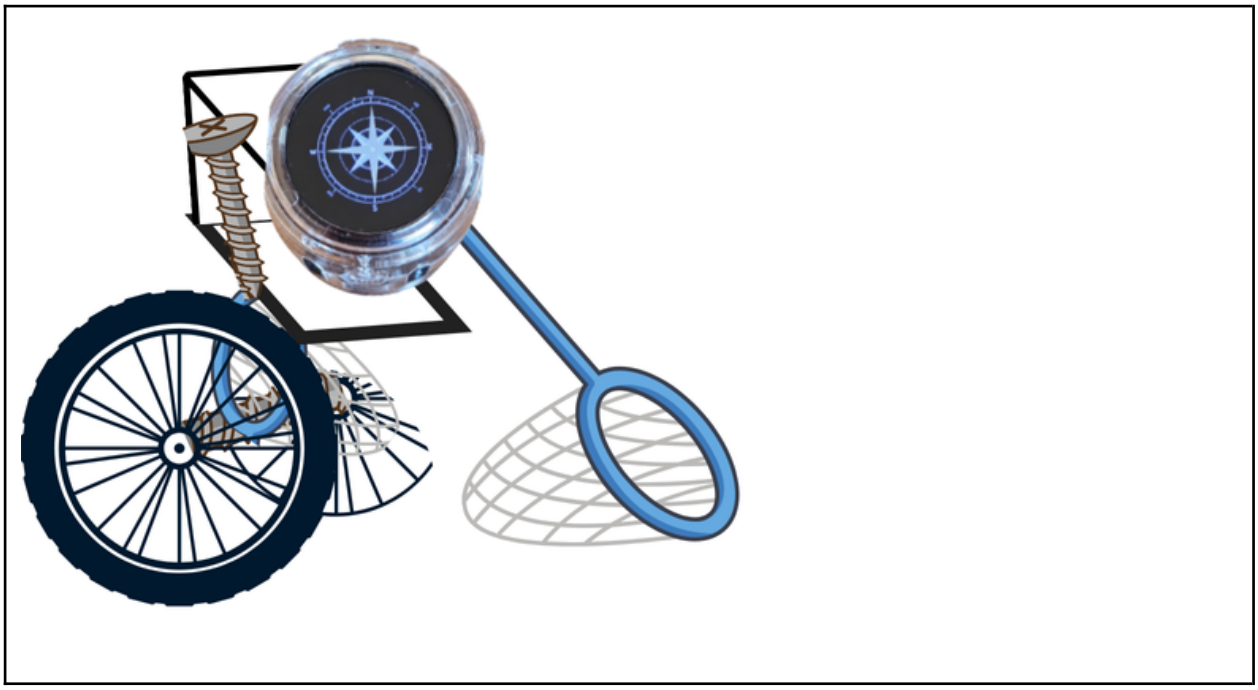
Naam:__Antwoordblad___

Datum:_____

Activiteit 2

Ari's pechdag

1 Ari zit vast in een krater! Gelukkig zijn alle spullen mee die je hebt ingepakt bij het leren over hoofdwindrichtingen en tussenwindrichtingen. Teken hoe Ari volgens jou met die spullen uit de krater kan komen.



2 Leg je idee uit.

Ik maak wielen van het wiel en het halve wiel/halve schroef, met een schroef als as. Ik vouw de omslag dubbel als stoel en zet die vast met een schroef. Met het halve net/halve schroef maak ik een lus om de as en houd ik de stoel vast. Ari gebruikt een net als peddel om uit de krater te komen.

Let op: leerlingen bedenken elk hun eigen oplossing. Dit is maar één mogelijk idee.



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ari's landing op Mars

Naam:__Antwoordblad___

Datum:_____

Afsluitopdracht

1. Ari is ontsnapt en wil terug naar de landingsplek om alle spullen opnieuw te ordenen. Help Ari terug naar de landingsplek. Schrijf een route met hoofdwindrichtingen en/of tussenwindrichtingen.

   Ari moet 3 eenheden naar het zuiden reizen.

2. Goed nieuws! Ari heeft een kiepwagen gekregen om zand van de duinen naar de krater te brengen, zodat niemand meer vast komt te zitten. Leid Ari naar de duinen om zand te halen en daarna terug naar de krater om het zand te storten.

Een mogelijk antwoord:
Ari reist 1 eenheid naar het zuidwesten, vult de kiepwagen, reist 3 eenheden naar het noorden en daarna 1 eenheid naar het noordoosten.



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.