

## Geometrimattan Uppdrag 1

1. Aima din Sphero.
2. Starta på blå triangel.
3. Åk till grön triangel.

## Geometrimattan Uppdrag 2

1. Aima din Sphero.
2. Starta på gul cirkel.
3. Åk till röd kvadrat.

## Geometrimattan Uppdrag 3

1. Aima din Sphero.
2. Starta på gul cirkel.
3. Åk till blå rektangel.

## Geometrimattan Uppdrag 4

1. Aima din Sphero.
2. Starta på röd hexagon.
3. Åk till blå cirkel.

## Geometrimattan Uppdrag 5

1. Aima din Sphero.
2. Starta på B2.
3. Åk till grön hexagon.

## Geometrimattan Uppdrag 6

1. Aima din Sphero.
2. Starta på gul rektangel.
3. Åk till D3.

## Geometrimattan Uppdrag 7

1. Aima din Sphero.
2. Starta på E1.
3. Åk till B2.

## Geometrimattan Uppdrag 8

1. Aima din Sphero.
2. Starta på gul cirkel.
3. Åk till D4.

## Geometrimattan Uppdrag 9

1. Aima din Sphero.
2. Starta på blå triangel.
3. Åk till röd cirkel.
4. Pausa 2 s.
5. Åk till gul triangel.

## Geometrimattan Uppdrag 10

1. Aima din Sphero.
2. Starta på grön kvadrat.
3. Åk till grön hexagon.
4. Pausa 1 s.
5. Åk till blå kvadrat.

## Geometrimattan Uppdrag 11

1. Aima din Sphero.
2. Starta på gul cirkel.
3. Åk till grön kvadrat.
4. Pausa 1 s.
5. Åk till gul hexagon.

## Geometrimattan Uppdrag 12

1. Aima din Sphero.
2. Starta på röd hexagon.
3. Åk till röd rektangel.
4. Pausa 2 s.
5. Åk till blå hexagon.

## Geometrimattan Uppdrag 13

1. Aima din Sphero.
2. Starta på B4.
3. Åk till C2.
4. Pausa 2 s.
5. Åk till gul kvadrat.
6. Säg "Klar".

## Geometrimattan Uppdrag 14

1. Aima din Sphero.
2. Starta på C3.
3. Åk till B1.
4. Pausa 1 s.
5. Åk till D4.
6. Byt färg.

## Geometrimattan Uppdrag 15

1. Aima din Sphero.
2. Starta på blå kvadrat.
3. Åk till grön kvadrat.
4. Pausa 1 s.
5. Åk till röd kvadrat.
6. Låt som en tiger.

## Geometrimattan Uppdrag 16

1. Aima din Sphero.
2. Starta på A4.
3. Åk till D1.
4. Pausa 2 s.
5. Åk till E4.
6. Byt färg.

## Geometrimattan Uppdrag 17

1. Aima din Sphero.
2. Starta på D3 med blått ljus.
3. Åk till B1.
4. Byt färg till rött.
5. Åk till röd kvadrat.

## Geometrimattan Uppdrag 18

1. Aima din Sphero.
2. Starta på E1 med rött ljus.
3. Åk till gul triangel.
4. Byt färg till grönt.
5. Åk till C2.

## Geometrimattan Uppdrag 19

1. Aima din Sphero.
2. Starta på B2 med gult ljus.
3. Åk till E3.
4. Byt färg till rött.
5. Byt färg till gult.
6. Åk till A1.

## Geometrimattan Uppdrag 20

1. Aima din Sphero.
2. Starta på blå cirkel med grönt ljus.
3. Åk till A3.
4. Byt färg till rött.
5. Byt färg till grönt.
6. Åk till blå hexagon.



## Geometrimattan Uppdrag 21

1. Aima din Sphero.
2. Starta på blå kvadrat.
3. Åk till A2.
4. Stanna.
5. Byt färg till den färg som D1 är i.
6. Åk till D1.
7. Blinka rött 5 gånger.

## Geometrimattan Uppdrag 22

1. Aima din Sphero.
2. Starta på en grön figur och sätt färgen till grönt.
3. Åk till en annan grön figur.
4. Stanna.
5. Åk till ytterligare en grön figur.
6. Säg "grön".

## Geometrimattan Uppdrag 23

1. Aima din Sphero.
2. Starta på B3 och sätt färgen så den är den samma som E1.
3. Åk till E1.
4. Stanna.
5. Åk till B2.
6. Låt som en hund.

## Geometrimattan Uppdrag 24

1. Aima din Sphero.
2. Starta på D4 med färgen som är på B1.
3. Åk till B1.
4. Stanna.
5. Byt färg till den som är på A3 och åk dit.
6. Blinka lila 8 gånger.

## Geometrimattan Uppdrag 25

1. Aima din Sphero.
2. Starta på C4 med rött ljus.
3. Åk till B2 och stanna.
4. Byt färg till grönt.
5. Gäs pa.
6. Åk till E3.
7. Säg "Jippi".

## Geometrimattan Uppdrag 26

1. Aima din Sphero.
2. Starta på röd triangel med lila ljus.
3. Åk till gul hexagon och stanna.
4. Byt färg till orange.
5. Säg "Hej".
6. Åk till D1.
7. Skäll som en hund.

## Geometrimattan Uppdrag 27

1. Aima din Sphero.
2. Starta på B1 med rosa ljus.
3. Åk till C4 och stanna.
4. Byt färg till blått.
5. Låt som en båt motor.
6. Åk till D1.
7. Byt färg till gult.
8. Låt som en ambulans.

## Geometrimattan Uppdrag 28

1. Aima din Sphero.
2. Starta på D3 med grönt ljus.
3. Åk till blå triangel och stanna.
4. Byt färg till orange.
5. Byt färg till blått.
6. Åk till röd cirkel och säg "Ja".
7. Låt som en katt.

## Geometrimattan Uppdrag 29

1. Aima din Sphero.
2. Starta på röd triangel.
3. Åk till E2 och stanna.
4. Åk tillbaka till röd triangel och säg "Röd".
5. Använd en loop för att göra allt en gång till.

## Geometrimattan Uppdrag 30

1. Aima din Sphero.
2. Starta på grön hexagon med grönt ljus.
3. Åk till grön triangel och stanna.
4. Byt ljus från grönt till lila.
5. Åk tillbaka till E4 och gör allt 3 gånger till med en loop.

## Geometrimattan Uppdrag 31

1. Aima din Sphero.
2. Starta på B2 och åk till E4.
3. Stanna och applådera.
4. Åk till E1 och stanna.
5. Åk till B1 och stanna.
6. Åk till B2.
7. Stanna och byt färg.
8. Gör allt en gång till.

## Geometrimattan Uppdrag 32

1. Aima din Sphero.
2. Starta på A2.
3. Åk diagonalt till C4 och stanna.
4. Åk diagonalt till E2 och stanna.
5. Åk tillbaka till A2.
6. Sägg "Jag är klar".



## Geometrimattan Uppdrag 33

1. Aima din Sphero.
2. Starta på gul cirkel med gult ljus.
3. Åk till gul rektangel.
4. Byt färg till grönt.
5. Spela upp ett ljud från vatten.
6. Åk tillbaka till gul cirkel och gör allt igen med hjälp av en loop.

## Geometrimattan Uppdrag 34

1. Aima din Sphero.
2. Starta på blå triangel med lila ljus.
3. Åk till röd kvadrat.
4. Byt färg till blått.
5. Säg "Stopp".
6. Åk tillbaka till blå triangel och gör allt igen med hjälp av en loop.

## Geometrimattan Uppdrag 35

1. Aima din Sphero.
2. Starta på blå kvadrat.
3. Åk till E4 och stanna.
4. Byt färg och låt som ett djur.
5. Åk till B3 och stanna. Gör om allt 2 gånger. Använd en loop.

## Geometrimattan Uppdrag 36

1. Aima din Sphero.
2. Starta på E4
3. Åk till A2 och stanna.
4. Byt färg.
5. Byt färg igen till en annan färg.
6. Åk tillbaka till E4 och gör allt en gång till. Använd dig av en loop.

## Geometrimattan Uppdrag 37

1. Aima din Sphero.
2. Starta på grön triangel.
3. Åk i en kvadrat.
4. Stanna i varje hörn och byt färg.
5. Använd en loop för att göra kvadraten.

## Geometrimattan Uppdrag 38

1. Aima din Sphero.
2. Starta på röd hexagon.
3. Åk i en rektangel.
4. Stanna i varje hörn och säg "rektangel".
5. Använd en loop för att göra rektangeln.

## Geometrimattan Uppdrag 39

1. Aima din Sphero.
2. Starta på grön cirkel.
3. Gör ett program där du använder en loop.
4. Du ska ha med minst:
  - ett ljudblock
  - ett ljusblock
  - och besöka minst 4 olika geometriska figurer

## Geometrimattan Uppdrag 40

1. Aima din Sphero.
2. Starta i ett hörn.
3. Gör ett program där du använder en för alltid loop.
4. Detta ska vara med:
  - blinka med en färg flera gånger
  - säg någonting
  - snurra på stället