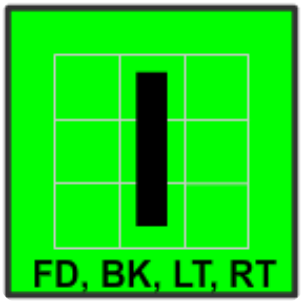
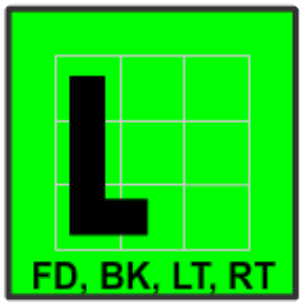
B2. Bee-Bot: Buchstabenspiel

Bewegung nach Buchstabenvorgaben

- **Rasterspielfolie** (3 x 1,5 m) auflegen, je ein **grünes** Buchstaben-Kärtchen und eine Bee-Bot an ein Zweierteam austeilen
- Die **Teams** stellen sich nur entlang der **Längsseite** der Rasterfolie auf und platzieren die Biene so, dass die Biene bei der Ausführung des Buchstabens auf der Folie bleibt und auch nicht mit anderen Bienen kollidiert.
- Nachdem der Buchstabe von der Bee-Bot gefahren wurde, muss sie wieder an der Ausgangsposition landen.
- Die Buchstaben **A, C, E, F, G, H, I, L, O, P, S, T** lassen sich mit der Biene gut programmieren (Buchstaben müssen mit rechten Winkeln gezeichnet werden).
- Kann die Bee-Bot auch Ziffern darstellen? Welche eignen sich?



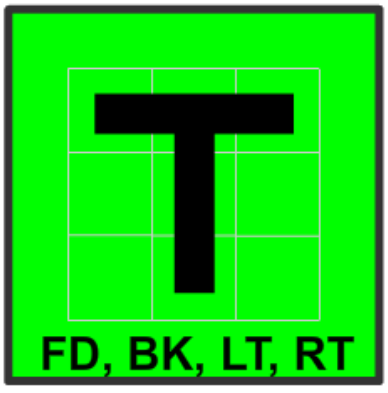


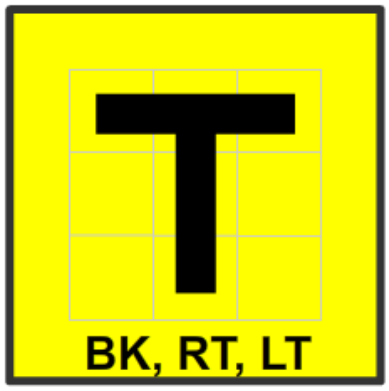
(c2017) PH Diözese Linz

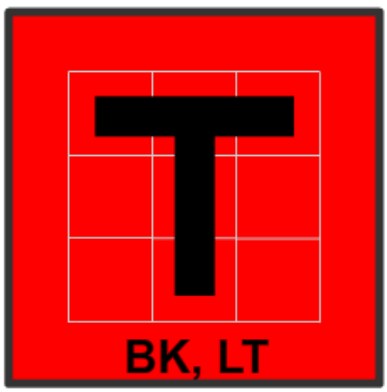
(Rückseite) B2. Bee-Bot: Buchstabenspiel

Weitere Übungen:

- **Andersfarbige** Buchstaben-Kärtchen zur Verfügung stellen:
  Einschränkung der erlaubten Befehle: Nur die Befehle auf den Karten dürfen verwendet werden.







(c2017) PH Diözese Linz