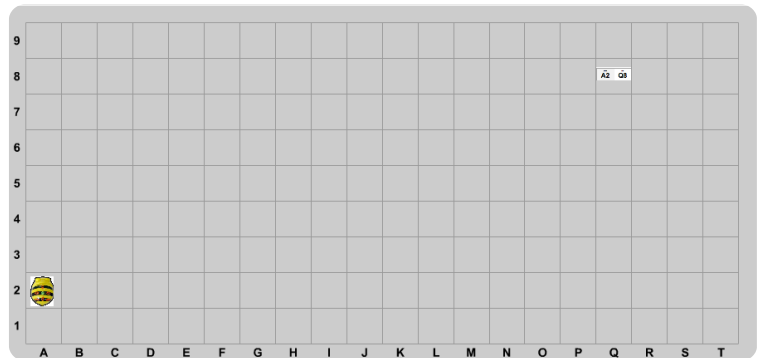


B3. Bee-Bot: Koordinatenspiel

Bewegung am Rasterspielfeld

- Rasterspielfolie (3 x 1,5 m) verwenden
- Jedes Team erhält ein Kärtchen mit einer **Start-** und einer **Zielposition**.
- Die Teams stellen die Biene auf die Startposition, legen das Aufgabekärtchen auf die Zielposition und programmieren diesen **Weg**.
- Maximal drei Mannschaften starten gleichzeitig und führen ihre Programmierung vor.



(c2017) PH Diözese Linz

Start	Ziel
A2	Q8

(Rückseite) B3. Bee-Bot: Koordinatenspiel

Weitere Übungen:

- Zusätzlich zum Start- und Zielfeld gibt es ein Feld, das passiert werden muss.

Start	... über ...	Ziel
A2	F3	Q8

(c2017) PH Diözese Linz