B4. Bee-Bot: Wettbewerb

Bewegung zwischen Hindernissen

- Es spielen jeweils **zwei Teams gegeneinander** (zwei Kinder bilden ein Team).
- Die Teams stellen sich an der Längsseite der Rasterspielfolie mit der Bee-Bot **gegenüber** auf.
- In die Mitte der Folie wird ein **Preis** auf ein Feld gelegt (Süßigkeit), dieses Gewinnfeld muss mit der Biene erreicht werden.
- Jede Mannschaft erhält dann **drei Bauklötze**, die sie dem gegnerischen Team als Hindernis auf dem Weg zum Gewinnfeld in den Weg legen darf.

(c2017) PH Diözese Linz

(Rückseite) B4. Bee-Bot: Wettbewerb

- Die Teams dürfen die Biene vorerst nur programmieren. Danach wird die Programmierung der einzelnen Teams **nacheinander vorgeführt**. Erreichen beide Teams das Gewinnfeld gibt es für beide einen Preis.

Weitere Übungen:

- Der Vorwärtsgang ist **defekt**. Die Biene muss nun so programmiert werden, dass das Zielfeld trotzdem erreicht wird.

(c2017) PH Diözese Linz