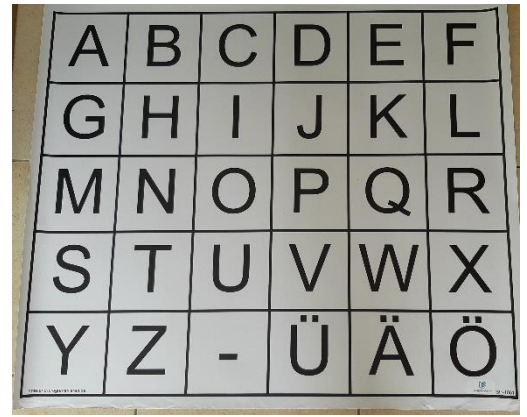


### Aufgabe 3:

Schreibe deinen Namen mit dem Bee-Bot



1. Nimm dir die Vorlage mit den Buchstaben und 1 Bee-Bot.
2. Schalte den Bee-Bot auf der Unterseite ein.
3. Lösche die letzte Programmierung, indem du auf die Taste mit dem X drückst.
4. Stelle den Bee-Bot auf den Anfangsbuchstaben deines Namens und programmiere ihn so, dass er zum nächsten Buchstaben fährt
5. Wiederhole 2. Und 3. so lange, bis der Bee-Bot am letzten Buchstaben deines Namens angekommen ist.

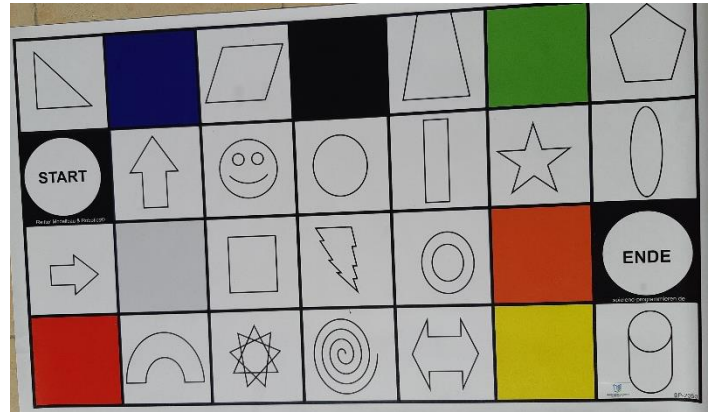
Varianten:

- a. Programmiere den Bee-Bot so, dass er die Buchstaben deines Namens in einem Zug abfährt.
- b. Programmiere den Bee-Bot so, dass er auf jedem Buchstaben eine Pause (Taste II) macht.

Viel Erfolg!

## Aufgabe 2:

### Das Labyrinth



1. Nimm dir den oben abgebildeten Plan und 1 Bee-Bot.
2. Schalte den Bee-Bot auf der Unterseite ein.
3. Lösche die letzte Programmierung, indem du auf die Taste mit dem X drückst.
4. Stelle deinen Bee-Bot auf das Startfeld.
5. Programmiere ihn nun so, dass er folgende Felder auf seinem Weg zum Ziel erreicht und auf jedem stoppt. Die Reihenfolge der Felder muss eingehalten werden!

Dreieck -> schwarzes Feld -> graues Feld -> Doppelpfeil -> grünes Feld -> Ziel

Achtung: bevor du eine neue Programmierung eingibst, lösche die alte mit der Taste X!

### Varianten:

- a. Wie ist der kürzeste Weg für die oben angeführte Route?
- b. Für Experten: Schaffst du es, den Bee-Bot so zu programmieren, dass er den Weg in einem durchfährt und erst beim Ziel anhält?
- c. Wähle selber einen Weg durch das Labyrinth und lass ihn von jemand anderen programmieren.

Viel Spaß!

## Aufgabe 1:

### Der Weg über den Bauernhof



1. Nimm dir den Plan vom Bauernhof und 1 Bee-Bot.
2. Schalte den Bee-Bot auf der Unterseite ein.
3. Lösche die letzte Programmierung, indem du auf die Taste mit dem X drückst.
4. Programmiere den Bee-Bot nun so, dass er einmal um den Bauernhof fährt. Du kannst gerne zwischendurch stoppen, dann musst du aber die alte Programmierung löschen, bevor du eine neue eingibst (siehe 3.)

### Variante:

Erzähle eine Geschichte und lass den Bee-Bot dabei durch den Bauernhof fahren.

Viel Spaß!

## Aufgabe 4:

### Die Schatzinsel

1. Nimm dir den Plan von der Schatzinsel und 1 Bee-Bot.
2. Schalte den Bee-Bot auf der Unterseite ein.
3. Lösche die letzte Programmierung, indem du auf die Taste mit dem X drückst.
4. Programmiere den Bee-Bot nun so, dass er dir den Weg zum Schatz von Kapitän Togo zeigt.



Achtung: bevor du eine neue Programmierung eingibst, lösche die alte mit der Taste X!

Togos Wegbeschreibung startet auf dem Piratenschiff:

- Schwimme direkt zum Strand und klettere mit der südlicheren Leiter auf die Insel.
- Gehe durch die 2 Bäume.
- Nun finde den besten Weg zur Falltür, aber lass dich nicht von den Haien fressen!
- Steige hinab und geh den unterirdischen Weg zum Vulkan.
- Finde das Boot am Strand, überquere den reißenden Fluss und nimm den kürzesten Weg zur nördlichen Leiter.
- Gehe nun 1 Feld nach Westen, 2 Felder nach Süden, 1 Feld nach Westen und 1 Feld nach Norden. Du hast den Schatz gefunden!

Gratulation!

Varianten:

- a. Erfinde deine eigene Schatzsuche.
- b. Schicke jemand anderen nur durch Angabe der Koordinaten (z.B. von Feld A3 fahre nach Feld C4) über die Schatzinsel.

## Aufgabe 5:

### Bee-Bot Tanz

Sei kreativ und erfinde deinen eigenen Bee-Bot-Tanz!

Programmiere für deinen Bee-Bot einen Tanz  
(Wenn gerade ein zweiter Bee-Bot frei ist, kannst du sie auch gemeinsam tanzen lassen).

Vielleicht fällt dir dazu ein Rhythmus oder eine Musik ein?



**Achtung: Bitte achte darauf, dass der Bee-Bot nicht vom Tisch fällt!!!**

Viel Spaß!