



the **BEEBOT CHALLENGE '21**

Trænerhæfte

The BeeBot Challenge 2021

BeeBot er en sej lille gul og sort robot. Den er flittig, hjælpsom og kan det meste og man kan bede den om hjælp til næsten alt.

Den siger aldrig nej til at hjælpe, man skal blot spørge dem om det rigtige og på den rigtige måde. BeeBot er en nysgerrig lille robot der er glad for at bevæge sig på alle mulige måder – Der er en masse forskellige øvelser, som BeeBot kan lave, og hvis I vil, kan I lave øvelserne sammen med BeeBot.

Opgave 1: BeeBot Maraton

42 kilometer og 195 meter er længden på et rigtigt Maraton. Der er lavet en rute med felter til, hvor BeeBot skal være efter 10, 20, 30 ("km") felter samt mål. Felterne er checkpoints som i computerspil, så når man har kørt til eksempelvis 10 km feltet, må man gerne kode på ny og starte BeeBot fra 10 km feltet på vej med 20 km feltet. Hver "km" er 1 felt.

Opgave 2: Slalomløbet

Opgaven er simpel i slalom, selvom det godt kan se virkelig forvirrende ud. Man skal køre gennem portene i par – først en blå port, så en rød port, så en blå port osv. Nogle gange kan portene stå lidt på tværs af hinanden, så det gælder om at holde øjnene åbne og tænke sig om.

Opgave 3: Tovtrækning

Når man trækker tov med sig selv, kræver det lidt kraft. Et stort og tungt tov bliver tungere og tungere jo længere man trækker det.

Opgave 4: Få pulsen op

Alle kender godt følelsen af at løbe op ad trapper, det bliver hurtigt hårdt, og man bliver forpustet. I denne øvelse skal man lige som i disciplinen 'Step' gå op og ned fra et trin, en kasse, en platform eller lignende. Der er fire store step-platforme, som BeeBot skal op og ned ad.

Opgave 5: Balancegang

Det kan være svært at holde balancen – og det bliver endnu sværere, når man skal holde balancen baglæns. BeeBot skal bakke genne hele balancebanen, vende sig om og så bakke tilbage igen – uden at falde ned.

Opgave 6: Traktordækket

Traktordækket er mega tungt og det kræver masser af kraft og tilløb for at vippe det rundt. BeeBot kan kun flytte dækket ved at stoppe og tage tilløb en gang i mellem – Koden skal køre i løkker bestående af to trin frem og 1 trin tilbage

Opgave 7: 100 meter spurten

En af de fornemmeste discipliner i atletik er den tilskuervenlige 100 meter spurt. BeeBot skal spurte de 10 felter så hurtigt som den overhovedet kan. BeeBot starter i en speciel startblok ligesom de rigtige atleter gør.

Undervejs kan BeeBot åbne op for spillepladen samt tanke energi og point ved at finde frugter og vand. Læs mere om dette i kodehæftet

Hjælp BeeBot med at løse de 7 opgaver.
opgavekrav står beskrevet i spille- og kodehæftet

Der følger en opgave med til årets bane, hvor man kan lave en masse sjove (og hårde) fysiske træningsopgaver. For at give et afbræk i kodningen, kan man gå udenfor at lave lidt aktivitet.

Fysiske træningsopgaver:

Ikke nok med at BeeBot skal bevæge sig i årets konkurrence, så medfølger der et inspirationshæftet til fysiske træningsopgaver og lege mv. Hæftet giver en del forslag til at lave fysiske aktiviteter i samme stil med de opgaver, som BeeBot skal løse i konkurrencen.

Aktiviteterne er til inspiration – som voksen kan man selvfølgelig tilpasse aktiviteterne efter ens børnegruppe. Der er aktiviteter inden for:

- Løb/gang
- Balance
- Cross-fit
- Pulstræning
- Styrke
- slalomløb

Frivillig opgave:

I må gerne pynte jeres BeeBot, så den ser rigtig fin, flot og nuttet ud.

Det kunne jo være en fin udsmykning, der passede til temaet – måske et startnummer eller træningstøj?

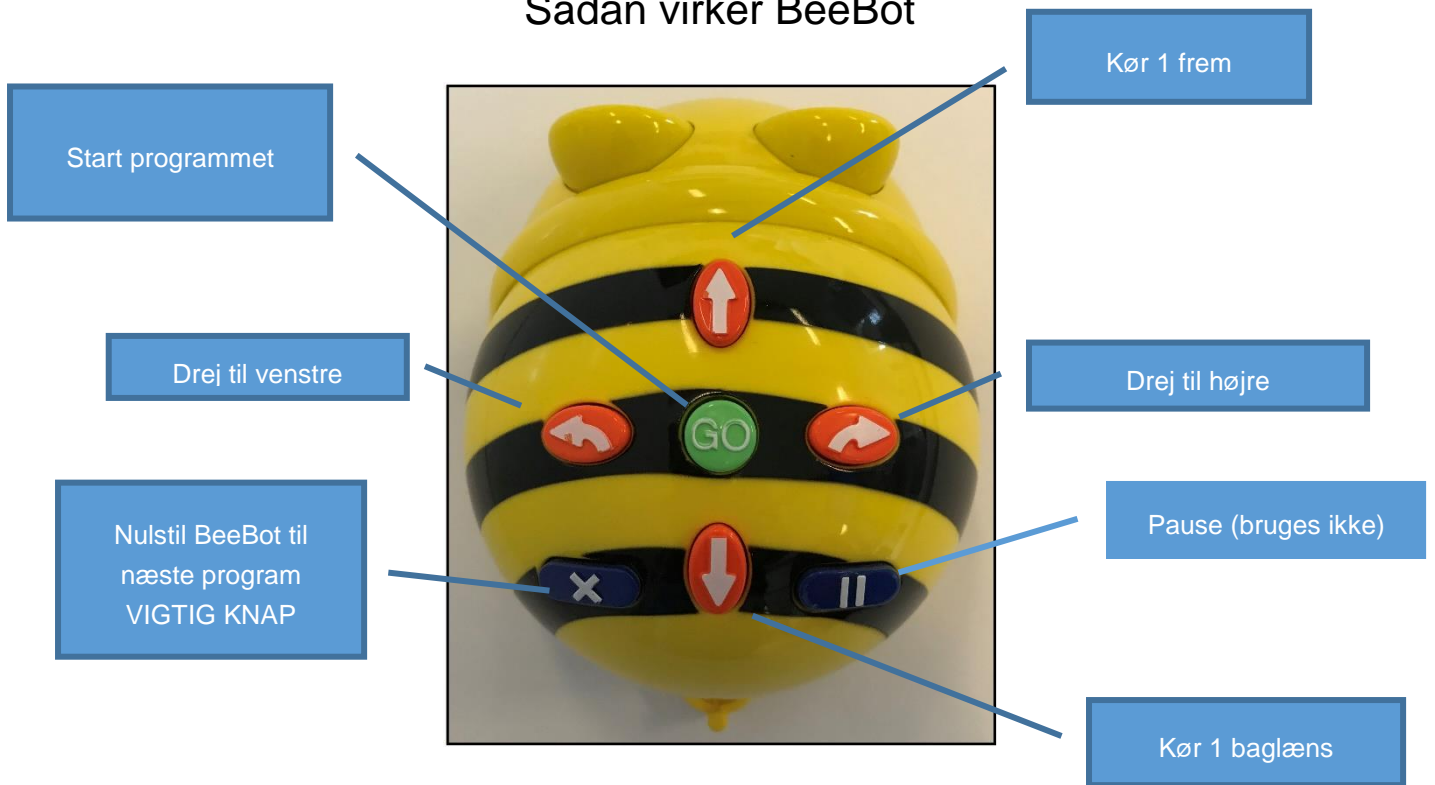
Husk at passe på så BeeBot også kan køre rundt uden af sidde fast eller vælte noget.

Ekstra kreativ opgave:

Lav bannere, flag og cheer-leader ting til at heppe på hinanden og ikke mindst BeeBot. Find på et holdnavn der kan stå på banneret eller flaget. Gør jer umage – dommerne må nemlig give point for jeres kreative ideer.

Bryg jeres helt egen sunde sports- og energidrik til dagen.

Sådan virker BeeBot



Regler:

NB: BeeBot kan ikke køre igennem felterne med kegler og flag der er på spillepladen!

BeeBot skal starte spillet fra et frivilligt sted i det grønne område. Dog skal det være på et tomt grønt felt. Deltagerne skal fortælle hvilken kode/opgave de vil løse.

For at kunne køre til det blå område (åbne området op) skal man have været forbi vanddepotet – og for at køre til det røde område (åbne området op) skal man have været forbi frugtdapotet.

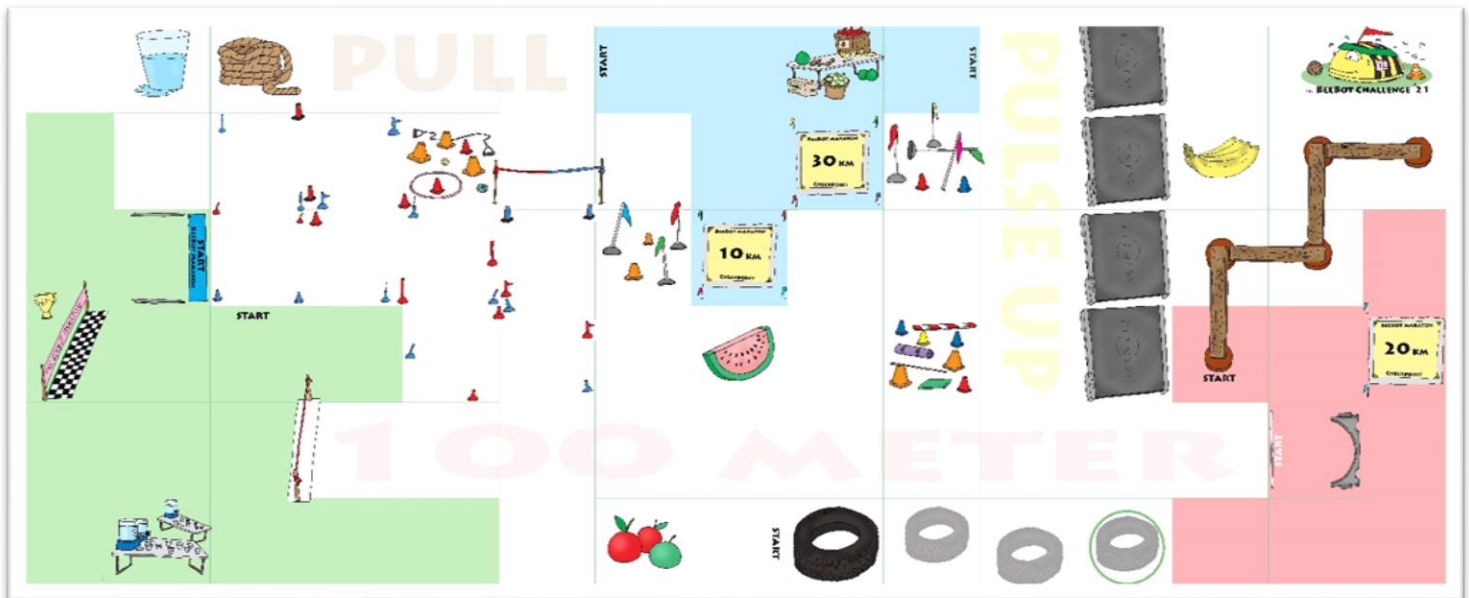
Når BeeBot kører rundt på det hvide område af spillepladen, kan BeeBot ikke køre over forhindringer som eksempelvis step-platformene.

Skriv jeres forskellige kodninger ned i jeres spille- og kodehæfte, så I kan huske dem, når I står til "The BeeBot Challenge '21" på konkurrencedagen.

Det gælder om at samle så mange point som muligt på 3 omgange på hver 5 minutter.

Der køres med den samme BeeBot i hele omgangen - kun ved defekt må der skiftes ud.

Opgaverne er løst når BeeBot har udført opgaven som beskrevet i opgaveoversigten og kodehæftet.



Banen består af 6 x 15 felter á 15 cm.

Der gives to udgaver af banen:

En træningsudgave med et grønt gitter, der hjælper deltagerne visuelt til at tælle felter og øve deres koder mv.

En konkurrenceudgave uden det grønne gitter, til den endelige konkurrence hvor koderne gerne skulle sidde lige i skabet.

På det hvide område må man kun køre over felter, hvis feltet er en del af den opgave, man er i gang med at løse (eksempelvis step-platformene).

Lad os komme i gang med at bevæge BeeBot (og os selv)

Start- og trænerhjælp:

Man må gerne bygge en skabelon til startfelterne for at hjælpe børnene med at stille BeeBot helt rigtigt, når den starter.

Træneren må gerne trykke koden ind for deltagerne, hvis deltageren ikke fysisk selv kan trykke koden ind.