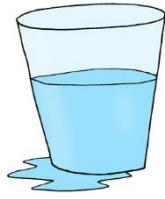




the **BEEBOT CHALLENGE '21**

Spille- og kodehæfte



Glas med vand

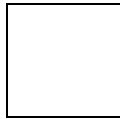
Ekstra point ved siden af opgaverne

Område for start (grøn, blå eller rød)

De fire felter med ekstra point kan alle tilgås fra grønt startområde. Der skal være låst op for blå eller rødt område for at starte derfra.

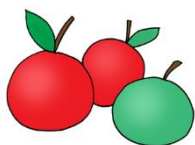
HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud ☺



De tre æbler

Ekstra point ved siden af opgaverne

Område for start (grøn, blå eller rød)

De fire felter med ekstra point kan alle tilgås fra grønt startområde. Der skal være låst op for blå eller rødt område for at starte derfra.

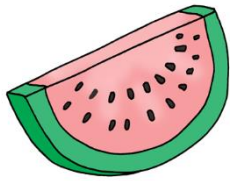
HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud ☺



Melonen

Ekstra point ved siden af opgaverne

Område for start (grøn, blå eller rød)

De fire felter med ekstra point kan alle tilgås fra grønt startområde. Der skal være låst op for blå eller rødt område for at starte derfra.

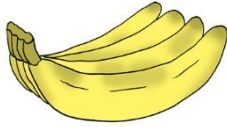
HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud ☺



De fire bananer

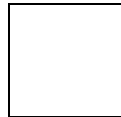
Ekstra point ved siden af opgaverne

Område for start (grøn, blå eller rød)

De fire felter med ekstra point kan alle tilgås fra grønt startområde. Der skal være låst op for blå eller rødt område for at starte derfra.

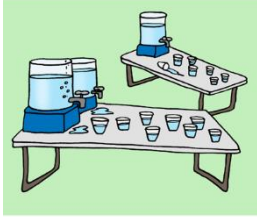
HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer! (Der kan være fælder i denne opgave)

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud ☺



Vanddepotet

Område for start (grøn)

Vanddepotet kan kun tilgås fra grønt startområde - man må ikke starte på selve vanddepoter (felt F2).

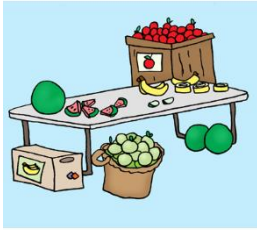
HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud 😊



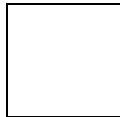
Frugtdepotet

Område for start (grøn eller blå)

Frugtdepotet kan kun tilgås hvis man har låst op for blå område (været forbi frugtdepotet i grønt startområde) - man må ikke starte på selve vanddepoter (felt A9).

HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud ☺

BeeBot Maraton

Område for start (grøn, blå og rød)

HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

På vej til 10 km



På vej til 20 km



På vej til 30 km



De sidste 12 km til mål



Brug først blyant så I kan viske ud 😊

Slalomkørsel

Område for start (grøn)



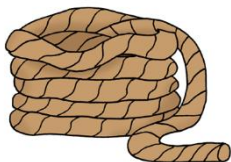
HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud ☺



Trække tov

Område for start (blå)

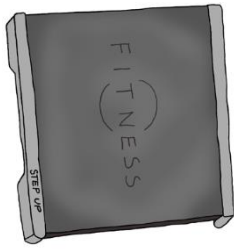
HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud ☺



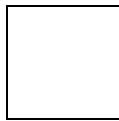
Få pulsen op

Område for start (blå)

Hvis BeeBot "falder" ned fra et step-trin, må den starte forfra

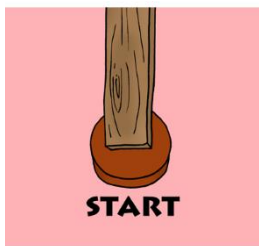
HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud 😊



Baglæns balancegang

Område for start (rød)

Hvis BeeBot "falder" ned fra et balancebræt, må den starte forfra

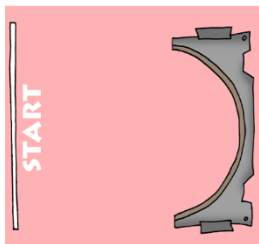
HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud ☺

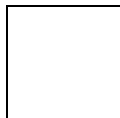


100 meter løb

Område for start (rød)

HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud ☺

START



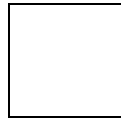
Vip det store traktordæk

Område for start (grøn, blå eller rød)

BeeBot skal komme med tilløb. Traktordækket er tungt, så koden skal være: 2 trin frem og ét tilbage ind til BeeBot rammer den grønne cirkel med traktordækket

HUSK: Man kan ikke køre over felter med kegler eller opgaveforhindringer!

Startfelt og retning



Tegn jeres kodepile ind her

Brug først blyant så I kan viske ud 😊