















madár 				kijárat 
gorilla 		bárány 	nyuszi 	pénztár 
hangya 		teki 		
oroszlán 				rák 
elefánt 	Bejárat 	denevér 	zümi 	

Bee Bot pálya , Készítette: Tanítóbacsi 2017.
Pálya: **4 MEGOLDÁSOK!**

Egy állatkertet látsz ahol a robottal kell feladatokat végrehajtani.
A robot mehet E = előre, H = hátra, J = jobbra és B = balra.

Példa: **E J E E** Megoldás: **RÁK!**

Mit néz meg és hova érkezik a robot?

Feladatok:	Mit néz meg?	Érkezik?
1. E E E E B	-	Madár
2. E J E B	-	Teki
3. J B E B J J E B	Denevér, Oroszlán	Teki
4. E J E E H H B E E E J E E E	Rák	Kijárat
5. E E B B B B H J E E B E B	Hangya, Teki, Rák Nyuszi	Teki
6. B B H H B B H B H H B B	Elefánt, Teki, Zümi	Rák
7. J J J E J E J B E B E J J J	Denevér, Elefánt, Denevér, Rák, Nyuszi	Teki
8. B J J B E E E E B H B B E J B E	Elefánt Denevér, Madár, Bárány, Nyuszi	Kijárat

1. (1p) 2. (1p) 3. (3p) 4. (2p) 5. (5p) 6. (4p) 7. (6p) 8. (6p)

Készítsd el a pályát, 5x5 méretűre! 15 cm x 15 cm-es legyen egy mező. Viaszos asztalterítőre célszerű megrajzolni és az is a legolcsóbb... Ha kész vagy helyezd rá a kártyákat így ahogy ezen a mintán látod és indulhat a verseny! Ha nincs robot kindertojás kupak is megteszi! A robotnak **csak** a fehér mezőkön lehet mozognia! Mindig a **bejáratot** jelző nyíltól kell **elindulni** (a robot a nyíl irányába néz), nem pedig az előző feladat helyzetéből amibe megérkezett! A **bejáraton**, a **pénztáron** és **kijáraton** **átmehet!** **Akkor teljesíti a feladatot, ha** az állatot jelző mező mellett van a robot és szembe néz azzal **vagy** a kijárat mezőn áll a robot és a nyíl irányába néz!

>> A megoldásokat kérem küldjék el a tanitobacsi@tanitobacsi.hu email címre. (C) Szabó János – tanítóbacsi – Kecel, 2017.03.12. www.tanitobacsi.hu