

## Worum geht es?

Der BeeBot richtet sich an Kinder im Alter zwischen 4 und 7 Jahren. Der BeeBot fährt in Schritten von 15 cm nach vorn oder zurück und lässt sich in Schritten von 90° auf der Stelle drehen. In seinem Speicher lassen sich hintereinander bis zu 40 Befehle speichern, die nacheinander abgearbeitet werden. Häufig wird der BeeBot in Kombination mit farbigen Bodenmatten mit einem 15 cm-Raster eingesetzt. Der Einsatz im Unterricht gelingt bei Kindern besonders dann, wenn der BeeBot in Geschichten verpackt wird (narrative Methode, Storytelling).



## Informationen zum Produkt

BeeBot wird von der Firma TTS in UK gebaut und vertrieben. Er kostet etwa 120 CHF mit eingebautem Akku. Es wird ein Paket mit 6 BeeBots, sowie diversen Bodenmatten angeboten.

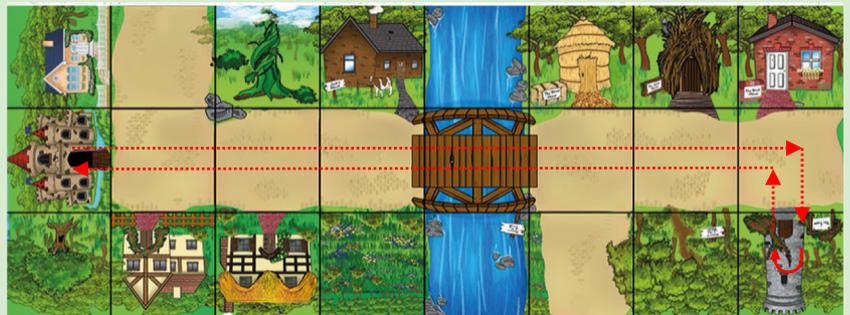
## Was kann man damit lernen?

- Grundlagen der Informatik (Befehlsfolge, Speicher, Trial & Error)
- Abläufe planen und veranschaulichen
- Zählen
- Koordinatensystem
- Himmelsrichtungen

### 1. BeeBot Einschalten

Am Boden des BeeBot befindet sich der Einschaltknopf sowie die Wahlmöglichkeit mit oder ohne Ton zu arbeiten. Der interne Befehlsspeicher bleibt auch nach dem Ausschalten erhalten. Nach dem Anschalten sollte man deshalb immer zunächst die Lösch-Taste  betätigen.

*Ritter BeeBot hat erfahren, dass eine Prinzessin in einem verwunschenem Turm gefangen wurde. Sofort eilte er zur Rettung. So schnell er konnte fuhr er die Strasse entlang, über die alte Holzbrücke bis zum Turm. Als die Prinzessin befreit war, kehrten sie zusammen zum Schloss zurück und lebten glücklich bis an ihr Ende.*



Stellt den BeeBot auf das Schloss mit Blickrichtung zur Brücke. Könnt ihr gemeinsam den BeeBot so programmieren, dass er vom Schloss bis ans Ende der Strasse, über die Brücke bis auf das Feld vom Turm fährt? Überlegt euch, wieviel Felder der BeeBot geradeaus fahren muss und drückt dann entsprechend oft die Taste . Danach muss er sich drehen und nochmals einen Schritt machen. Überlegt in welche Richtung sich gedreht werden muss. Ist das ganze Programm im Speicher des BeeBots eingegeben, wird es mit  gestartet. Überprüfe ob das Programm richtig funktioniert und korrigiere es, wenn nötig (Lösch-Taste drücken und neu eingeben).

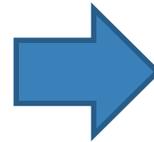
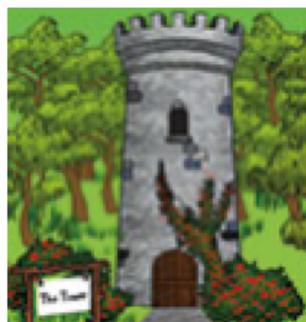
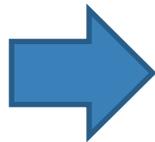
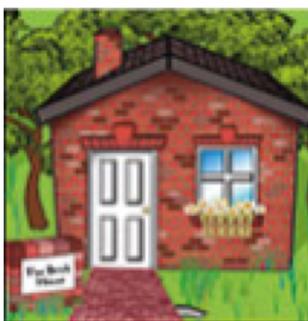
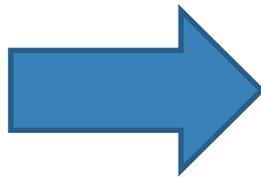
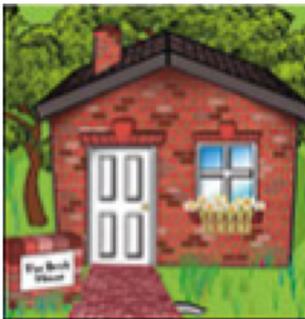
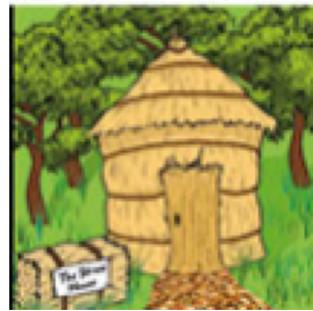
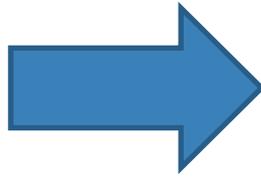
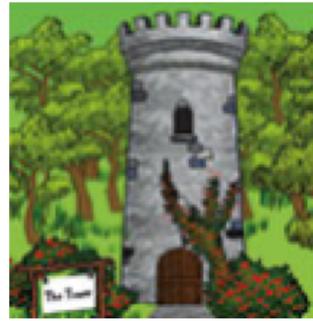
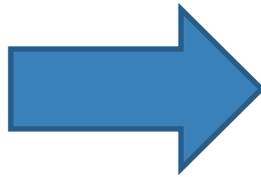
### 2. Komplexere Aufgabe mit mehreren Zielen

Jetzt soll der BeeBot so programmiert werden, dass er zunächst zum Turm fährt, dort mit Hilfe der Pause-Befehls  kurz wartet und anschliessend wieder zurück zum Schloss fährt. Wie viele Schritte (Felder) ist er insgesamt gegangen? Da sie auf dem Rückweg zu zweit sind, kommen sie etwas langsamer voran. Könnt ihr den BeeBot so programmieren, dass er jedem dritten Schritt zusätzlich eine Pause einlegt?

### 3. Variationen und weitere Ideen

Der Schwierigkeitsgrad von BeeBot-Aufgaben lässt sich variieren und der Zielgruppe anpassen. Zum Beispiel:

- **Einfache Zählaufgaben:** Wieviele Schritte muss der BeeBot fahren um an eine bestimmte Stelle zu gelangen?
- **Einfache Planaufgabe:** Steuere den BeeBot an eine bestimmte Stelle,
- **Komplexe Planaufgabe:** Steuere den BeeBot von A nach B, dann zu C und D und wieder zu A.
- **Rätselaufgabe:** Der BeeBot fährt 2 Schritte geradeaus, dreht sich nach links, 2x geradeaus ... Wo kommt er an?
- **Koordinatenaufgabe:** Fahre vom Feld A3 zu B4, welche Felder passierst du dabei?
- **Himmelsrichtungen:** Der BeeBot soll 3 Mal nach Norden fahren, sich dann nach Osten drehen, 2 Mal nach Osten usw.
- **Herausforderungen:** Fahre *rückwärts* von A nach B, dann nach C und D und wieder zu A. (anspruchsvoll)



## Worum geht es?

Der BeeBot richtet sich an Kinder im Alter zwischen 4 und 7 Jahren. Der BeeBot fährt in Schritten von 15 cm nach vorn oder zurück und lässt sich in Schritten von 90° auf der Stelle drehen. In seinem Speicher lassen sich hintereinander bis zu 40 Befehle speichern, die nacheinander abgearbeitet werden. Häufig wird der BeeBot in Kombination mit farbigen Bodenmatten mit einem 15 cm-Raster eingesetzt. Der Einsatz im Unterricht gelingt bei Kindern besonders dann, wenn der BeeBot in Geschichten verpackt wird (narrative Methode, Storytelling).



## Informationen zum Produkt

BeeBot wird von der Firma TTS in UK gebaut und vertrieben. Er kostet etwa 120 CHF mit eingebautem Akku. Es wird ein Paket mit 6 BeeBots, sowie diversen Bodenmatten angeboten.

## Was kann man damit lernen?

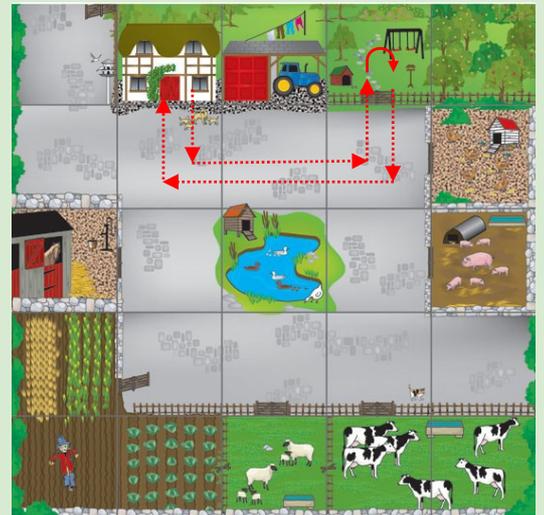
- Grundlagen der Informatik (Befehlsfolge, Speicher, Trial & Error)
- Abläufe planen und veranschaulichen
- Zählen
- Koordinatensystem
- Himmelsrichtungen

### 1. BeeBot Einschalten

Am Boden des BeeBot befindet sich der Einschaltknopf sowie die Wahlmöglichkeit mit oder ohne Ton zu arbeiten. Der interne Befehlsspeicher bleibt auch nach dem Ausschalten erhalten. Nach dem Anschalten sollte man deshalb immer zunächst die Lösch-Taste  betätigen.

*Der kleine BeeBot wohnt in einem weissen Haus auf einem Bauernhof. Es sind Ferien und er möchte nach dem Frühstück in den Garten zum Spielen gehen. Dort gibt es eine Schaukel und der Hund hat dort sein Hütte.*

Kannst du den BeeBot so programmieren, dass er vom Haus auf der Strasse entlang bis in den Garten fährt? Anschliessend soll er wieder zurück zum Haus fahren. Gib das Programm am Stück in den Speicher des BeeBots ein und starte es anschliessend mit . Überprüfe ob das Programm richtig funktioniert und korrigiere es, wenn nötig (Lösch-Taste drücken und neu eingeben).



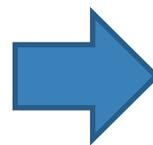
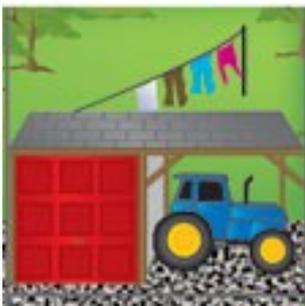
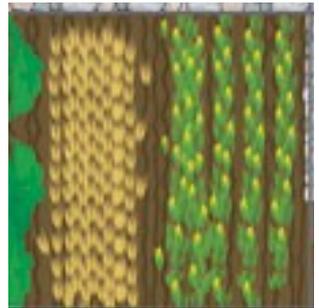
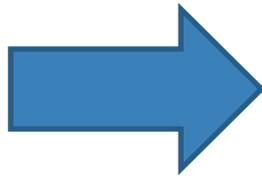
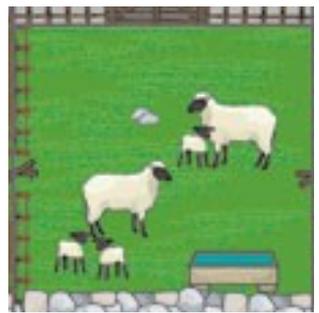
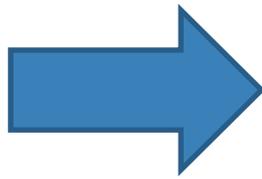
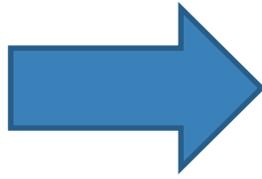
### 2. Zwei BeeBots gleichzeitig steuern

Verwendet zwei BeeBots und plane gleichzeitig einen Weg für beide Roboter. BeeBot A startet z.B. bei den Schafen, BeeBot B am Haus. Die BeeBots sollen Ihre Position tauschen, d.h. A soll zum Haus und B zu den Schafen fahren. Dazu soll die Strasse verwendet werden und natürlich sollen sich die beiden Roboter nicht gegenseitig behindern. Sprecht euch ab, welche Strasse ihr entlangfahren werdet. Startet beide BeeBots gleichzeitig.

### 3. Variationen und weitere Ideen

Der Schwierigkeitsgrad von BeeBot-Aufgaben lässt sich variieren und der Zielgruppe anpassen. Zum Beispiel:

- **Einfache Zählaufgaben:** Wieviele Schritte muss der BeeBot fahren um an eine bestimmte Stelle zu gelangen?
- **Einfache Planaufgabe:** Steuere den BeeBot an eine bestimmte Stelle,
- **Komplexe Planaufgabe:** Steuere den BeeBot von A nach B, dann zu C und D und wieder zu A.
- **Rätselaufgabe:** Der BeeBot fährt 2 Schritte geradeaus, dreht sich nach links, 2x geradeaus ... Wo kommt er an?
- **Koordinatenaufgabe:** Fahre vom Feld A3 zu B4, welche Felder passierst du dabei?
- **Himmelsrichtungen:** Der BeeBot soll 3 Mal nach Norden fahren, sich dann nach Osten drehen, 2 Mal nach Osten usw.
- **Herausforderungen:** Fahre *rückwärts* von A nach B, dann nach C und D und wieder zu A. (anspruchsvoll)



## Worum geht es?

Der BeeBot richtet sich an Kinder im Alter zwischen 4 und 7 Jahren. Der BeeBot fährt in Schritten von 15 cm nach vorn oder zurück und lässt sich in Schritten von 90° auf der Stelle drehen. In seinem Speicher lassen sich hintereinander bis zu 40 Befehle speichern, die nacheinander abgearbeitet werden. Häufig wird der BeeBot in Kombination mit farbigen Bodenmatten mit einem 15 cm-Raster eingesetzt. Der Einsatz im Unterricht gelingt bei Kindern besonders dann, wenn der BeeBot in Geschichten verpackt wird (narrative Methode, Storytelling).



## Informationen zum Produkt

BeeBot wird von der Firma TTS in UK gebaut und vertrieben. Er kostet etwa 120 CHF mit eingebautem Akku. Es wird ein Paket mit 6 BeeBots, sowie diversen Bodenmatten angeboten.

## Was kann man damit lernen?

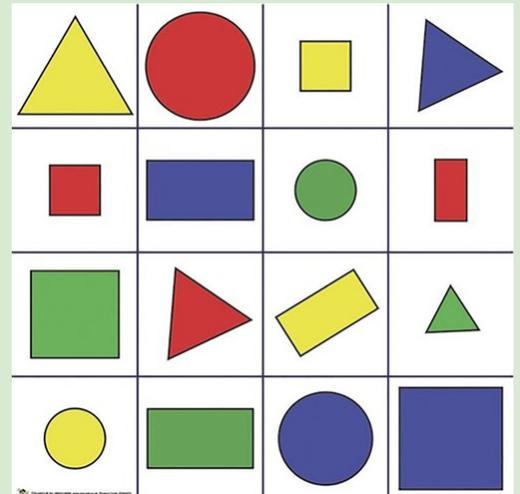
- Grundlagen der Informatik (Befehlsfolge, Speicher, Trial & Error)
- Abläufe planen und veranschaulichen
- Zählen
- Koordinatensystem
- Himmelsrichtungen

### 1. BeeBot Einschalten

Am Boden des BeeBot befindet sich der Einschaltknopf sowie die Wahlmöglichkeit mit oder ohne Ton zu arbeiten. Der interne Befehlsspeicher bleibt auch nach dem Ausschalten erhalten. Nach dem Anschalten sollte man deshalb immer zunächst die Lösch-Taste  betätigen.

*Auf dem Boden haben Kinder lauter bunte Formen gezeichnet. Der BeeBot liebt Formen und Farben. Seine Lieblingsfarbe ist natürlich Gelb und seine Lieblingsform ist der Kreis. Als er die tolle Zeichnung sieht, ist sein erster Gedanke so schnell wie möglich zum gelben Kreis zu fahren. Doch wie kommt er dort hin? Er steht gerade auf dem grossen gelben Dreieck.*

Kannst du den BeeBot so programmieren, dass er vom gelben Dreieck zum gelben Kreis fährt? Gebt das Programm gemeinsam in den Speicher des BeeBots ein und starten es anschliessend mit . Versucht danach alle anderen gelben Formen nacheinander anzufahren (immer die Lösch-Taste drücken, um den BeeBot neu zu programmieren).



### 2. Komplexere Aufgabe mit mehreren Zielen

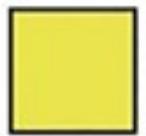
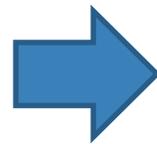
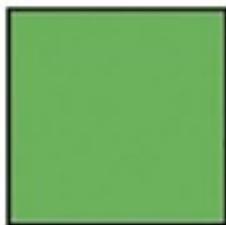
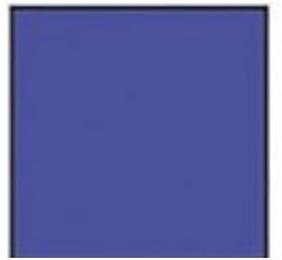
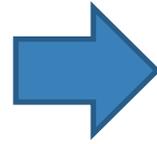
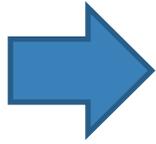
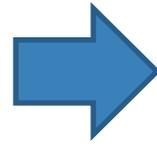
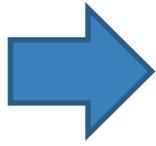
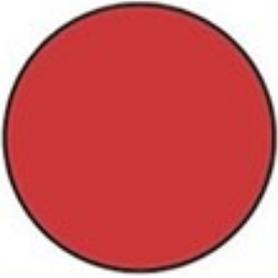
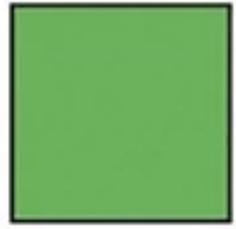
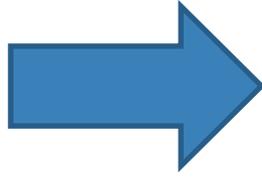
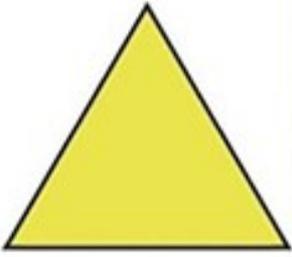
Nun könnt ihr versuchen ein zusammenhängendes Programm zu erstellen, bei dem alle gelben Felder am Stück abgefahren werden und der BeeBot mit dem Pause-Befehl  auf jedem gelben Feld kurz wartet. Überprüfe ob das Programm richtig funktioniert und korrigiere es, wenn nötig (Löschtaste drücken und neu eingeben).

Bei dieser Übung geht es natürlich auch um Formen und Farben, die gemeinsam mit den Kindern nach entsprechenden Kriterien gefunden werden müssen. Diese können auch mit Gegenständen markiert werden, bevor programmiert wird. Zum Üben könnt ihr auch versuchen alle Quadrate und alle Dreiecke auf die gleiche Weise abzufahren.

### 3. Variationen und weitere Ideen

Der Schwierigkeitsgrad von BeeBot-Aufgaben lässt sich variieren und der Zielgruppe anpassen. Zum Beispiel:

- **Einfache Zählaufgaben:** Wieviele Schritte muss der BeeBot fahren um an eine bestimmte Stelle zu gelangen?
- **Einfache Planaufgabe:** Steuere den BeeBot an eine bestimmte Stelle,
- **Komplexe Planaufgabe:** Steuere den BeeBot von A nach B, dann zu C und D und wieder zu A.
- **Rätselaufgabe:** Der BeeBot fährt 2 Schritte geradeaus, dreht sich nach links, 2x geradeaus ... Wo kommt er an?
- **Koordinatenaufgabe:** Fahre vom Feld A3 zu B4, welche Felder passierst du dabei?
- **Himmelsrichtungen:** Der BeeBot soll 3 Mal nach Norden fahren, sich dann nach Osten drehen, 2 Mal nach Osten usw.
- **Herausforderungen:** Fahre *rückwärts* von A nach B, dann nach C und D und wieder zu A. (anspruchsvoll)



## Worum geht es?

Der BeeBot richtet sich an Kinder im Alter zwischen 4 und 7 Jahren. Der BeeBot fährt in Schritten von 15 cm nach vorn oder zurück und lässt sich in Schritten von 90° auf der Stelle drehen. In seinem Speicher lassen sich hintereinander bis zu 40 Befehle speichern, die nacheinander abgearbeitet werden. Häufig wird der BeeBot in Kombination mit farbigen Bodenmatten mit einem 15 cm-Raster eingesetzt. Der Einsatz im Unterricht gelingt bei Kindern besonders dann, wenn der BeeBot in Geschichten verpackt wird (narrative Methode, Storytelling).



## Informationen zum Produkt

BeeBot wird von der Firma TTS in UK gebaut und vertrieben. Er kostet etwa 120 CHF mit eingebautem Akku. Es wird ein Paket mit 6 BeeBots, sowie diversen Bodenmatten angeboten.

## Was kann man damit lernen?

- Grundlagen der Informatik (Befehlsfolge, Speicher, Trial & Error)
- Abläufe planen und veranschaulichen
- Zählen
- Koordinatensystem
- Himmelsrichtungen

### 1. BeeBot Einschalten

Am Boden des BeeBot befindet sich der Einschaltknopf sowie die Wahlmöglichkeit mit oder ohne Ton zu arbeiten. Der interne Befehlsspeicher bleibt auch nach dem Ausschalten erhalten. Nach dem Anschalten sollte man deshalb immer zunächst die Lösch-Taste  betätigen.

*Der BeeBot steht auf dem Feld mit der Tankstelle. Er möchte gerade seinen Akku aufladen und in die Waschanlage fahren, aber er hat leider sein Geld vergessen. „Kein Problem“, sagt der Tankstellenbesitzer. „Zwei Häuser weiter ist eine Bank, da kannst du Geld abheben gehen. Fahr doch schnell zur Bank und komme wieder.“*



Kannst du den BeeBot so programmieren, dass er auf der Strasse entlang bis zur Bank fährt? Er soll auf das Feld der Bank fahren, Geld holen und wieder zurück über die Strasse zur Tankstelle fahren. Gib das Programm am Stück in den Speicher des BeeBots ein und starten es anschliessend mit . Überprüfe ob das Programm richtig funktioniert und korrigiere es, wenn nötig (Lösch-Taste drücken und neu eingeben).

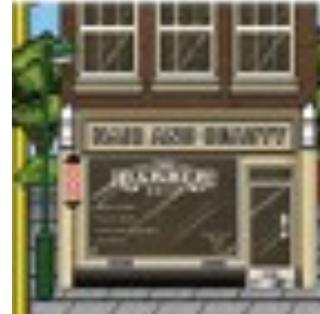
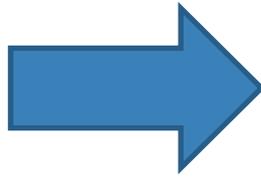
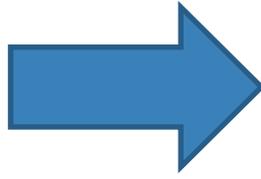
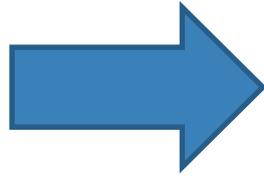
### 2. Zwei BeeBots gleichzeitig steuern

Verwendet zwei BeeBots und plane gleichzeitig einen Weg für beide Roboter. BeeBot A startet z.B. an der Bank, BeeBot B am Blumenladen. Die BeeBots sollen Ihre Position tauschen, d.h. A soll zum Blumenladen und B zur Bank fahren. Dazu soll die Strasse verwendet und an der Kreuzung ein Ausweichmanöver durchgeführt werden, damit sich die beiden Roboter nicht gegenseitig behindern. Du kannst den Pause-Befehl  verwenden, um einen BeeBot für die Dauer eines Schrittes warten zu lassen. Startet beide BeeBots gleichzeitig.

### 3. Variationen und weitere Ideen

Der Schwierigkeitsgrad von BeeBot-Aufgaben lässt sich variieren und der Zielgruppe anpassen. Zum Beispiel:

- **Einfache Zählaufgaben:** Wieviele Schritte muss der BeeBot fahren um an eine bestimmte Stelle zu gelangen?
- **Einfache Planaufgabe:** Steuere den BeeBot an eine bestimmte Stelle,
- **Komplexe Planaufgabe:** Steuere den BeeBot von A nach B, dann zu C und D und wieder zu A.
- **Rätselaufgabe:** Der BeeBot fährt 2 Schritte geradeaus, dreht sich nach links, 2x geradeaus ... Wo kommt er an?
- **Koordinatenaufgabe:** Fahre vom Feld A3 zu B4, welche Felder passierst du dabei?
- **Himmelsrichtungen:** Der BeeBot soll 3 Mal nach Norden fahren, sich dann nach Osten drehen, 2 Mal nach Osten usw.
- **Herausforderungen:** Fahre *rückwärts* von A nach B, dann nach C und D und wieder zu A. (anspruchsvoll)



## Worum geht es?

Der BeeBot richtet sich an Kinder im Alter zwischen 4 und 7 Jahren. Der BeeBot fährt in Schritten von 15 cm nach vorn oder zurück und lässt sich in Schritten von 90° auf der Stelle drehen. In seinem Speicher lassen sich hintereinander bis zu 40 Befehle speichern, die nacheinander abgearbeitet werden. Häufig wird der BeeBot in Kombination mit farbigen Bodenmatten mit einem 15 cm-Raster eingesetzt. Der Einsatz im Unterricht gelingt bei Kindern besonders dann, wenn der BeeBot in Geschichten verpackt wird (narrative Methode, Storytelling).



## Informationen zum Produkt

BeeBot wird von der Firma TTS in UK gebaut und vertrieben. Er kostet etwa 120 CHF mit eingebautem Akku. Es wird ein Paket mit 6 BeeBots, sowie diversen Bodenmatten angeboten.

## Was kann man damit lernen?

- Grundlagen der Informatik (Befehlsfolge, Speicher, Trial & Error)
- Abläufe planen und veranschaulichen
- Zählen
- Koordinatensystem
- Himmelsrichtungen

### 1. BeeBot Einschalten

Am Boden des BeeBot befindet sich der Einschaltknopf sowie die Wahlmöglichkeit mit oder ohne Ton zu arbeiten. Der interne Befehlsspeicher bleibt auch nach dem Ausschalten erhalten. Nach dem Anschalten sollte man deshalb immer zunächst die Lösch-Taste  betätigen.

*Der BeeBot ist auf der Schatzinsel mit seinem Ruderboot angekommen. Er macht eine erste Erkundungstour auf der Insel und klettern über den Fluss bis zum dichten Dschungel. Dort ist es sehr gefährlich. Er schaut sich deshalb nur kurz um und kehrt zum Boot zurück. Um sich nicht zu verlaufen, nimmt er den gleichen Weg zurück, den er gekommen ist.*

Kannst du den BeeBot so programmieren, dass er vom Boot über das Seil am Fluss zum Dschungel fährt? Anschliessend soll er wieder zurück zum Boot fahren. Gib das Programm am Stück in den Speicher des BeeBots ein und starten es anschliessend mit . Überprüfe ob das Programm richtig funktioniert und korrigiere es, wenn nötig (Lösch-Taste drücken und neu eingeben).



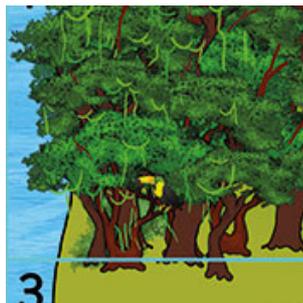
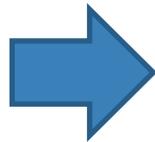
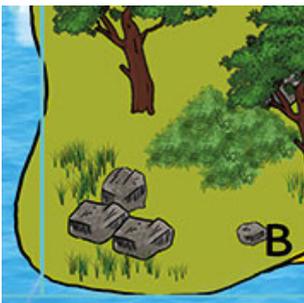
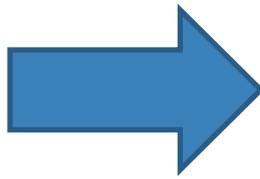
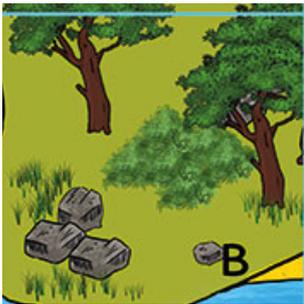
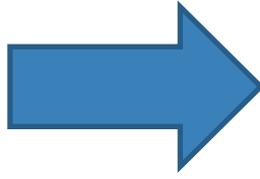
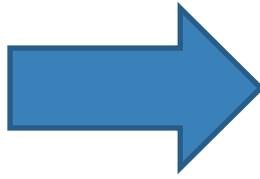
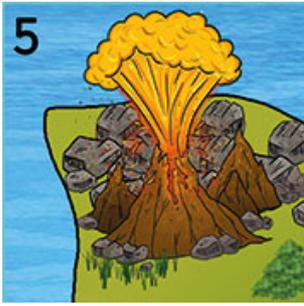
### 2. Zwei BeeBots gleichzeitig steuern

Verwendet zwei BeeBots und plane gleichzeitig einen Weg für beide Roboter. BeeBot A startet z.B. auf dem Vulkan, BeeBot B am Segelschiff unten rechts. Die BeeBots sollen Ihre Position tauschen, d.h. A soll zum Segelschiff und B zum Vulkan fahren. Natürlich sollen sich die beiden Roboter nicht gegenseitig behindern. Du kannst den Pause-Befehl  verwenden, um einen BeeBot für die Dauer eines Schrittes warten zu lassen. Startet beide BeeBots gleichzeitig.

### 3. Variationen und weitere Ideen

Der Schwierigkeitsgrad von BeeBot-Aufgaben lässt sich variieren und der Zielgruppe anpassen. Zum Beispiel:

- **Einfache Zählaufgaben:** Wieviele Schritte muss der BeeBot fahren um an eine bestimmte Stelle zu gelangen?
- **Einfache Planaufgabe:** Steuere den BeeBot an eine bestimmte Stelle,
- **Komplexe Planaufgabe:** Steuere den BeeBot von A nach B, dann zu C und D und wieder zu A.
- **Rätselaufgabe:** Der BeeBot fährt 2 Schritte geradeaus, dreht sich nach links, 2x geradeaus ... Wo kommt er an?
- **Koordinatenaufgabe:** Fahre vom Feld A3 zu B4, welche Felder passierst du dabei?
- **Himmelsrichtungen:** Der BeeBot soll 3 Mal nach Norden fahren, sich dann nach Osten drehen, 2 Mal nach Osten usw.
- **Herausforderungen:** Fahre *rückwärts* von A nach B, dann nach C und D und wieder zu A. (anspruchsvoll)



## Worum geht es?

Der BeeBot richtet sich an Kinder im Alter zwischen 4 und 7 Jahren. Der BeeBot fährt in Schritten von 15 cm nach vorn oder zurück und lässt sich in Schritten von 90° auf der Stelle drehen. In seinem Speicher lassen sich hintereinander bis zu 40 Befehle speichern, die nacheinander abgearbeitet werden. Häufig wird der BeeBot in Kombination mit farbigen Bodenmatten mit einem 15 cm-Raster eingesetzt. Der Einsatz im Unterricht gelingt bei Kindern besonders dann, wenn der BeeBot in Geschichten verpackt wird (narrative Methode, Storytelling).



## Informationen zum Produkt

BeeBot wird von der Firma TTS in UK gebaut und vertrieben. Er kostet etwa 120 CHF mit eingebautem Akku. Es wird ein Paket mit 6 BeeBots, sowie diversen Bodenmatten angeboten.

## Was kann man damit lernen?

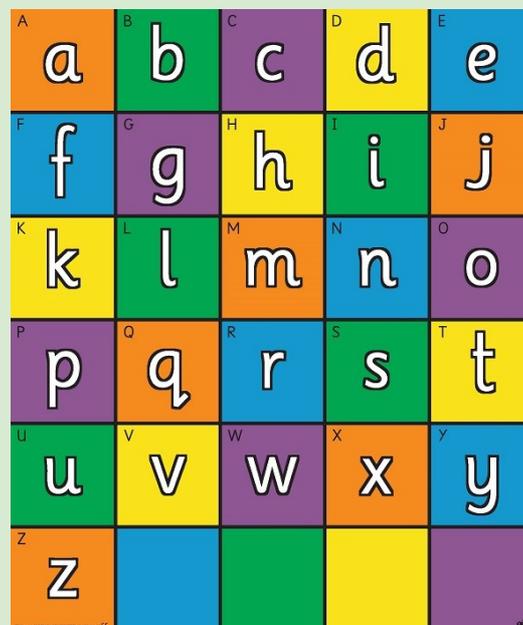
- Grundlagen der Informatik (Befehlsfolge, Speicher, Trial & Error)
- Abläufe planen und veranschaulichen
- Zählen
- Koordinatensystem
- Himmelsrichtungen

### 1. BeeBot Einschalten

Am Boden des BeeBot befindet sich der Einschaltknopf sowie die Wahlmöglichkeit mit oder ohne Ton zu arbeiten. Der interne Befehlsspeicher bleibt auch nach dem Ausschalten erhalten. Nach dem Anschalten sollte man deshalb immer zunächst die Lösch-Taste  betätigen.

*Der BeeBot hat kürzlich schreiben gelernt und ist ganz stolz. Gerne möchte er dir zeigen, wie gut er das schon kann. Wenn du ihm deinen Namen sagst, wird er ihn auf der Buchstabentafel abfahren. Der BeeBot startet erwartungsvoll auf dem leeren grünen Feld unten in der Mitte.*

Kannst du den BeeBot so programmieren, dass er deinen Namen Buchstaben für Buchstaben abfährt? Überlege dir zunächst den Weg und spiele gedanklich die Bewegung des BeeBots nach, während du das Programm an einem Stück in den Speicher des BeeBots eingibst. Starte das Programm anschliessend mit . Überprüfe ob das Programm richtig funktioniert und korrigiere es, wenn nötig (Löschtaste drücken und neu eingeben).



### 2. Zwei BeeBots gleichzeitig steuern

Verwendet zwei BeeBots und plane gleichzeitig einen Weg für beide Roboter. Natürlich sollen sich die beiden Roboter nicht gegenseitig behindern. Du kannst den Pause-Befehl  verwenden, um einen BeeBot für die Dauer eines Schrittes warten zu lassen. Startet beide BeeBots gleichzeitig. Du kannst die Schritte des BeeBots auch auf Papier aufzeichnen, um Konflikte genau zu bestimmen und Pausen einzuplanen.

### 3. Variationen und weitere Ideen

Der Schwierigkeitsgrad von BeeBot-Aufgaben lässt sich variieren und der Zielgruppe anpassen. Zum Beispiel:

- **Einfache Zählaufgaben:** Wieviele Schritte muss der BeeBot fahren um an eine bestimmte Stelle zu gelangen?
- **Einfache Planaufgabe:** Steuere den BeeBot an eine bestimmte Stelle,
- **Komplexe Planaufgabe:** Steuere den BeeBot von A nach B, dann zu C und D und wieder zu A.
- **Rätselaufgabe:** Der BeeBot fährt 2 Schritte geradeaus, dreht sich nach links, 2x geradeaus ... Wo kommt er an?
- **Koordinatenaufgabe:** Fahre vom Feld A3 zu B4, welche Felder passierst du dabei?
- **Himmelsrichtungen:** Der BeeBot soll 3 Mal nach Norden fahren, sich dann nach Osten drehen, 2 Mal nach Osten usw.
- **Herausforderungen:** Fahre *rückwärts* von A nach B, dann nach C und D und wieder zu A. (anspruchsvoll)