



Crédits

Pinclipart

pngtree

freepik

PNGFLY

pixabay

kisspng

NICEPNG



TAPIS NIVEAU 1



Imprimer 2 fois les images de chevaliers et de princesses.

Placer les images de façon aléatoire.

Pour le niveau 2, ajout d'une contrainte: mur fait à partir de blocs de bois à mettre sur les lignes rouges. Pour le niveau 1, on peut éviter les dragons.

CONSIGNES

L'enfant doit:

Tourner le dé chevaliers et placer BeeBot sur celui représenté..

Tourner le dé princesses et retrouver celle-ci sur le tapis.

Programmer BeeBot pour se rendre à la princesse indiquée pour la délivrer.



TAPIS NIVEAU 2





Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu





Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu



Le hibou farfelu