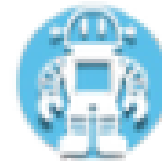


Egipto





Imprime las diferentes flechas cuyo color coincide con el de tu robot de suelo.

Crea una cuadrícula en el suelo. Puedes hacerla con aros, con celo de color, con una tiza...

Después coloca la pirámide en una de las casillas e invita que un alumno sea el robot y el resto tengan que programarle para que consiga llegar hasta ella.

Comenzar con movimientos lineales y poco a poco incorporaremos algunos giros e incluso obstáculos como la tormenta de arena. Ayúdate de las flechas para pensar el camino.

Una vez vivenciado con su propio cuerpo, pon las tarjetas sobre uno de los tableros en blanco de Tale Bot y practicar sobre el. Puedes añadir lugares por los que es necesario pasar como el oasis.

