

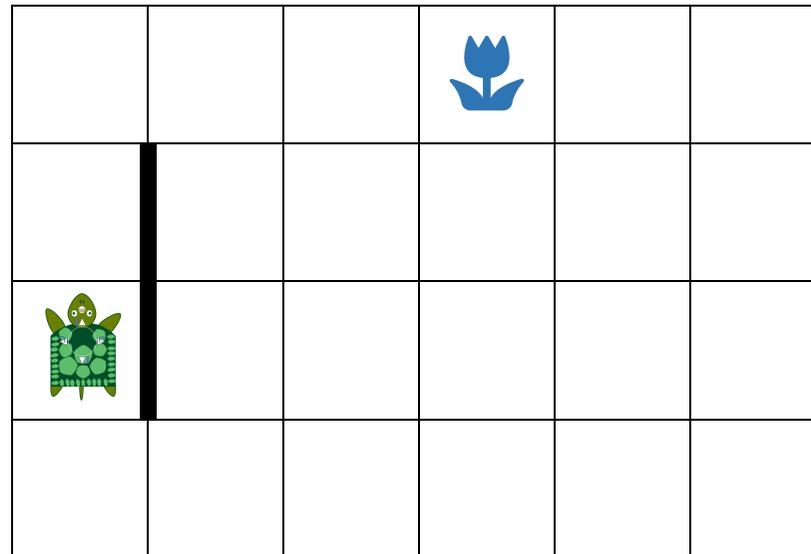
Torthymio Aufgaben-Karte

Aufgabe 1

Level 1	Level 2	Level 3
alle Befehle	ohne Vorwärts-Taste	nur Rückwärts- und Links-Taste

Wie erreicht die Biene die Blume?

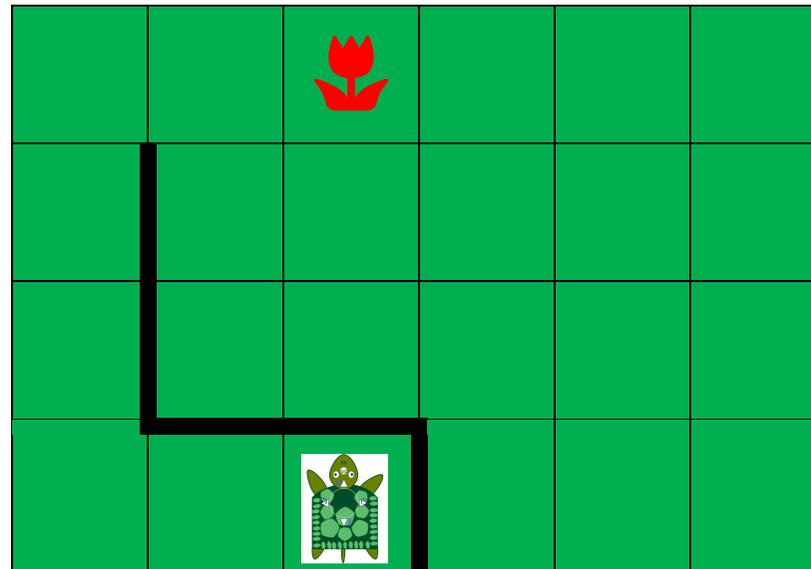
1. Schreibe den Code auf.
2. Stelle die Wände auf der grossen Karte auf.
3. Programmiere den Torthymio und kontrolliere den Weg.
4. Korrigiere wenn nötig deinen Code.



Level 1	Level 2	Level 3
alle Befehle	ohne Vorwärts-Taste	nur Rückwärts- und Links-Taste

Wie erreicht die Biene die Blume?

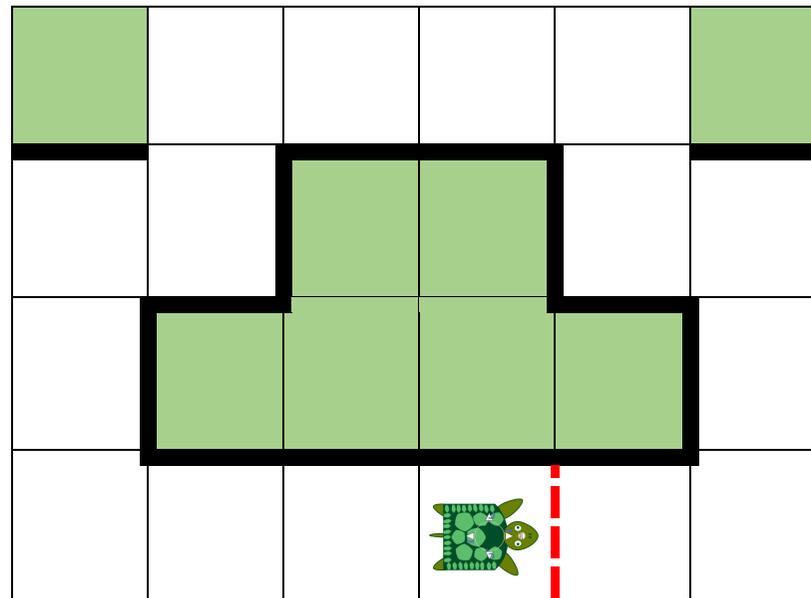
1. Schreibe den Code auf.
2. Stelle die Wände auf der grossen Karte auf.
3. Programmiere den Torthymio und kontrolliere den Weg.
4. Korrigiere wenn nötig deinen Code.



Level 1	Level 2	Level 3
alle Befehle	ohne Vorwärts-Taste	nur Rückwärts- und Links-Taste

Fahre die Rennstrecke ab!

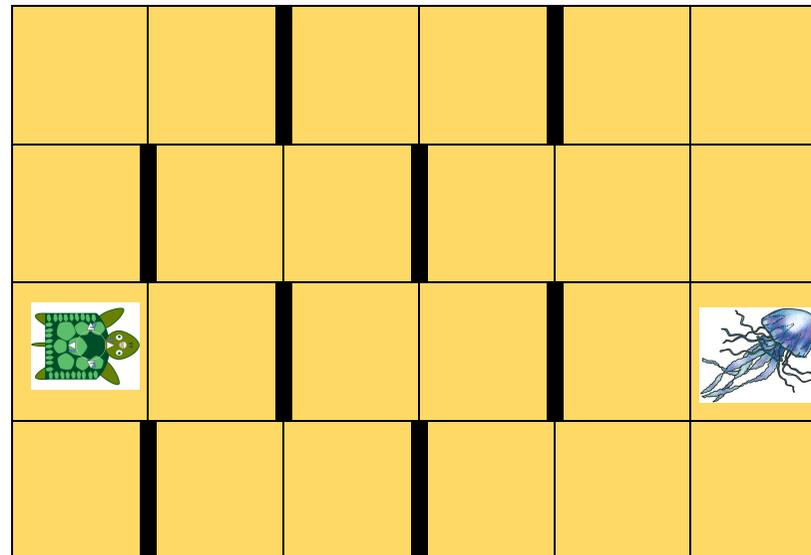
1. Schreibe den Code auf.
2. Stelle die Wände auf der grossen Karte auf.
3. Programmiere den Torthymio und kontrolliere den Weg.
4. Korrigiere wenn nötig deinen Code.



Level 1	Level 2	Level 3
alle Befehle	ohne Vorwärts-Taste	nur Rückwärts- und Links-Taste

Finde den Weg zum Bienenstock!

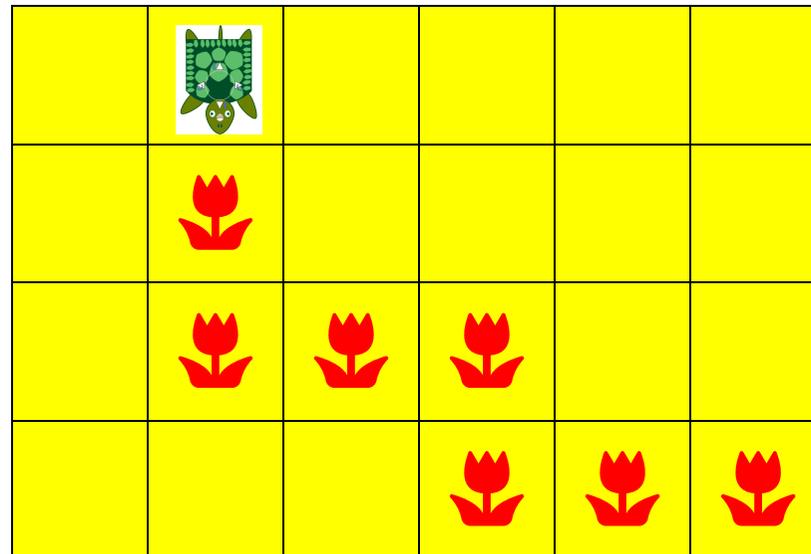
1. Schreibe den Code auf.
2. Stelle die Wände auf der grossen Karte auf.
3. Programmiere den Torthymio und kontrolliere den Weg.
4. Korrigiere wenn nötig deinen Code.



Level 1	Level 2	Level 3
alle Befehle	ohne Vorwärts-Taste	nur Rückwärts- und Links-Taste

Besuche jede Blume!

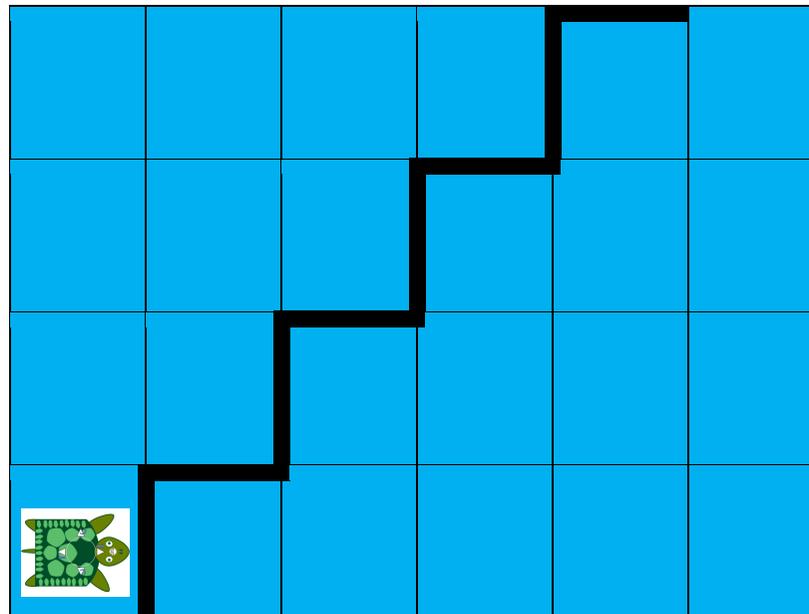
1. Schreibe den Code auf.
2. Stelle die Wände auf der grossen Karte auf.
3. Programmiere den Torthymiound kontrolliere den Weg.
4. Korrigiere wenn nötig deinen Code.



Level 1	Level 2	Level 3
alle Befehle	ohne Vorwärts-Taste	nur Rückwärts- und Links-Taste

Steige die Treppe hoch!

1. Schreibe den Code auf.
2. Stelle die Wände auf der grossen Karte auf.
3. Programmiere den Torthymio und kontrolliere den Weg.
4. Korrigiere wenn nötig deinen Code.



Level 1	Level 2	Level 3
alle Befehle	ohne Vorwärts-Taste	nur Rückwärts- und Links-Taste

Hohle die Diamanten in der Höhle – mache bei jedem Diamanten eine Pause!

1. Schreibe den Code auf.
2. Stelle die Wände auf der grossen Karte auf.
3. Programmiere den Torthymio und kontrolliere den Weg.
4. Korrigiere wenn nötig deinen Code.

