



1



2



3














4



5



6

1

2

3

4

5

6



Η κάθε πεταλούδα θέλει να συναντήσει την όμοιά της . Το μελισσάκι αναλαμβάνει την αποστολή να μεταφέρει το μήνυμα: «Αν θέλεις να συναντήσεις τη «σωσία» σου , ακολούθησέ με.

Εχουμε : 12 κάρτες πεταλούδων ανά δύο όμοιες(6Χ2)

12 κάρτες αριθμών 1-6 (6Χ2)

5 σφήκες

Οι 6 κάρτες τοποθετούνται στο πλέγμα οι άλλες 6 στο τραπέζι , κάτω από μια κάρτα αριθμού. Τα παιδιά παίρνουν μια κάρτα με έναν αριθμό (με λάχνισμα ή όπως εμείς ορίσουμε πχ το 1 όποιος γεννήθηκε πρώτος ... αλφαβητική σειρά ονομάτων ... όποιος έχει λιγότερα γράμματα στο όνομά του...) που αντιστοιχεί στο έντομο που επιθυμεί το μελισσάκι να συναντήσει . Το παιδί μας λέει ποιο έντομο βρίσκεται κάτω από τον αριθμό και δίνει οδηγίες (προγραμματίζει)στο BeeBot πώς θα φτάσει στο αντίστοιχο έντομο. και πώς θα επιστρέψει στην αρχική θέση .Προσοχή στις σφήκες ...είναι θανατηφόρες!!!

Παίρνουμε την πεταλούδα , την οδηγούμε στο γραφείο του ντετέκτιβ

- «Καλημέρα κύριε ντετέκτιβ, έμαθα πως είστε ο καλύτερος.

Θα μπορούσατε να με βοηθήσετε να συναντήσω μια πεταλούδα που είναι πανομοιότυπη με μένα;»

- Φυσικά . Δώστε μου λίγο χρόνο και μόλις έχω νεότερα θα σας ειδοποιήσω .

1. αποστολή



2. έρευνα στοιχείων

