

درجه	1 (6-5 سال)
منابع مورد نیاز	پارچه رخت برای چشم بستن یکی از لوازم خانه که باید (هدف باشد) هیچ
متبادل برای منابع	هیچ
لایه پوشیده شده	هندسه و اندازه گیری
مهارت های هدف گرفته شده	موقعیت نسبی
الهام گرفته شده از	بازی Bee-Bot
وقت برای آماده شدن	هیچ
وقت برای بازی کردن	20 دقیقه
آموزش سابقه مورد نیاز	جهت های اصل (چپ - راست) (جهت عقربه ساعت/ ضد عقربه ساعت)
پشتیبانی مورد نیاز	پایین
هدف	برای رسیدن به هدف با نمرات بلندتر یعنی (با تعداد کمتر تخطی).
قوانین	<p>- بازی کننده اول که طرف روبات حرکت میکنند، باید چشم بند باشد و راهنمایی بازی کننده را همانطور که بازی کننده دوم گفته باشد تعقیب کند.</p> <p>دیگران باید راهنمایی های غلطی را ثبت کنند که داده شده و یا تعقیب شده اند و نمرات را همانطور که در بازی تشریح داده شده کسر کنند.</p>
مراحل	<p>- یک چیز را در کدام جای بین 10-20 قدم از خط شروع بماند. بازی کن 1 روبات وی چشم بسته میشود - باید نبینند که چیز در کجا گذاشته شد.</p> <p>- بازی کن 2 نیاز دارد تا روبات را سوی همان چیز با کمترین تخطی ممکن رهنمایی کند. <u>رهنمایی ممکنه:</u></p> <p>1/4 دور بخورید و یا 1/2 و یا 3/4 یک دایره در جهت مطابق با عقربه و یا مخالف با عقربه.</p> <p>X قدم پیش بروید</p> <p>X قدم پس بروید</p> <p>اگر از روبات در پیروی رهنمایی آتی تخطی صورت گیرد:</p> <p>طور مثال: بجای دور خوردن مطابق با عقربه جهت مخالف با عقربه دور بخورد- روبات یک امتیاز را از دست میدهد و بازی کن رهنما آنها را درست میکنند.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - اگر از سوی بازی کن رهنما ویا رهنمایی کننده تخطی صورت گیرد مثلاً: بجای این که «یک قدم پیش بروید» بگویند «دو قدم پیش بروید» بازی کن رهنما یک امتیاز را از دست داده میتواند سمت اش را درست کند. - وقتی که روبات موفقانه به چیز میرسد، هردو روبات و بازی کننده رهنما 10 امتیاز فی نفر میگیرند. - بازی کننده گان به نوبت روبات و بازی کننده رهنما میشوند. توسط بازی کننده گان شمار مجموعی امتیازات را حساب نموده ببینید که کی برنده شد. 	
	<p>عکس ها و یا تصاویر</p>
<ul style="list-style-type: none"> - بازی به جای تنهایی در گروپ ها انجام شده میتواند. - موانع را با استفاده از اشیای مصوون اضافه نمایید - خرسک های عروسکی، - بالش‌ت ها و غیره 	<p>تغییرات در بازی</p>
<ul style="list-style-type: none"> - بازی کننده گان میتوانند تا مسیر کامل را که روبات باید بر آن حرکت نماید، با ساختن نقشه و دادن سمت ها به گونه یک جا ، برنامه ریزی کند. - سمت ها مثل شمال، جنوب، شرق و غرب را استفاده نمایید. - یک قصه را در اطراف بازی اعمار نمایید (یافتن گنج، کسی را نجات دادن، و غیره) (به عکس ارائه شده برگردید) 	<p>اغتناء</p>

ساده سازی	<ul style="list-style-type: none">- به جای مطابق عقربه و مخالف عقربه – راست و چپ را در رهنمایی استفاده نمایید.- بازی کننده گان میتوانند که شمار مراحل و یا راهنمایی ها را برای ساده نمودن راه کاهش دهند..
------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------