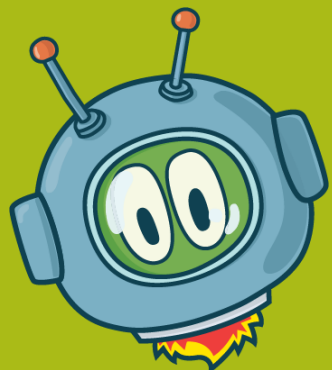


A Scottie Go iskolai pályák 39-48.

## V. Modul Dél-Antarktisz



A Scottie segít a tengerészeknek. Ebben a küldetésben a félsziget összes világítótornyában bekapcsolja a fényt, hogy jelezze a kikötőt azoknak a hajóknak, amelyek űrhajó-alkatrészeket szállítanak.





# 39. pálya

0 / 1



Tanár



BLZS<sup>©</sup>





40. pálya

0 / 1



Tanár



BLZS<sup>©</sup>





# 41. pálya

1 / 2



Tanár



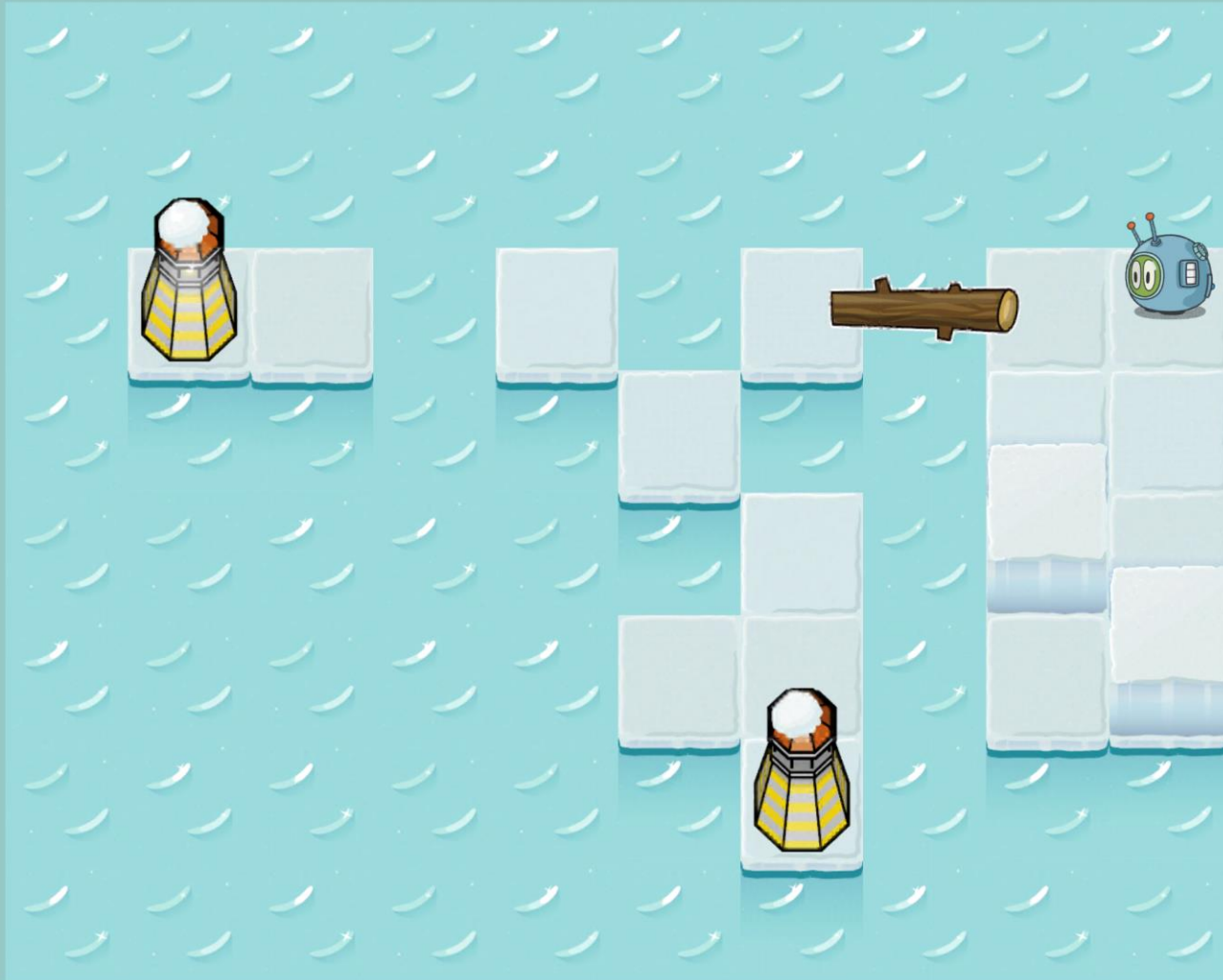
BLZS<sup>©</sup>





42. pálya

1 / 2



Tanár



BLZS<sup>©</sup>



Modul sz. 5 Feladat sz. 4



1 / 2



Mindenképpen használd az ISMÉTLÉS elemet a következő feladatokban!



# 43. pálya



Tanár



BLZS<sup>©</sup>





44. pálya

0 / 4



Tanár



BLZS<sup>©</sup>





0 / 1



Ne feledd az ISMÉTLÉS elem használatát!



## 45. pálya

### Váltsunk a Hódokra, és mozgassunk jégtáblákat

A hódok irányításával kis jégtáblákat is mozgathatunk és új útvonalakat hozhatunk létre Scottie számára.



Tanár

BLZS<sup>©</sup>







# 46. pálya

0 / 3



Tanár



BLZS<sup>©</sup>





47. pálya

0 / 3



Tanár



BLZS<sup>©</sup>





# 48. pálya

0 / 3



Tanár

BLZS<sup>©</sup>

