

Atelier FESTIROBOT

LE SPHERO LABYRINTHE CYCLE 1 ET CP



Compétences transversales :

Travailler en groupe pour résoudre des défis

Apprendre à utiliser des outils numériques de manière responsable.

- Compétences numériques : Résoudre des problèmes simples en utilisant la logique.

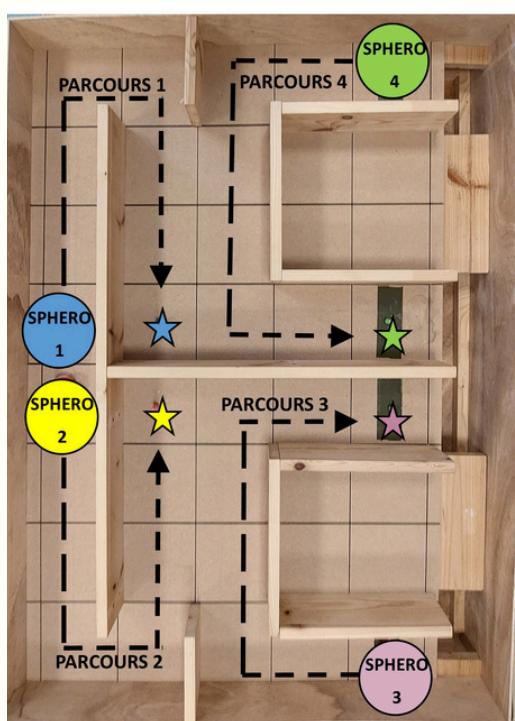
Utiliser des objets numériques en interaction avec l'environnement physique.

-



Matériel:

- 4 Sphéro + 4 tablettes + plateau labyrinthe
- (1 sphéro pour 2 élèves = 1 groupe)



Déroulement :

- Le responsable d'atelier calibre le Sphero puis le règle sur la vitesse minimale (voir annexe1). Les Spheros seront positionnés dans le labyrinthe selon le schéma pour réaliser les 4 parcours.

Prise en main du Sphero:

- Chaque groupe effectue tour à tour les 4 parcours en se servant du mode "guidage" du Sphero.

Défi 1:

- L'équipe 1 affronte l'équipe 4, l'équipe 2 affronte l'équipe 3.
- Chaque Sphero doit atteindre le point de départ du Sphero de l'équipe adverse en premier.
- Les Spheros ne doivent pas se toucher.



Prolongements possibles :

- L'équipe 1 affronte l'équipe 3, l'équipe 2 affronte l'équipe 4.
- Chaque Sphero doit atteindre le point de départ du Sphero de l'équipe adverse en premier.
- Les Spheros peuvent se toucher pour contrer l'adversaire.



Organisation de l'espace souhaitée :

- 2 grandes tables pour porter le labyrinthe.