

Atelier FESTIROBOT

LE SPHERO LABYRINTHE CYCLE 2



Compétences transversales :

- Coopérer et travailler en équipe.
- Prendre des décisions face à l'incertitude et ajuster son comportement.
- Respecter les consignes
- Savoir exprimer des idées et des consignes de manière claire et argumentée.

Compétences numériques :

- Observer les effets de ses actions sur le robot et ajuster si nécessaire.
- Découvrir et manipuler des concepts de distance et d'orientation.
- Utiliser des objets numériques en interaction avec l'environnement physique.



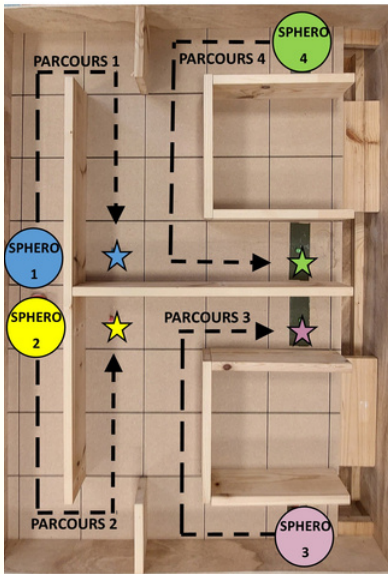
Matériel:

- feuilles quadrillées + feutres + transparents + 4 sphéros + 4 tablettes + 4 Stylets fins + 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.

- Chaque groupe utilise le mode "dessin" du Sphero sur la tablette. (annexe 1)
- **Attention! Pour chaque nouvel essai, tu devras créer un programme en appuyant sur "+" !**
- a) Fais avancer le Sphero d'une case sur le labyrinthe puis recopie ce que tu as tracé sur la tablette sur le quadrillage papier.
- b) Fais avancer le Sphero de 2 cases sur le labyrinthe puis recopie ce que tu as tracé sur la tablette sur le quadrillage papier..
- c) Fais avancer le Sphero de 3 cases sur le labyrinthe puis recopie ce que tu as tracé sur la tablette sur le quadrillage papier.
- d) Dessine le déplacement du Sphero sur le quadrillage papier pour qu'il se déplace de 4 cases puis tourne sans toucher les murs. Teste ton programme sur la tablette !
- e) Dessine le déplacement du Sphero sur le quadrillage papier pour qu'il fasse tomber une quille sans toucher les murs. Teste ton programme sur la tablette !
- f) Dessine le déplacement du Sphero sur le quadrillage papier pour qu'il fasse tomber la quille posée par l'équipe adverse sans toucher les murs. Teste ton programme sur la tablette !
- g) Même consigne en faisant changer la couleur du Sphero à chaque changement de direction.



Organisation de l'espace souhaitée :

- 2 grandes tables pour porter le labyrinthe.

