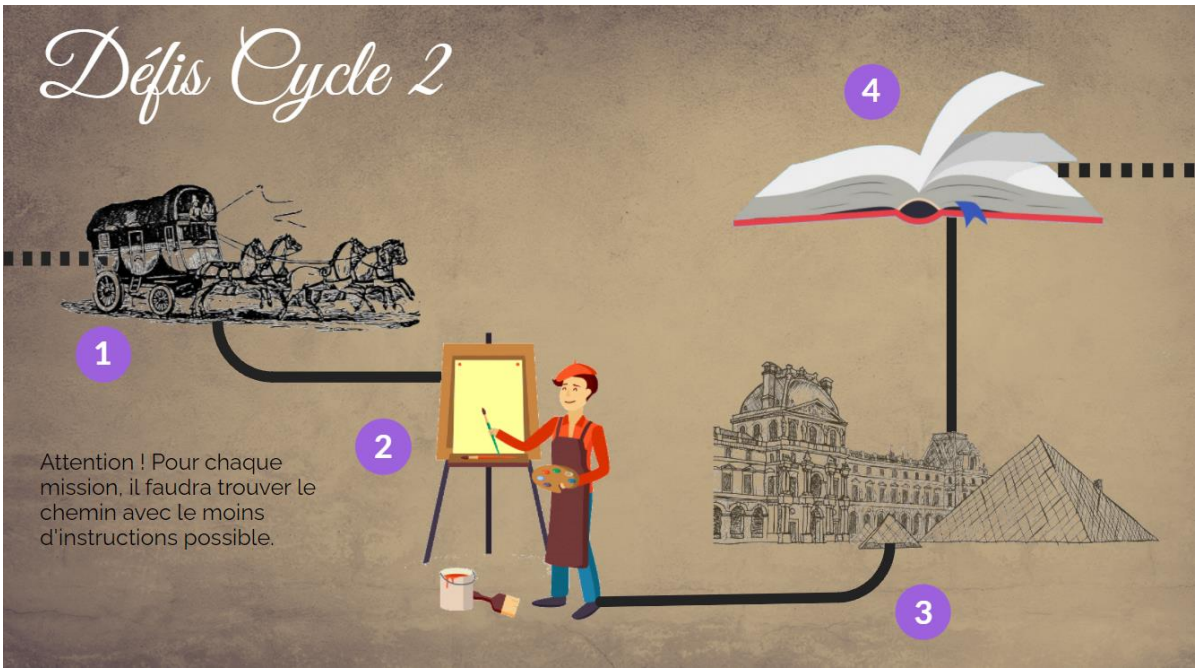
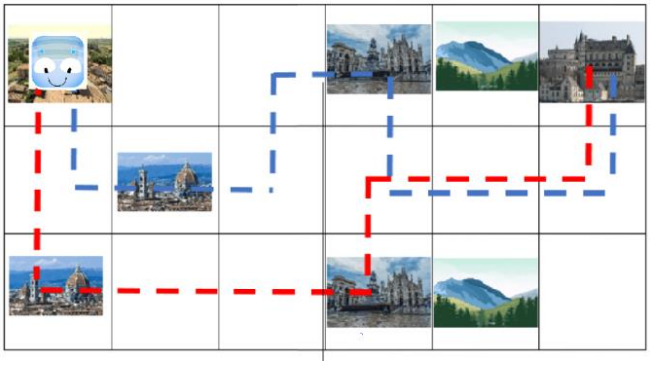
Projet ROBOTIQUE de la ZAO
« **Morning Coding** »

Défi inspiré du travail pédagogique de l'équipe départementale numérique de l'Essonne (académie de Versailles)



Le « défi cycle 2 » se déroulera sur la matinée du mercredi 19 janvier 2022. Les élèves de CP, CE1 et CE2 auront 4 missions à effectuer par groupe de 4 ou 5 élèves durant cette « **matinée défi** ». Ils pourront utiliser un tapis de jeu fabriqué en amont (quadrillage de 6×3, avec des cases de 15cm de coté) et le robot **BlueBot** ou faire le défi sur ordinateur avec les élèves en utilisant scratch.

Déroulement du défi robotique (cycle 2)	
Présentation du défi	Ce défi est composé de 4 missions. Montrer la vidéo d'explication suivante aux élèves : https://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=53659 *Attention, pour chaque mission, il faudra trouver le chemin avec le moins d'instructions possible !*
Mission n°1	**BlueBot en voyage.** Consigne : BlueBot part sur les traces d'un personnage historique. Il part de la ville de **Vinci** en Italie, passe par **Florence** puis **Milan**. Il contourne les **Alpes** pour aller à **Amboise** en France. Il doit choisir le chemin nécessitant le moins d'instructions possible Quel chemin doit-il choisir ? D'après vous, quel est donc ce personnage ? 

Dans vos classes, vous avez 2 possibilités pour mettre vos élèves en activité :

- Soit vous utilisez un tapis de jeu fabriqué en amont (simple quadrillage 6×3 avec des cases de 15cm de coté), le robot BlueBot et les images (annexe 1)
- Soit directement sur l'ordinateur avec scratch en cliquant sur le lien suivant : https://scratch.mit.edu/projects/369709553/

Mission n°2

Autoportrait mystère

Consigne : BlueBot doit retrouver le nom du personnage mystère en suivant les instructions données ci-dessous. Tu devras ensuite compléter ces instructions pour que BlueBot arrive sur le portrait du personnage historique.

				de	
		nard	ci		vin
	léo				

Pour cette mission, vous devez utiliser le tapis de jeu fabriqué en amont (quadrillage de 6×3), le robot BlueBot, le début de la ligne d'instructions et les images (annexe 2)

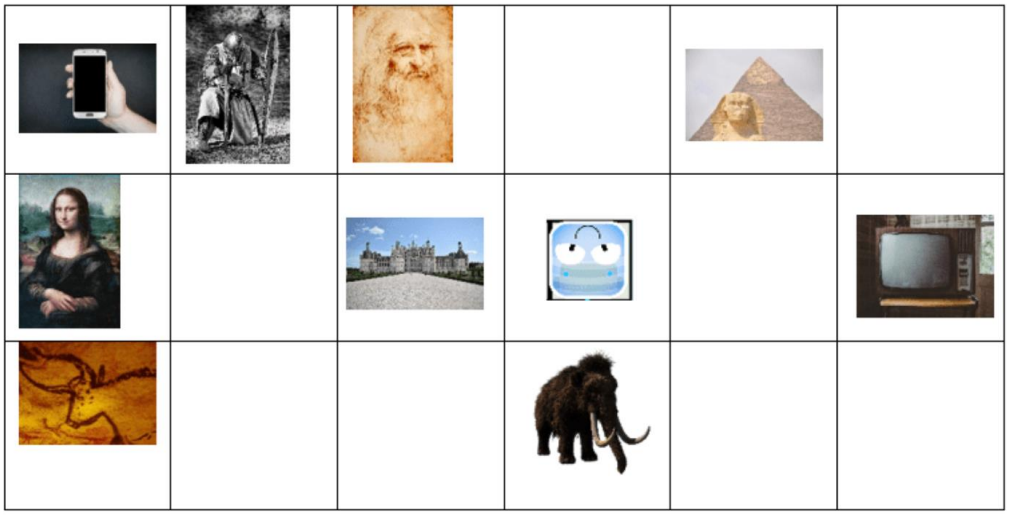
Mission n°3

BlueBot au musée

Consigne : Pour aller voir le plus célèbre tableau de Léonard de Vinci, BlueBot doit passer dans l'ordre : par l'entrée du musée, poser son manteau au vestiaire, acheter un ticket à la caisse et enfin demander au gardien de le mener à la bonne salle. Attention, il faut éviter les zones où le sol est mouillé.

Dans vos classes, vous avez 2 possibilités pour mettre vos élèves en activité :

- Soit vous utilisez un tapis de jeu fabriqué en amont (simple quadrillage 6×3 avec des cases de 15cm de coté), le robot BlueBot et les images (annexe 3)
- Soit directement sur l'ordinateur avec scratch en cliquant sur le lien suivant : https://scratch.mit.edu/projects/364149419/

Mission n°4	**BlueBot à la rennaissance** Consigne : BlueBot veut en savoir plus sur la période à laquelle a vécu Léonard de Vinci. Il ne doit passer que par les images correspondant à la Renaissance.  Dans vos classes, vous avez 2 possibilités pour mettre vos élèves en activité : - Soit vous utilisez un tapis de jeu fabriqué en amont (simple quadrillage 6×3 avec des cases de 15cm de coté), le robot BlueBot et les images (annexe 4) - Soit directement sur l'ordinateur avec scratch en cliquant sur le lien suivant : https://scratch.mit.edu/projects/365919977/

<u>Annexe 1 :</u> Images à imprimer et à coller sur le tapis de jeu aux cases indiquées (mission 1)

 Vinci, ITALIE	 Florence, ITALIE
 Milan, ITALIE	
 Les ALPES	 Amboise, FRANCE

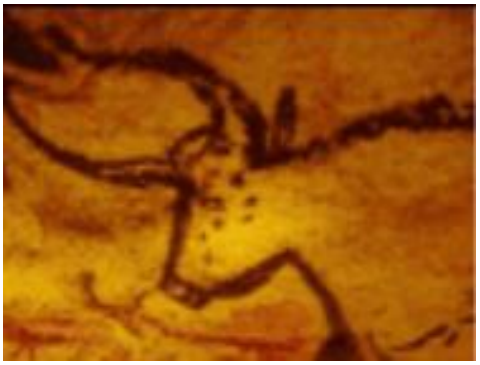
Annexe 2 : Instructions à compléter et images à imprimer et à coller sur le tapis de jeu aux cases indiquées (mission 2)

	Léo
nard	

	de
ci	
	Vin

Annexe 3 : Images à imprimer et à coller sur le tapis de jeu aux cases indiquées (mission 3)

Annexe 4 : Images à imprimer et à coller sur le tapis de jeu aux cases indiquées (mission 4)

Johann BONNEAU
Enseignant Maître Formateur en Etablissement
Lycée Français Liberté
Bamako, MALI
johann.bonneau@aefe.fr