



Prénom : _____

Nom : _____

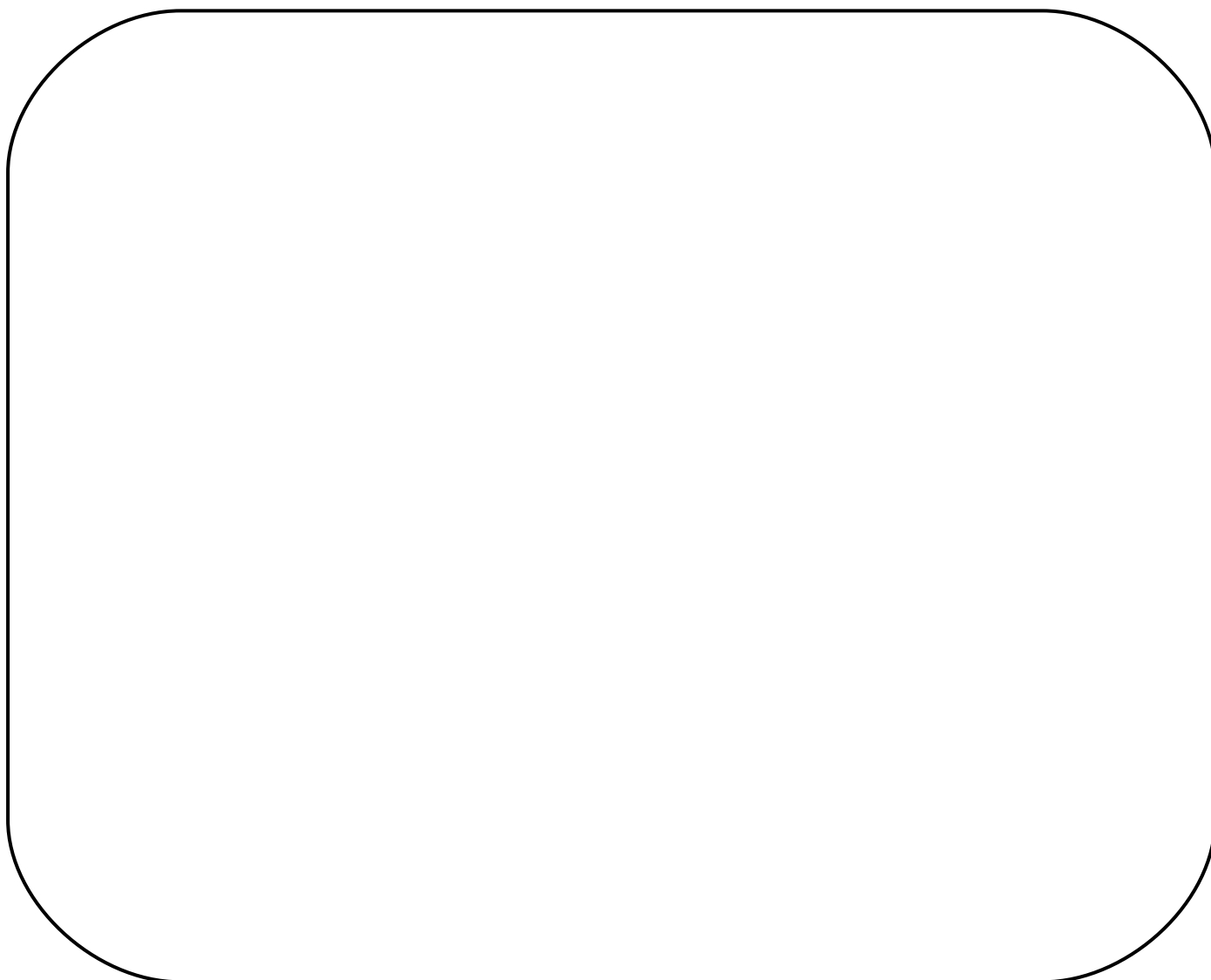
Classe : _____

Promenade avec les robots

Livret élève ★

Je prépare ma visite

Dessine-moi un robot : imagine un robot et dessine-le ci-dessous.



Jeu du robot

1. Ce que j'ai compris :

2. Relie les instructions aux boutons correspondants sur le robot.

Danser aléatoirement

Avancer

Lire le programme

Répéter

Pivoter à droite

Enregistrer

Pivoter à gauche

Reculer



Effacer le programme

Jeu de la promenade au zoo

Pour chaque mission, trace le déplacement du robot sur le plateau de jeu et dessine les instructions (sous forme de flèche) dans les cases correspondantes. Une case correspond à une instruction.



Un code se termine toujours par l'instruction « Lire le programme » .

Tale-Bot arrive au zoo et doit réaliser cinq missions, en partant de la case “zoo” le regard tourné vers les éléphants 

Mission 1



Tale-Bot se rend sur la case “mare avec arbres” pour récupérer de l'eau sans déranger les hippopotames.



Ecris le programme							

Mission 2

☆☆☆

Les pandas sont assoiffés. Tale-Bot se rend dans la zone des pandas pour leur donner à boire.



--	--	--	--	--	--	--	--

Mission 3

☆☆☆

Tale-Bot rend visite aux tigres, il réalise un pas de danse, puis il s'arrête chez le marchand de glace.

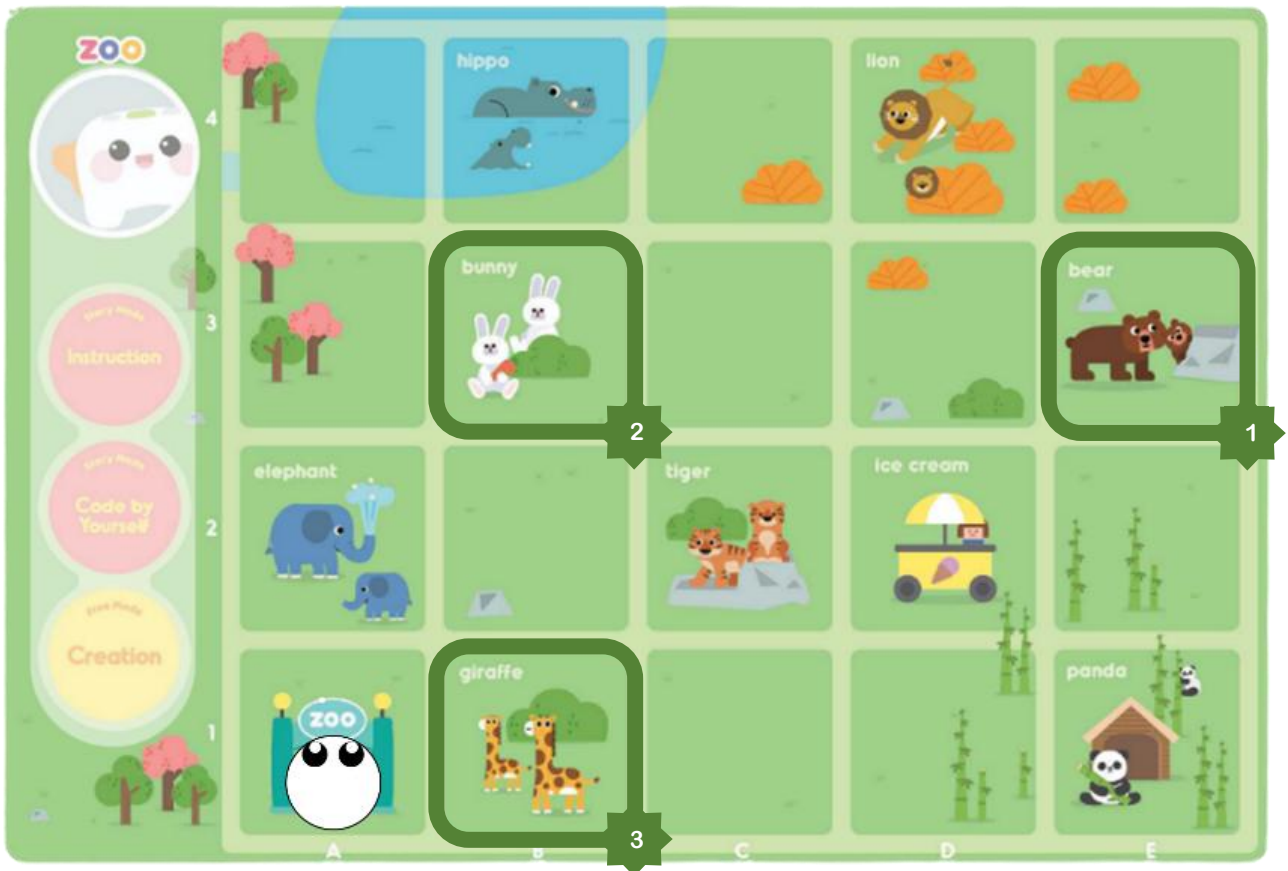


--	--	--	--	--	--	--	--

Mission 4

★★★

Tale-Bot va voir les ours, puis les lapins, et termine sa visite par les girafes.



Existe-t-il plusieurs programmes pour arriver à un même endroit ?

Mission 5

Tale-Bot rend visite aux hippopotames, puis il va à reculons jusqu'aux girafes et il retourne à l'entrée du zoo.

★★★



Je raconte ma visite

Choisis un moment de ta visite au campus Numeria et raconte-le.
Entoure l'émotion qui te correspond.



Content(e)



Surpris(e)



Émerveillé(e)



Fier/fière



Excité(e)

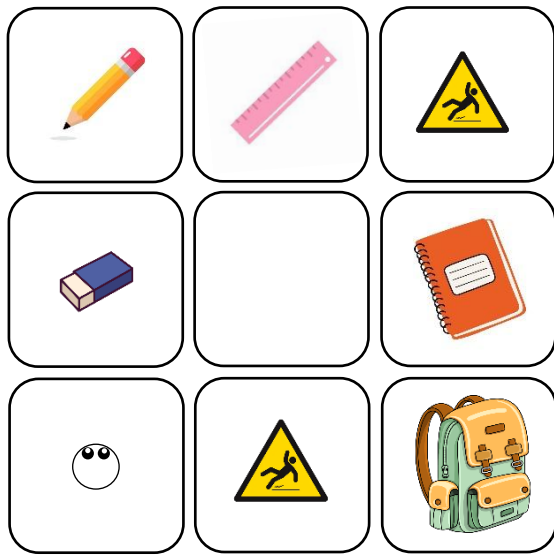


Déçu(e)

Pour finir, tu peux illustrer ton récit.

Je vérifie ce que j'ai appris

Je comprends et j'utilise la programmation



	gomme
	crayon
	règle
	cahier
	sac

1. Tale-Bot veut ramasser et ranger les affaires dans le sac. Il doit éviter 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2. Décode le programme ci-dessous et indique les objets ramassés par le robot en prenant appui sur le plateau ci-dessus.



Décode le programme				

Objets : _____
