

Prénom : _____

Nom : _____

Classe : _____

Escapade avec les robots

Livret élève ★

● Je prépare ma visite

Qu'est-ce qu'un robot ?



Que signifient ces instructions ?

Relie les tuiles de codages à leur signification.



Pivoter à droite



Avancer



Reculer



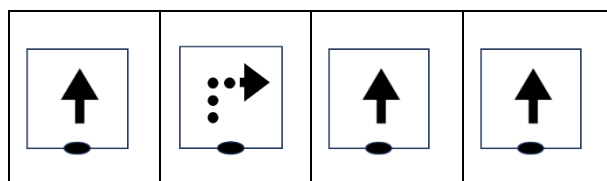
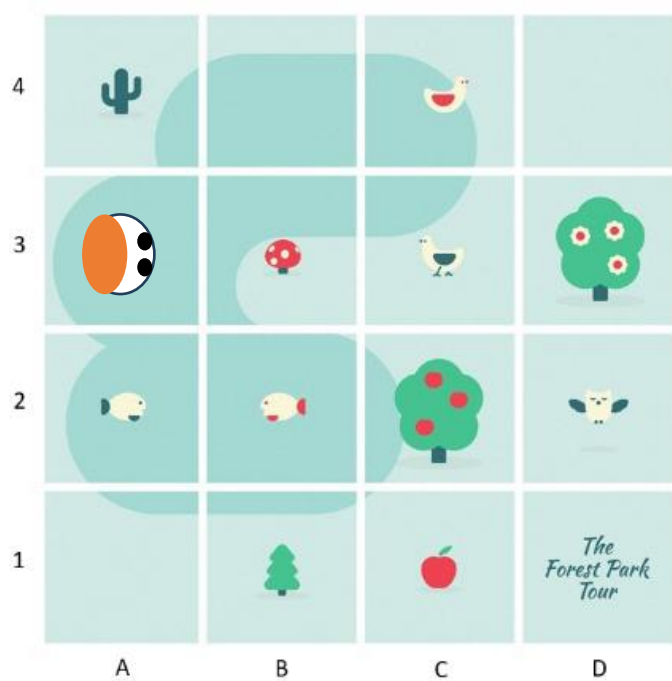
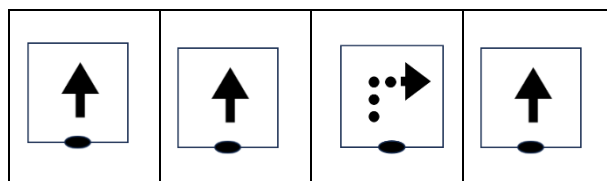
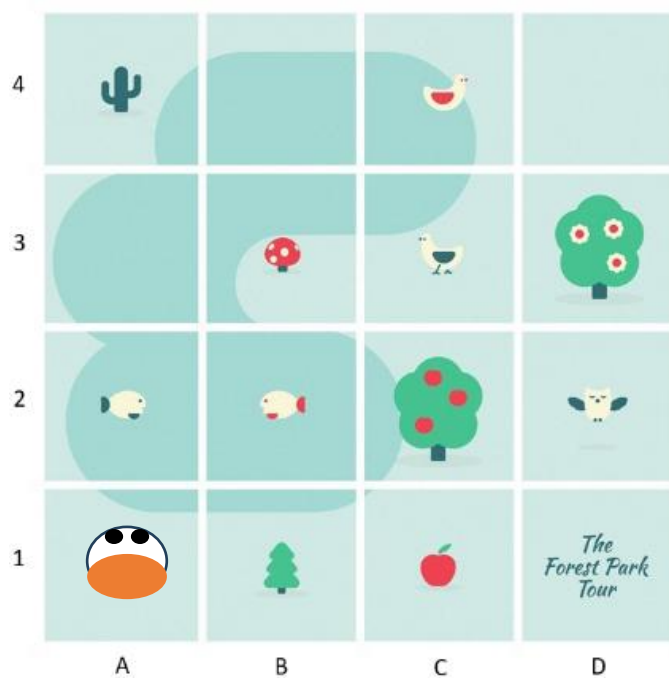
Pivoter à gauche

Je comprends les instructions

Mission 1

Voici deux programmes écrits pour Matatabot.

Trace son parcours sur le plateau puis entoure la case sur laquelle il arrive.

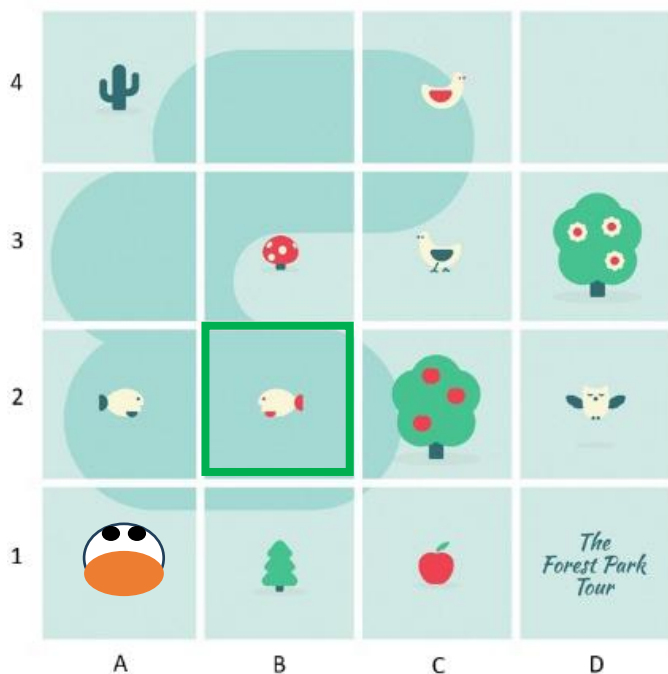


J'apprends à programmer

Mission 2

Matatabot rend visite au poisson rouge.

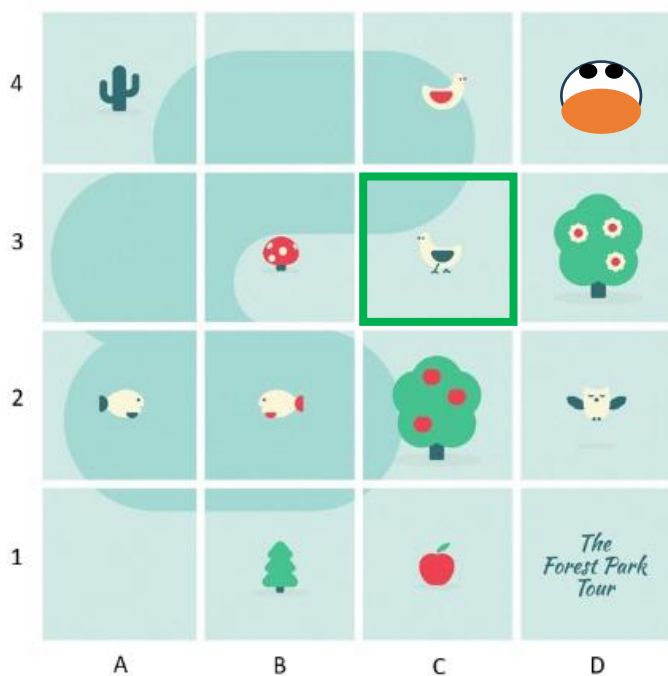
Trace son parcours sur le plateau, puis écris son programme pour qu'il arrive sur la bonne case.



--	--	--

Matatabot voudrait voir le canard bleu.

Trace son parcours sur le plateau, puis écris son programme pour qu'il arrive sur la bonne case.



--	--	--	--

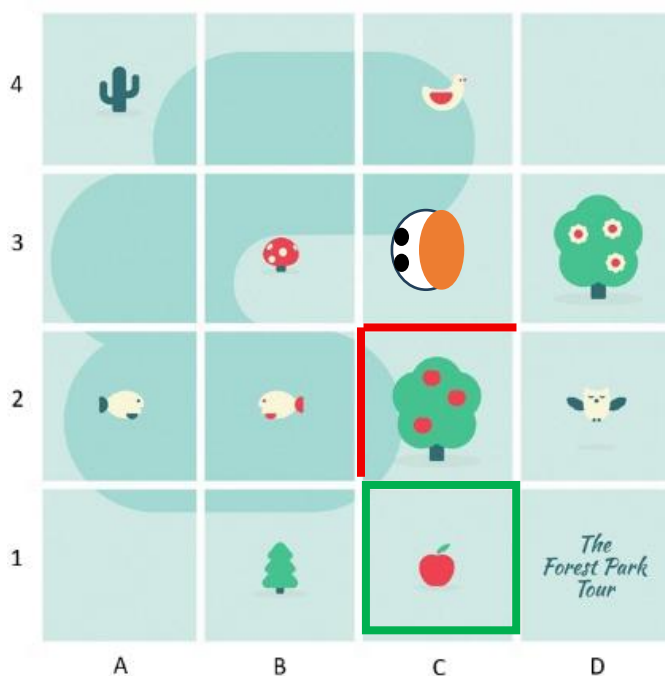
Je progresse en programmation

Mission 3

Matatabot veut manger la pomme.

Trace son parcours sur le plateau. Attention, il ne peut pas franchir les barrières rouges.

Puis écris son programme pour qu'il arrive sur la bonne case.

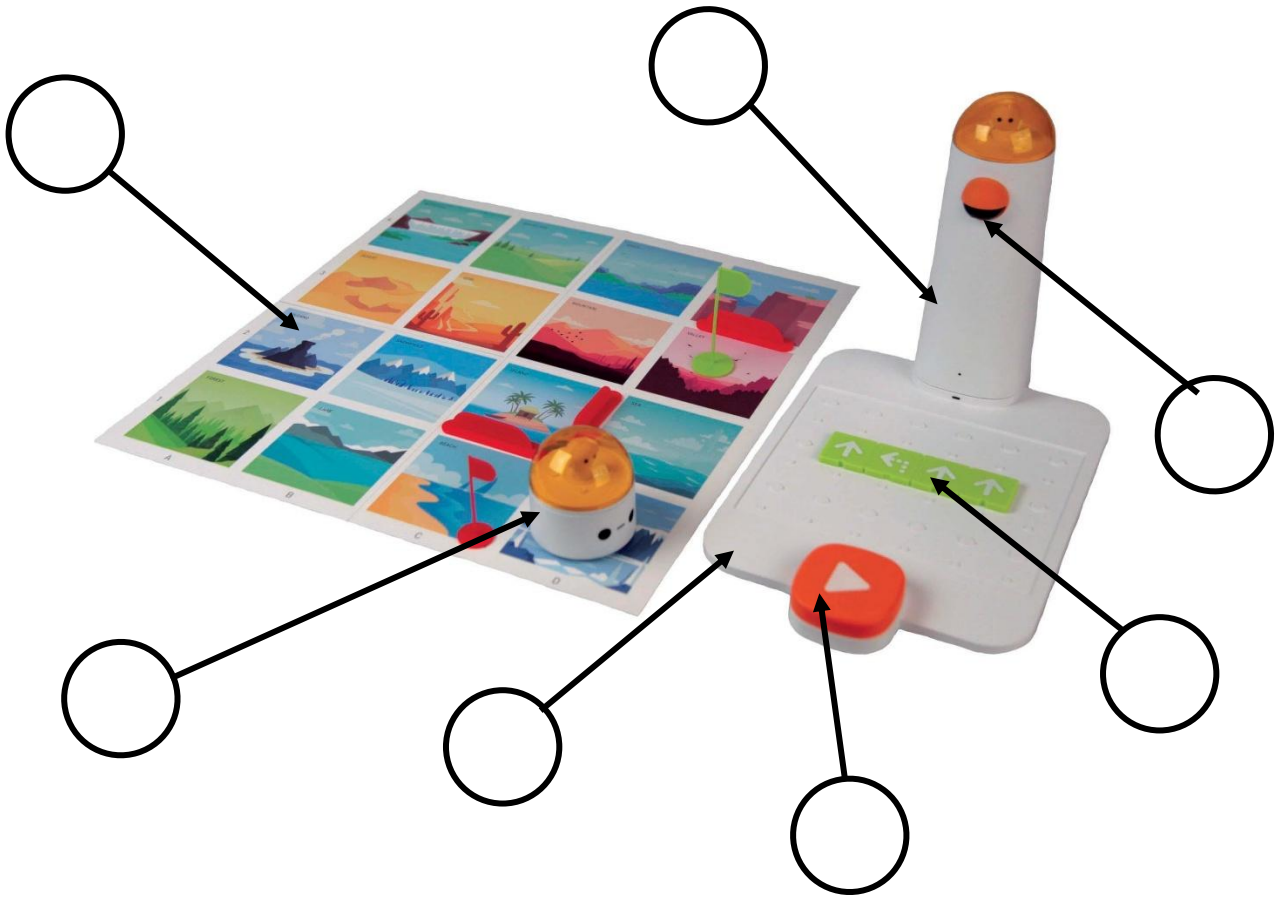


--	--	--	--	--	--	--	--

Je raconte ma visite

A la découverte du matériel robotique

Place les numéros dans les bulles pour compléter la légende.



Numéro	Nom
1	Tour de commande
2	Caméra avec reconnaissance d'image
3	Table de programmation
4	Plateau de jeu
5	Tuiles de codage
6	Robot Matatabot
7	Bouton lecture

Mes impressions

Choisis trois moments de ta visite au campus Numeria et raconte-les.

Pour chaque moment, entoure l'émotion qui te correspond.

Pour finir, tu peux illustrer ton récit.

D'abord, _____

 Content(e)	 Surpris(e)
 Émerveillé(e)	 Fier/fière
 Excité(e)	 Déçu(e)

Ensuite, _____

 Content(e)	 Surpris(e)
 Émerveillé(e)	 Fier/fière
 Excité(e)	 Déçu(e)

A la fin, _____

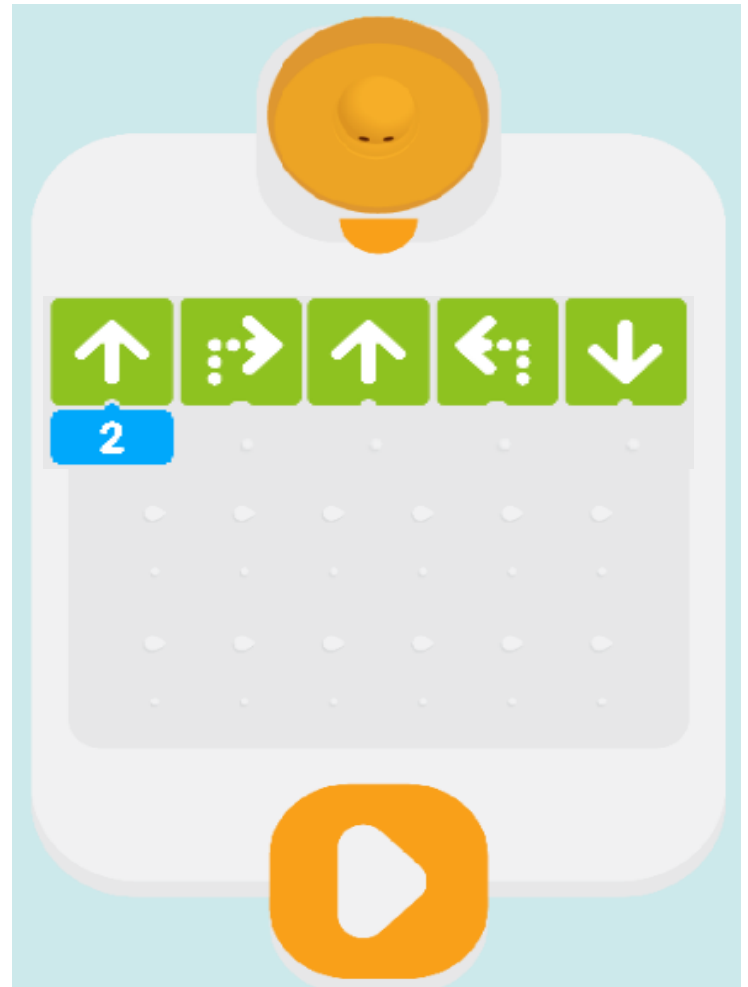
 Content(e)	 Surpris(e)
 Émerveillé(e)	 Fier/fière
 Excité(e)	 Déçu(e)

Je vérifie ce que j'ai appris

Je comprends et utilise la programmation

Voici un programme écrit pour Matatabot.

Trace son parcours sur le plateau puis entoure la case sur laquelle il arrive.



Matatabot veut visiter la statue de la liberté.

Trace son parcours sur le plateau, puis écris son programme pour qu'il arrive sur la bonne case.

Attention à la barrière rouge.

