



DÉFI BLUEBOT LES BLUE-BOTS EXPLORENT L'ÎLE AU TRESOR



Objectifs pédagogiques :

- programmer les déplacements d'un robot ;
- se repérer, s'orienter en utilisant des repères ;
- adopter une démarche scientifique : utilisation d'un langage spécifique, contrôle, essais-erreurs ;
- développer l'abstraction : apprendre à anticiper l'effet de telle ou telle séquence d'instructions avant même de la faire exécuter par une machine ou un programme.

Niveau 3



Matériel :

- 2 à 6 Blue-Bots
- tapis Ile aux pirates

Déroulement du défi :

Plusieurs Blue-Bots explorent l'île aux pirates. Ils démarrent en même temps mais ne doivent pas se télescoper pendant le déplacement. Les cases de départ et d'arrivée sont imposées.

Activité 1 : 2 Blue-Bots explorent l'île aux pirates

Blue-bot 1 : part de la case bateau (B5) et arrive à la case bouteille (E3)

Blue-Bot 2 : part de la case échelle (C1) et arrive à la case toucan (A4)

Activité 2 : 3 Blue-Bots explorent l'île aux pirates

Blue-bot 1 : part de la case bateau (B5) et arrive à la case bouteille (E3)

Blue-Bot 2 : part de la case échelle (C1) et arrive à la case toucan (A4)

Blue-Bot 3 : part de la case escaliers (A2) et arrive à la case bateau des pirates (E1)

Activité 3 : 4 Blue-Bots explorent l'île aux pirates

Blue-bot 1 : part de la case bateau (B5) et arrive à la case bouteille (E3)

Blue-Bot 2 : part de la case échelle (C1) et arrive à la case toucan (A4)

Blue-Bot 3 : part de la case escaliers (A2) et arrive à la case bateau des pirates (E1)

Blue-Bot 4 : part de la case échelle (D4) et arrive à la case serpents (B2)

Activité 4 : 5 Blue-Bots explorent l'île aux pirates

Blue-bot 1 : part de la case bateau (B5) et arrive à la case bouteille (E3)

Blue-Bot 2 : part de la case échelle (C1) et arrive à la case toucan (A4)

Blue-Bot 3 : part de la case escaliers (A2) et arrive à la case bateau des pirates (E1)

Blue-Bot 4 : part de la case échelle (D4) et arrive à la case serpents (B2)

Blue-Bot 5 : part de la case plage (D2) et arrive à la case volcan (A5)

Activité 5 : 6 Blue-Bots explorent l'île aux pirates

Blue-bot 1 : part de la case bateau (B5) et arrive à la case bouteille (E3)

Blue-Bot 2 : part de la case échelle (C1) et arrive à la case toucan (A4)

Blue-Bot 3 : part de la case escaliers (A2) et arrive à la case bateau des pirates (E1)

Blue-Bot 4 : part de la case échelle (D4) et arrive à la case serpents (B2)

Blue-Bot 5 : part de la case plage (D2) et arrive à la case volcan (A5)

Blue-Bot 6 : part de la case requins (A1) et arrive à la case grotte (B3)



Source : http://dsden89.ac-dijon.fr/tice/LODYSSEE_DE_PIXRUN/doc/bluebot3.pdf

