

Défi robotique C1 et C2 – BlueBot

Feuille de route pour l'enseignant

Niveau SG – CP – CE1

Matériel :

- Un set de 5 à 6 Bluebot	- Vidéo ou diapo de l'introduction
- Cartes personnages et décors	- Diapo des missions
- Chiffres du code à reconstituer	- Minuteur (si le défi est réalisé sur un temps limité)
- Album <i>Honu iti e</i>	

Accéder à la mallette complète :

Lien : <http://dgxy.link/bbotsdn2023> ou scanner le QR-CODE :



PLAN	SITUATIONS
INTRODUCTION Suite à l'étude de l'album <i>Honu iti e</i> , les élèves doivent accomplir les différentes missions afin d'obtenir les 4 chiffres du code d'un cadenas virtuel à débloquer. Lorsque le cadenas sera débloqué, les élèves auront accès au site EBOOKS sur lequel ils auront la possibilité de réaliser les deux jeux en ligne en lien avec l'album <i>Honu iti e</i> . Pour challenger vos élèves, vous pouvez leur demander de trouver la programmation la plus courte possible lorsque cela est possible ou imposer une limite de temps.	
CARTOGRAPHIE DES MISSIONS 1 – Les personnages de l'histoire. 2 – En route vers la passe ! 3 – Mes amis les poissons-coffres et Honu iti e. 4 – Retrouvailles avec Honu iti e.	À projeter collectivement

MISSION 1 :

'Ia ora na Bluebot ! Lors de son voyage, *Honu iti* e a pu rencontrer différents animaux dans la mer. Pour obtenir le 1^{er} chiffre du code du cadenas à débloquent, tu devras réaliser 2 défis.

- **DÉFI A :** Tu dois passer sur tous les animaux que *Honu iti* e a rencontré dans la mer.
- **DÉFI B :** Maintenant, tu dois passer sur tous les animaux que *Honu iti* e a rencontré dans la mer en respectant l'ordre chronologique des rencontres.

Niveau : facile

Points de vigilance : pour le défi A, des cartes intrus sont présentes sur le plateau. Ces cartes sont retirées du plateau pour la réalisation du défi B.

Défi A :

Défi B :

Bravo ! Tu as réussi. Voici le premier chiffre du code du cadenas à débloquent.

Lorsque les élèves ont accompli et réussi la mission, l'enseignant leur donne le chiffre qu'ils devront garder précieusement.

Chiffre 1 : 5

MISSION 2 :

'Ia ora na Bluebot1 et Bluebot2 ! Pour obtenir le 2^{ème} chiffre du code à obtenir, effectuez les deux défis suivants :

- **DÉFI A :** Vous devez rejoindre les océans sans passer par les cases où se trouvent les murènes. Vous partez en même temps.
- **DÉFI B :** Vous devez d'abord passer par votre case verte avant de rejoindre les océans. Attention, vous devez toujours éviter les murènes et partir en même temps.

Niveau : moyen

Points de vigilance : éviter les murènes. Les départs sont simultanés et les robots ne doivent, à aucun moment, se toucher.



Défi A :

				 2
 1				
 2				
				 1

Défi B :

				 2
 1		 2		
 2			 1	
				 1

Mission accomplie ! Voici le 2^{ème} chiffre du code qui t'aidera à débloquer le cadenas. Garde-le précieusement.

Lorsque les élèves ont accompli et réussi la mission, l'enseignant leur donne le chiffre qu'ils devront garder précieusement.

Chiffre 2 : 9

MISSION 3 :

'la ora na Bluebot ! Pour cette 3^{ème} mission, il te faut trouver les instructions manquantes pour que tu puisses rejoindre *Honu iti e*.

Niveau : moyen

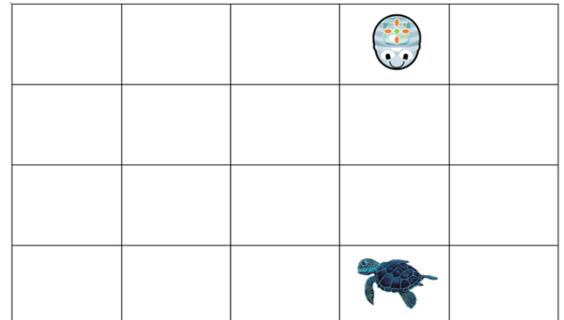
Parcours à compléter :



Solution



Défi :



Remplacer ces deux instructions au bon endroit :  

Super ! Vous obtenez le 3^{ème} chiffre du code. Plus qu'une mission à accomplir.

Lorsque les élèves ont accompli et réussi la mission, l'enseignant leur donne le chiffre qu'ils devront garder précieusement.

Chiffre 3 : 1

MISSION 4 :

'la ora na Bluebot ! Voici les deux défis qui te permettront d'obtenir le 4^{ème} chiffre du code qui t'aidera à débloquer le cadenas.

- **DÉFI A :** Rejoins tes amis les poissons-coffres sans utiliser la touche « avancer ».
- **DÉFI B :** Parmi les 3 codages (cf. Parcours), lequel te permet de rejoindre *Honu iti e* ?

Niveau : moyen/difficile

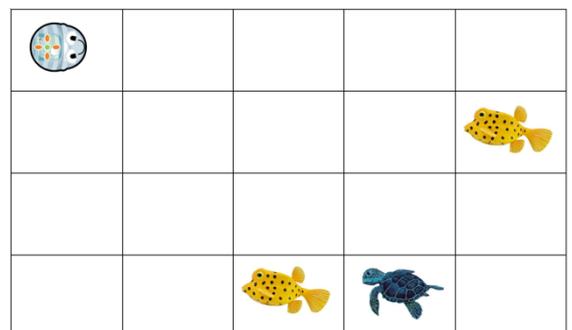
Parcours :



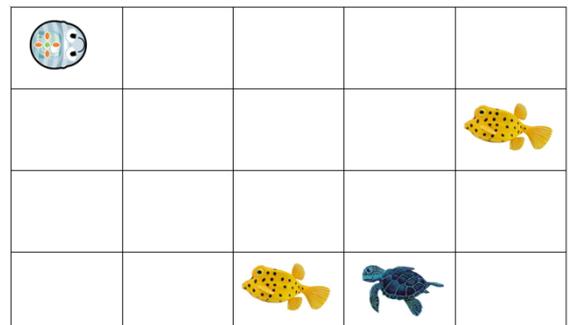
Points de vigilance : Touche « avancer » interdite.



Défi A :



Défi B :



Quel talent ! Vous avez trouvé le dernier chiffre du code qui vous permettra de débloquer le cadenas. **Lorsque les élèves ont accompli et réussi la mission, l'enseignant leur donne le chiffre qu'ils devront garder précieusement.**

Chiffre 4 : 2

À présent, rendez-vous que le lien suivant <https://lockee.fr/o/b4jorGLK> et rentrez votre code. Une surprise vous attend !

Préconisations et points de vigilance :

- ⇒ Constituer des groupes de 3 à 4 élèves pour favoriser la collaboration et la communication ;
- ⇒ Pour les élèves de SG, voire CP, il est possible de leur faire accomplir uniquement les missions 1 et 2. À ce moment-là, les élèves obtiennent les chiffres du cadenas après avoir réussi chaque défi :
 - Mission A, défi 1 : *obtention du 1^{er} chiffre.*
 - Mission A, défi 2 : *obtention du 2^{ème} chiffre.*
 - Mission B, défi 1 : *obtention du 3^{ème} chiffre.*
 - Mission B, défi 2 : *obtention du 4^{ème} chiffre.*
- ⇒ Imprimer ou insérer le document relatif aux missions au format PDF sur les tablettes ou ordinateurs portables pour favoriser l'autonomie des groupes et permettre à chacun d'eux d'avancer à leur rythme ;
- ⇒ Donner la possibilité aux élèves de mettre par écrit leurs recherches et leurs stratégies de résolution ;
- ⇒ Donner un temps de réalisation flexible, en fonction des connaissances des élèves en matière de programmation.
- ⇒ Après la réalisation de l'ensemble des missions, faire expliciter les difficultés rencontrées et les stratégies mises en œuvre pour chaque mission.
- ⇒ Filmer ou prendre des photos des élèves en situation. Ces traces serviront de points d'appuis pour la synthèse et permettront de rendre compte de l'implication de la classe dans ce projet auprès des différents acteurs et partenaires de l'école (équipe pédagogique, parents, circonscription, DGEE).

