

Livret élève Algora 3.1 : La catapulte

Réf. : LIV-ALG-3.1

Dans ce livret, les élèves utilisent pour la 1ère fois un servomoteur et construisent une catapulte qui ne lance que les blocs noirs en utilisant un capteur de lumière. Mission : créer une tirelire qui insère elle-même les pièces qu'on lui présente.



Ecole Algora
Apprendre à coder en s'amusant

Livret 3.1
La catapulte

Tu apprendras à utiliser ton capteur de lumière pour construire une machine qui peut faire la différence entre un bloc noir et un bloc blanc !

Prénom : _____ Nom : _____ Classe : _____

A-tec 