

Livret professeur Algora (6-9 ans) - Robotique - cours 6 : Jeu de bowling

Réf. : LIV-ALG-RO6-ENS



Ecole Algora
Apprendre à coder en s'amusant

La durée estimée du manuel est basée sur une classe de 8 à 10 élèves.

Robots remarquables Cours 6

Jeu de bowling

Exploitez aux élèves qu'aujourd'hui ils feront un robot qui peut à la fois tirer dans des blocs et les lancer. Cette explication sera plus claire si vous avez un robot de prêt.

Durée : 1 minute
à
Objectif : couverture

Commencez par leur dire qu'à la fin du cours, ils utiliseront leur robot pour jouer à un jeu.

Demandez aux élèves de ne pas lire d'avance leur manuel.

Fais un lanceur pour faire du bowling et renverser des piles de blocs !

Manuel du professeur