

Livrets Algora (6-9 ans) du professeur - mois 16

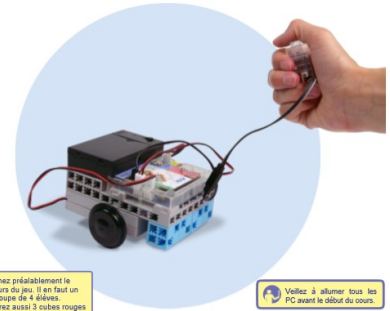
Réf. : LIV-ALG-ENS-MOIS-16

 **Ecole Algora**
Apprendre à coder en s'amusant

Programmation Cours 16

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

La voiture télécommandée



Imprimez préalablement le parcours du jeu. Il en faut un par groupe de 4 élèves. Préparez aussi 3 cubes rouges et 3 cubes jaunes par parcours.

Veillez à allumer tous les PC avant le début du cours.

Utilise un capteur tactile pour contrôler ta voiture !

Manuel du professeur

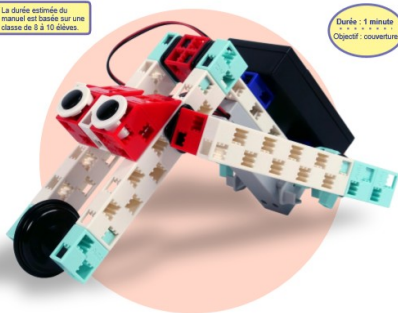
 **Ecole Algora**
Apprendre à coder en s'amusant

Robots remarquables Cours 16

La chenille

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

Durée : 1 minute
Objectif : coopération



Expliquez à votre classe qu'aujourd'hui ils construisent une chenille, un robot qui se déplace en utilisant un mécanisme différent du robot marcheur du cours 14. L'explication sera plus claire si vous avez le robot avec vous.

Construis une chenille qui se déplace en répétant continuellement deux mouvements.

Manuel du professeur