


# Livrets Algora (6-9 ans) du professeur - mois 18

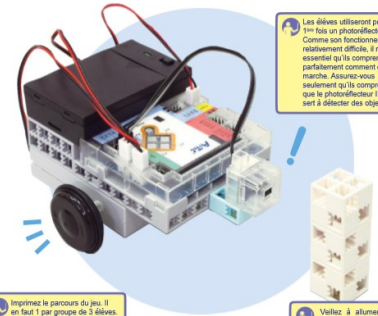
Réf. : LIV-ALG-ENS-MOIS-18


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


Programmation Cours 18

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

## Les voitures anticollisions



 Les élèves utiliseront pour la 1<sup>ère</sup> fois un photoréflexeur IR. Comme son fonctionnement est relativement difficile, il n'est pas essentiel qu'ils comprennent parfaitement comment ça marche. Assurez-vous seulement qu'ils comprennent que le photoréflexeur IR leur sert à détecter des objets.

 Imprimez le parcours du jeu, il en faut 1 par groupe de 5 élèves.

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

Programme une voiture qui s'arrête d'elle-même avant la collision en utilisant un photoréflexeur infrarouge !

Manuel du professeur


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


Robots remarquables Cours 18

## Tir sur cible

Durée : 1 minute  
Objectif : ouverture



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

 Expliquez à vos élèves que cette fois ils utiliseront le mécanisme de poussée de la poussoire pour faire un jeu de tir sur cible. L'explication sera plus claire si vous avez le robot avec vous.

Construis un robot qui bouge tes cibles vers le haut et le bas, puis entraîne-toi à les toucher !

Manuel du professeur