

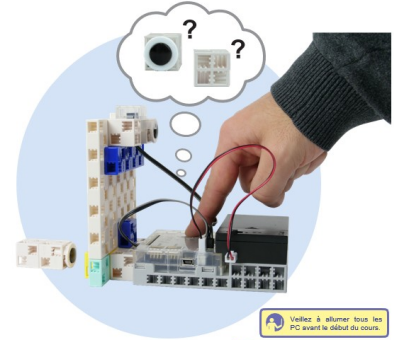
# Livrets Algora (6-9 ans) du professeur - mois 23

Réf. : LIV-ALG-ENS-MOIS-23



Programmation Cours 22

## Devine la couleur !



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

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

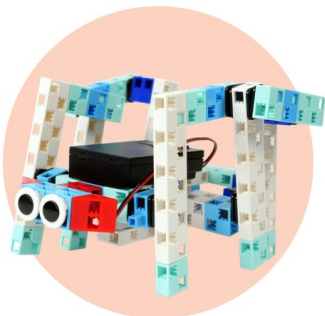
Utilisez les boutons et un photorécepteur IR pour faire un jeu qui devine les couleurs !

Manuel du professeur



Robots remarquables Cours 23

## L'Hexabot



 Expliquez aux élèves qu'aujourd'hui ils découvriront la marche hexapode et concevront un robot qui marche sur six pattes. L'explication sera plus claire si vous leur montrez un exemplaire du robot en question.

Construis un Hexabot qui marche sur six pattes !

Manuel du professeur