

BLUEBOT—Mascottes

Atelier A

- 1 - Chaque participant choisit une mascotte parmi les images proposées.
- 2 - Glisser les mascottes dans la tapis transparent.
- 3 - Placer le robot sur une des cases départs
- 4 - Programmer le robot pour qu'il aille jusqu'à la mascotte sans « écraser » les mascottes des collègues.

BLUEBOT—Mascottes

Atelier B

Observer le tapis et programmer le robot pour :

- 1 - qu'il passe « prendre » la galette et le pot de beurre,
- 2 - qu'il franchisse la rivière sans tomber dans l'eau,
- 3 - et enfin qu'il amène la galette et le pot de beurre à sa Grand-Mère sans rencontrer le loup et en évitant les rochers et les arbres.