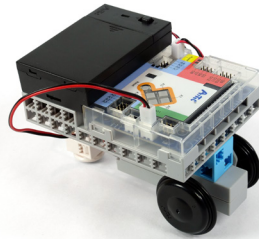


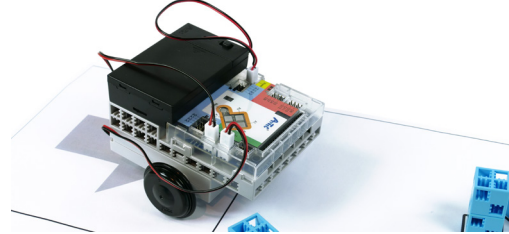
Les 9 robots du cursus Éducation Nationale (école primaire)

Manuels de programmation



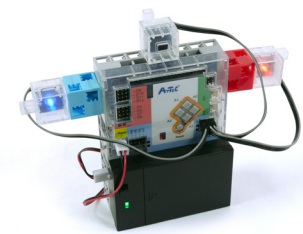
Avancer et reculer (1)

- Introduction à la programmation.
- Faire avancer/reculer une voiture, contrôler vitesse/durée.
- Programmer un train autonome.



Tourner à gauche et à droite (1)

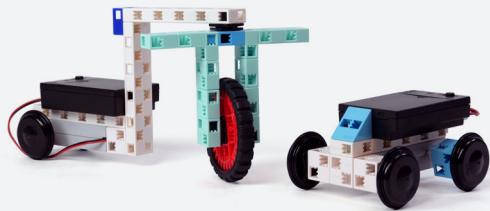
- Faire tourner une voiture en utilisant 2 moteurs.
- Faire des demi-tours complets.
- Programmer un bulldozer.



Sons et lumières (1)

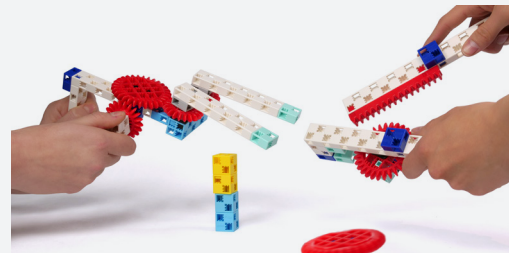
- Savoir programmer des LED et un buzzer.
- Programmer un spectacle de lumières en musique.

Manuels de robotique



Se déplacer sur des roues (2)

- Comprendre l'influence de la taille des roues sur la vitesse.
- Savoir où tourner le guidon pour avancer et reculer.



Jeux d'engrenages (2)

- Comprendre le fonctionnement des engrenages.
- Faire un attrape-blocs et un lance-toupie.



Faire bouger des objets (2)

- Faire un pivert sur le principe d'une boîte à musique.
- Construire un levier pour un jeu de bowling.