

Mission 1



Vous allez devoir retrouver l'adresse internet cherchée.



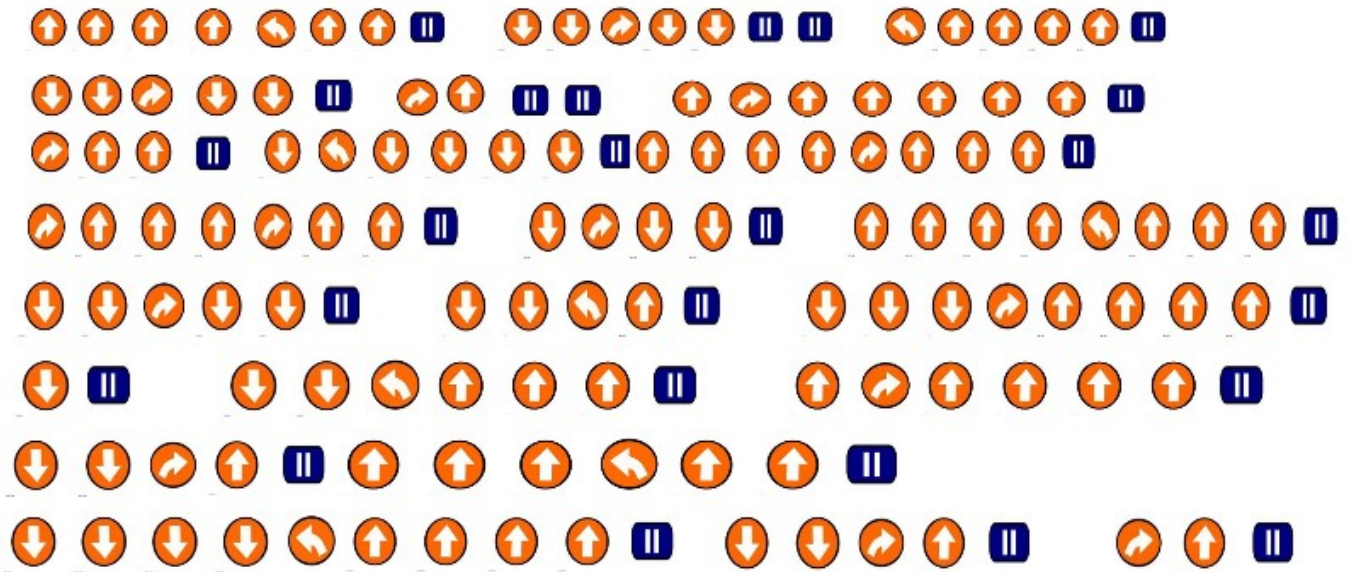
Tracer le parcours de la Blue-bot en tenant compte des instructions ci-dessous.

Associer le parcours aux lettres indiquées sur la grille.

Compléter la case-réponse.

A	a	B	b	C	c	D	d	E	e
F	f	G	g	H	h	I	i	J	j
K	k	L	l	M	m	N	n	O	o
P	p	Q	q	R	r	S	s	T	t
U	u	V	v	W	w	X	x	Y	y
Z	z	/	:	.					

Voici le code qui va vous permettre de trouver l'adresse internet cherchée :



Réponse :

Rendez-vous à cette URL, cette adresse internet pour découvrir les trois mots !

Mission 2



Utilisez-les instructions ci-dessous pour programmer le parcours de la Blue-bot. A chaque pause, vous découvrirez un mot et une lettre. Notez les trois mots ils vous aideront à en découvrir un nouveau. Les neuf lettres vous permettront de reconstituer le mot caché.



Programmer la Blue-bot

Observer le parcours

Inscrire les trois valeurs de l'olympisme et le mot caché dans les cases-réponses

A respecter l'environnement	B b	C c	D d	E esprit d'équipe
F f	G g	H h	I progresser	J j
K k	L fair play	M émotion	N optimisme	O solidarité
P effort	Q q	R r	S se dépasser	T t
U meilleur de soi	V v	W w	X x	Y se respecter
Z z	M respecter les autres			

Observez le parcours de la Blue-bot et notez les trois mots de chaque parcours. Devinez la valeur de l'olympisme associée :

Parcours 1 :



Mot 1 :

Mot 2 :

Mot 3 :

Valeur trouvée :

Parcours 2 :



Mot 1 :

Mot 2 :

Mot 3 :

Valeur trouvée :

Parcours 3 :



Mot 1 :

Mot 2 :

Mot 3 :

Valeur trouvée :

Observez le parcours de la Blue-bot et notez les neuf lettres de chaque parcours. Devinez la valeur de l'olympisme associée :

Lettres trouvées :

Mot trouvé :

Mission 3



Rendez-vous sur le site <https://www.lumni.fr/dossier/les-jeux-olympiques#2> Programmer la Blue-bot pour que son parcours relie le sportif, sa qualité, sa discipline. La Blue-bot doit revenir à sa case départ.



Tracer le parcours.

Encoder le parcours en faisant une pause dans chaque case : sportif, qualité, discipline.

Inscrire le codage du parcours dans le cadre réponse.

	A	B	C	D	E
1				CARLOTTA DUDEK	
2	Créativité		PATRICK BEVEN		
3					HELENE LEFEBVRE
4	Persévérance		BREAK DANCE		SURF
5				AVIRON	
6		Environnement			

Parcours 1 :



Sportif : Discipline : Qualité :

Parcours 2 :



Sportif : Discipline : Qualité :

Parcours 3 :



Sportif : Discipline : Qualité :

Mission 4



Vous allez découvrir une application qui permet de tracer des figures en déplaçant un curseur comme une Blue-bot à l'aide d'un langage visuel.

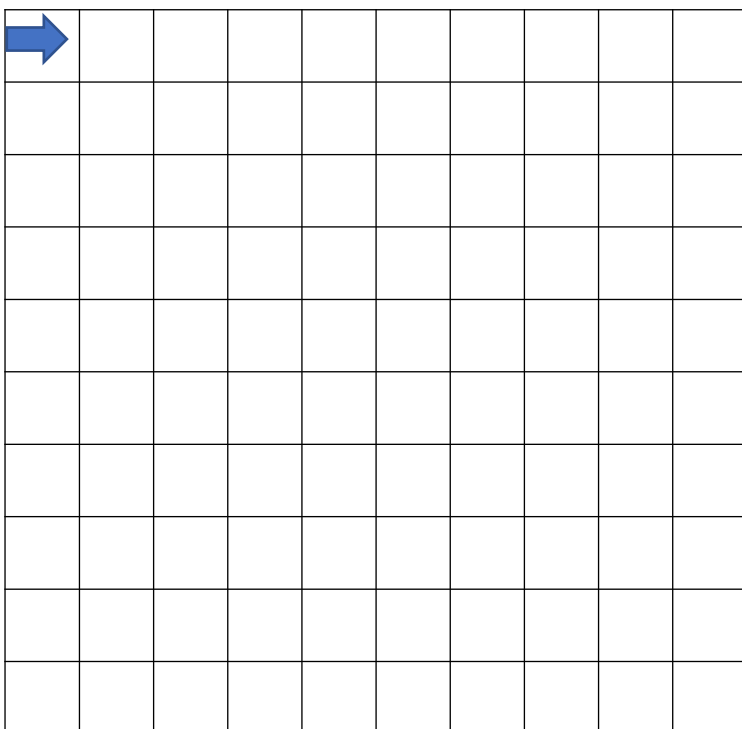
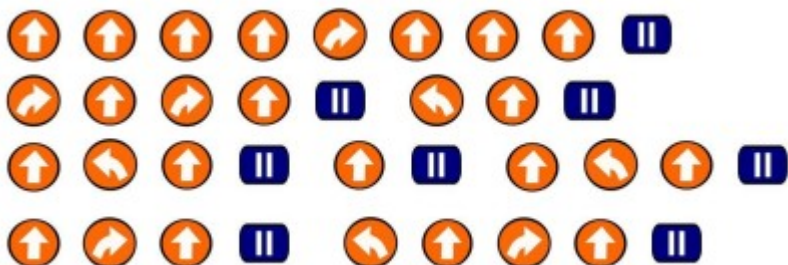


Réaliser un parcours virtuel.

Comprendre la relation avec le programme de la Blue-bot

Traduire le codage du déplacement par block dans « Stamp It »

Décoder le parcours en mettant un carré de couleur à chaque case où le robot fait une pause, à partir de la flèche, réalise le parcours ci-dessous :



A l'aide, de l'application « Stamp it », vous allez maintenant découvrir une autre façon de déplacer un objet sur un quadrillage.

Ouvrir le fichier cœur.xml (logiciel « Stamp It »)

Associer les instructions BB avec les blocs visuels de stamp it

Temps 3 :

Codez la partie droite du cœur à l'aide du logiciel et faites-nous parvenir la copie de votre écran (image du cœur et du programme).