

1.



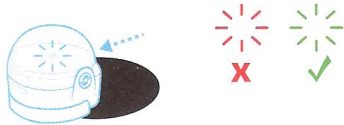
2.



3.



4.



1

Calibrer ton Ozobot

Pour bien fonctionner et pouvoir distinguer parfaitement les couleurs, Ozobot doit être calibré avant chaque utilisation ou changement de support.



1. Maintiens le bouton d'alimentation appuyé pendant deux secondes jusqu'à ce qu'Ozobot s'allume en blanc.
2. Place Ozobot au milieu de la zone noire ci-dessus.
3. Ozobot clignote ensuite en bleu, avance, puis clignote en vert.
4. Le vert signifie qu'il s'est calibré avec succès. Recommencer l'opération si Ozobot clignote en rouge.

2 Dessiner correctement des lignes pour Ozobot



X

Trop fin !



X

Inrégulier !



Parfait



X

Trop serré !

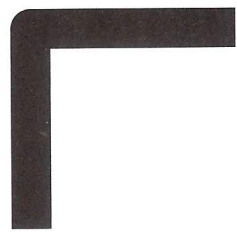


Parfait



X

Trop pointu !



Parfait

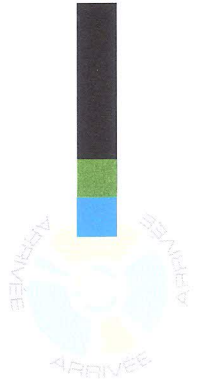
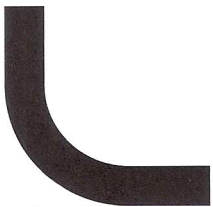


Parfait



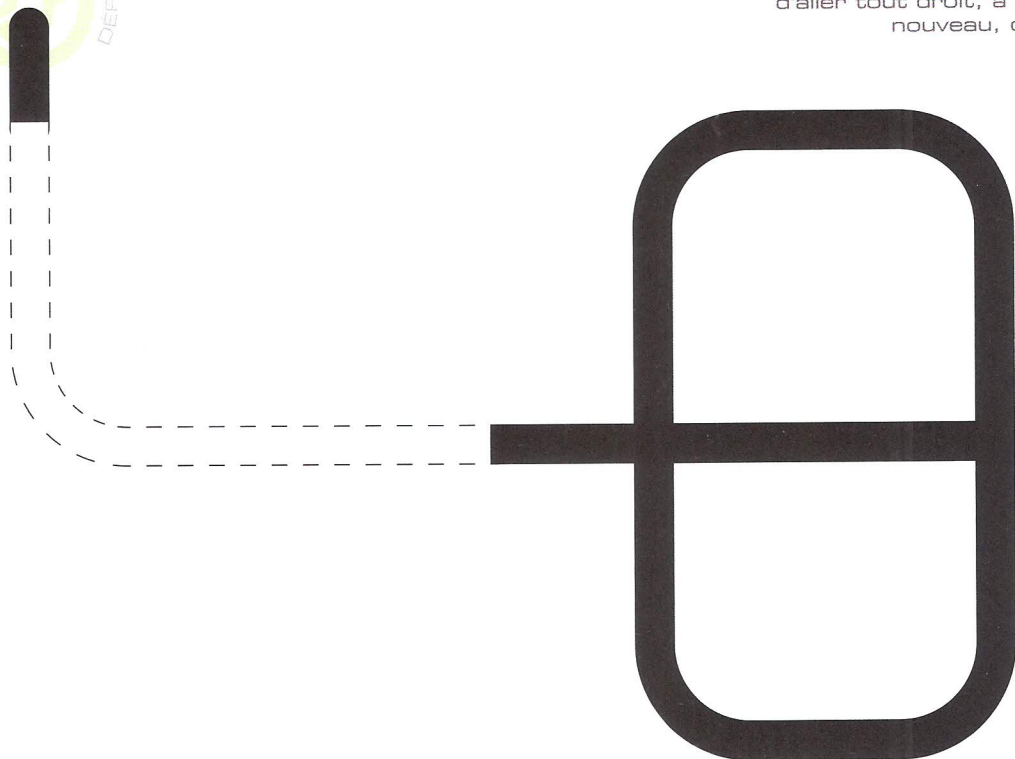
3 Faire le lien

Complète la ligne à l'aide de ton feutre noir, puis place Ozobot sur le départ. Il suivra le chemin jusqu'à l'arrivée !



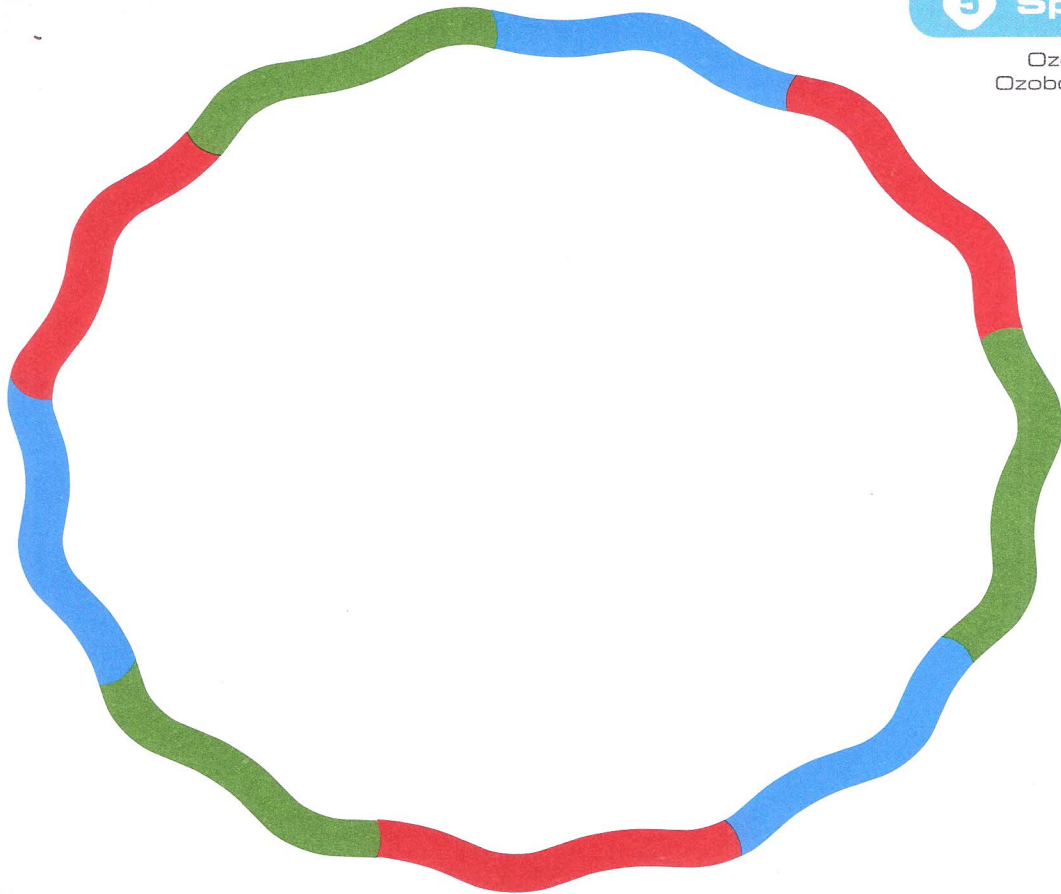
4 Dans quel sens ?

Place Ozobot sur le départ après avoir complété le chemin. À l'intersection, Ozobot décidera au hasard d'aller tout droit, à gauche ou à droite. Essaie à nouveau, choisira-t-il le même chemin ?



5 Spectacle de lumières

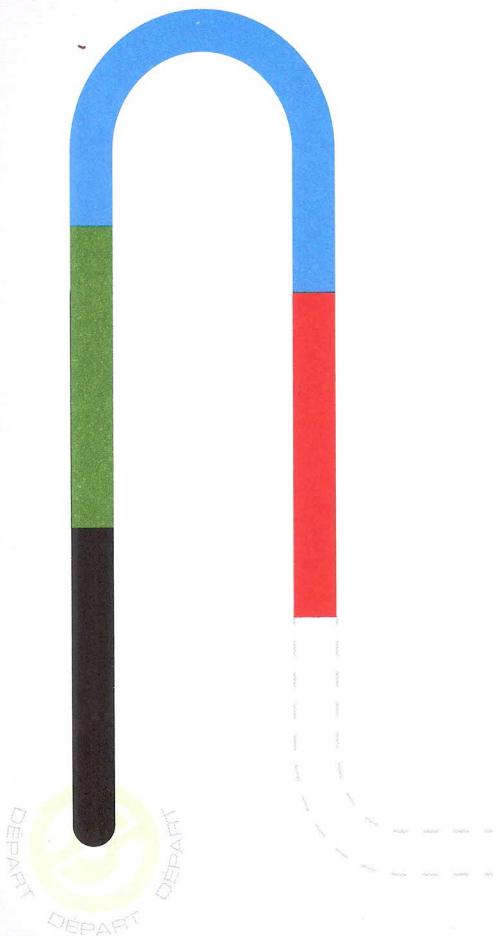
Ozobot peut lire les couleurs ! Place Ozobot n'importe où sur le cercle pour découvrir un spectacle coloré !



6

A ton tour

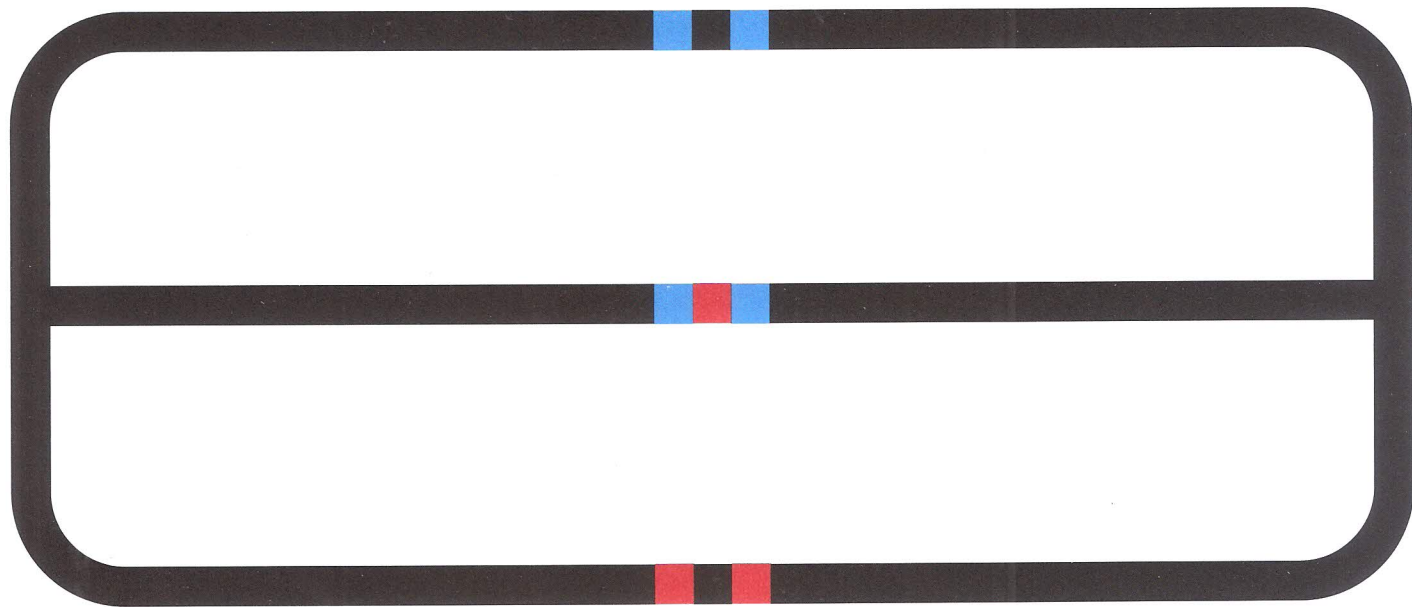
Dessine ton propre
chemin multicolore.



7

Controler Ozobot

Tu peux contrôler Ozobot en utilisant des codes-couleur. L'exemple ci-dessous contient trois commandes ; vitesse rapide, faire demi-tour et vitesse lente. Ozobot les connaît tous par cœur.



Les codes peuvent être combinés pour faire faire à Ozobot tout un tas de choses.

VITESSE



PAUSE



ESCARGOT



LENT



CROISIERE



RAPIDE



TURBO



NITRO

DIRECTIONS



À GAUCHE



TOUT DROIT



À DROITE



SAUT À GAUCHE



SAUT EN FACE



SAUT À DROITE



DEMI-TOUR



CUL-DE-SAC

MOUVEMENTS RIGOLOS



TORNADO



ZIGZAG



ROTATION



MARCHE ARRIÈRE

COMPTES A REBOURS



COMPTE A REBOURS
30 SEC. AVANT L'ARRÊT



COMPTE A REBOURS
DÉSACTIVÉ

VICTOIRE/SORTIES



VICTOIRE OU SORTIE (REJOUER)



VICTOIRE OU SORTIE (JEU TERMINÉ)



X
Codes sur les
lignes colorées



X
Tailles
différentes



X
Espaces
blancs



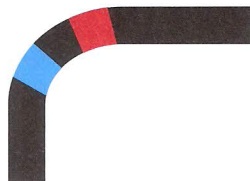
X
Couleurs
superposées



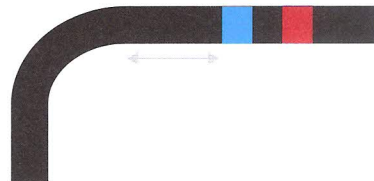
X
Trop sombre



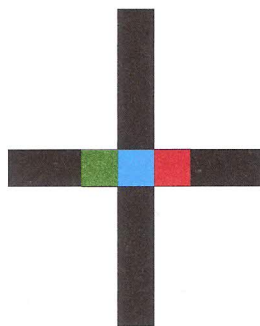
✓
Codes sur les
lignes noires



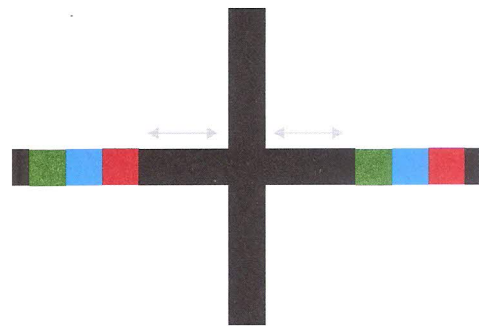
X
Pas de codes sur
les virages !



✓
Place les codes sur
les lignes droites,
loin des virages



X
Pas de codes sur les
intersections !



✓
Place les codes loin
des intersections

10

Passons aux feutres !

Utilise tes feutres pour t'entraîner à dessiner les codes ci-dessous !

————— TORNADE —————>



Copie le code ci-dessus pour t'entraîner



————— MARCHE ARRIÈRE —————>



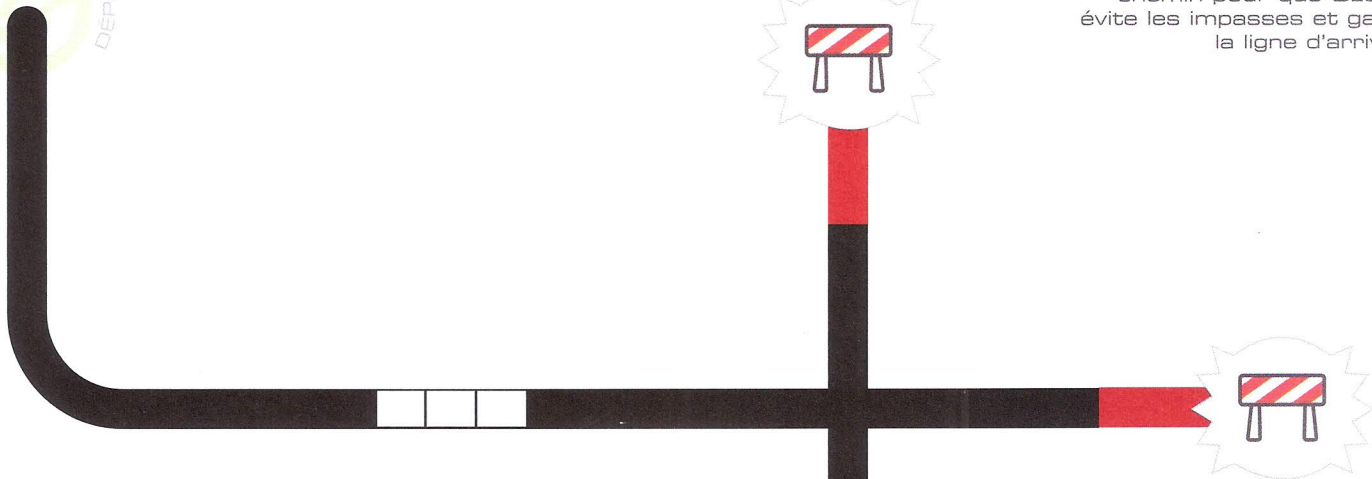
Copie le code ci-dessus pour t'entraîner



12 Mauvais sens

Colorie le bon code sur le chemin pour que Ozobot évite les impasses et gagne la ligne d'arrivée.

DÉPART DÉPART DÉPART



ozobot
Banque de codes


TOUT DROIT

 
A GAUCHE A DROITE

ARRIVÉE ARRIVÉE ARRIVÉE

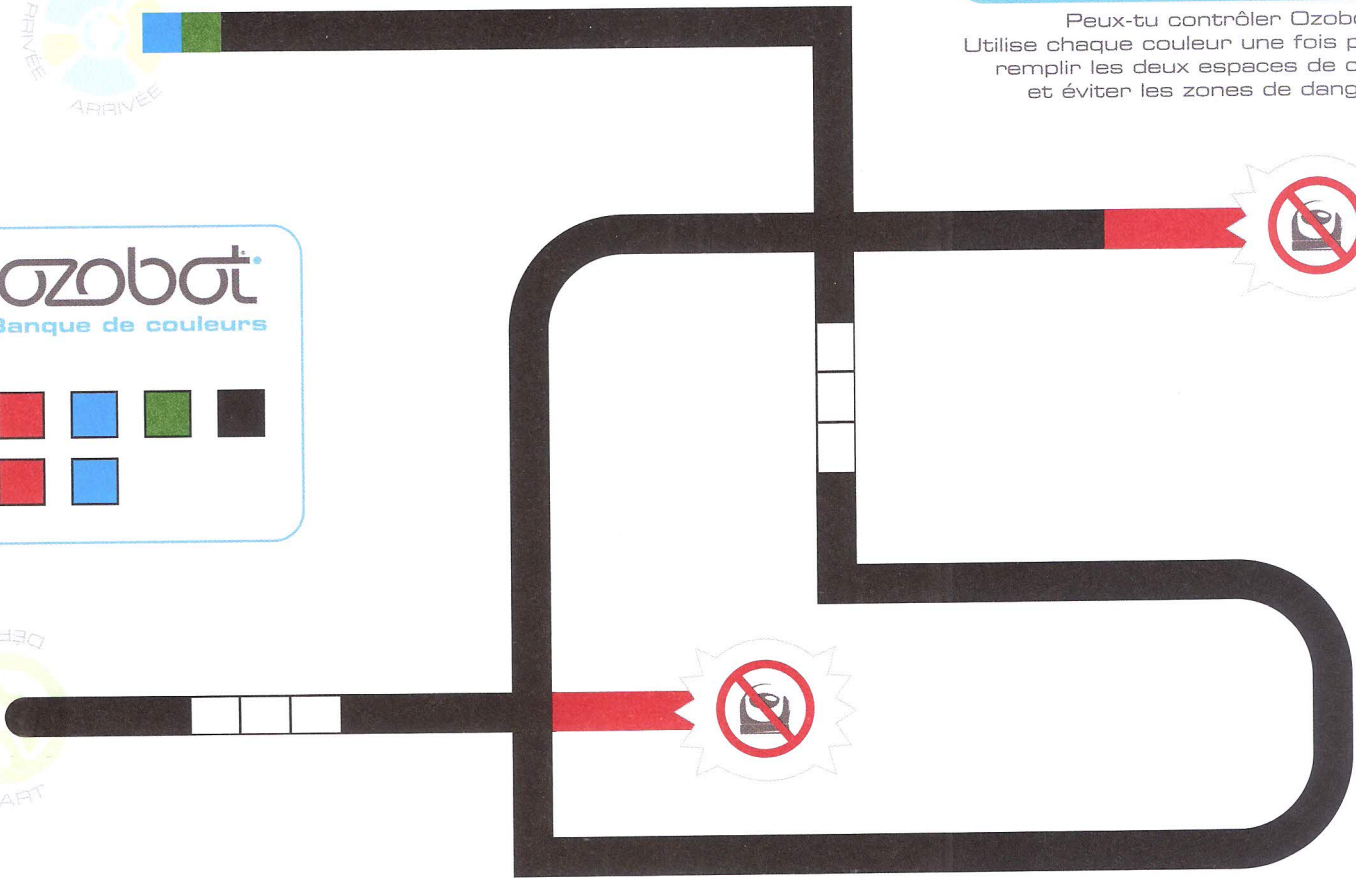
13 Contrôler Ozobot

Peux-tu contrôler Ozobot ?
Utilise chaque couleur une fois pour
remplir les deux espaces de code
et éviter les zones de danger !



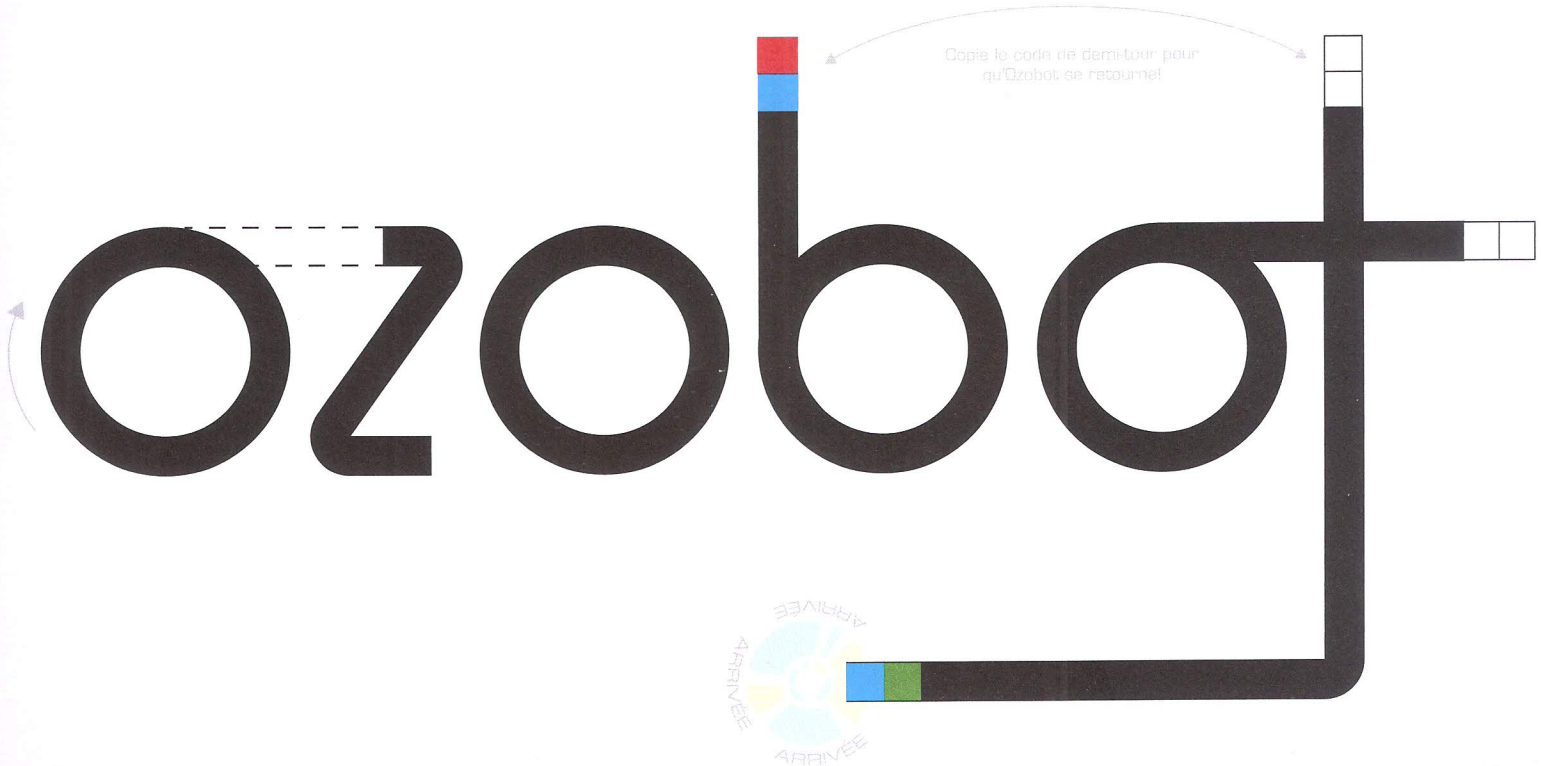
ozobot
Banque de couleurs

■	■	■	■
■	■		



14 Le jeu du Nom

Relie toutes les lettres en noir et utilise les codes de demi-tour pour qu'Ozobot trouve l'arrivée sans rester coincé !



15

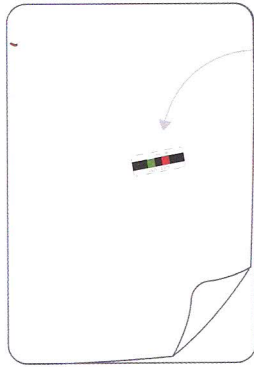
Le jeu du nom

C'est ton tour ! Écris ton nom avec des codes "demi-tour" de façon à ce qu'Ozobot atteigne la fin du parcours. Défi : sur ta propre feuille, essaie de nouveau sans utiliser de codes.

16 Les vignettes de codes

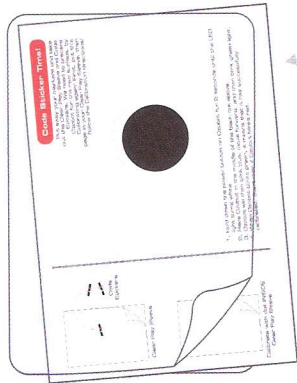
Mets de côté tes marqueurs et sors la pochette de jeu transparente ainsi que les vignettes de codes.

Rappelle-toi de calibrer Ozobot quand tu changes de surface de jeu. Mets cette feuille dans la pochette de jeu transparente et suis les instructions pour la calibration !



Les vignettes de code

Pochette de jeu transparente



Calibrez avec la feuille à l'intérieur de la pochette



1. Maintiens le bouton d'alimentation appuyé pendant deux secondes jusqu'à ce qu'Ozobot s'allume en blanc.
2. Place Ozobot au milieu de la zone noire ci-dessus.
3. Ozobot clignote ensuite en bleu, avance, puis clignote en vert.
4. Le vert signifie qu'il s'est calibré avec succès. Recommencer l'opération si Ozobot clignote en rouge.

17 Utiliser les vignettes



X
Codes sur des
lignes de couleur



✓
Codes sur des
lignes noires



X
Pas aligné



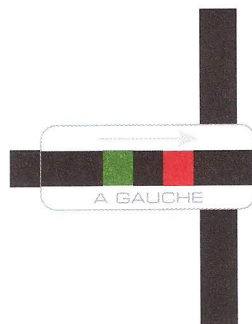
✓
Aligné !



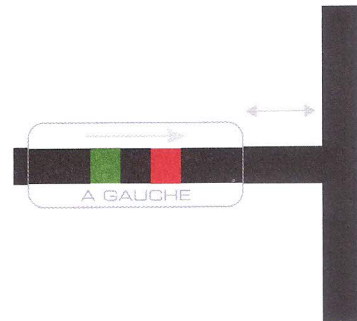
X
Pas de codes
dans les virages



✓
Garde les
codes sur les
lignes droites
loin des virages



X
Trop près



✓
Place les codes
loin des
intersections

18 Casse-tête

Utilise la feuille de vignettes de code et place correctement les codes pour guider Ozobot jusqu'à l'arrivée.



ozobot

Banque de codes

Utilise chaque code une seule fois



TOUT DROIT



A GAUCHE



TOUT DROIT



A GAUCHE

19 Qui a besoin de lignes ?

Les codes pour sauter permettent à Ozobot de faire un peu de hors-piste! Choisis la vignette avec le bon code de saut pour gagner la ligne d'arrivée.

ozobot[®] Codes de sauts

Choisis un seul code



SAUTER EN FACE



SAUTER À DROITE



SAUTER À GAUCHE

Placer le code ici



20 Défi de sauts

Utilise deux codes "saut" pour aider Ozobot à trouver la ligne d'arrivée !



ozobot

Codes de sauts

Choisis deux codes



SAUTER EN FACE



SAUTER À DROITE



SAUTER À GAUCHE



ozobot

Banque de codes

Utilise chaque code
une seule fois



TOUT DROIT



A DROITE



TOUT DROIT



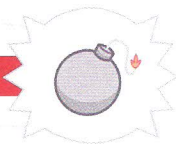
A GAUCHE



21

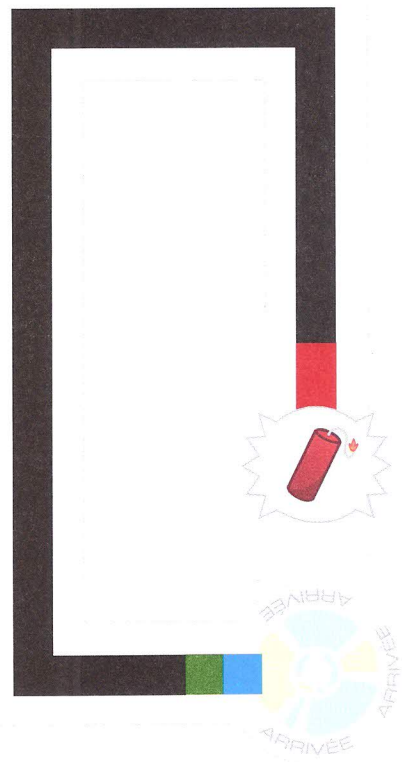
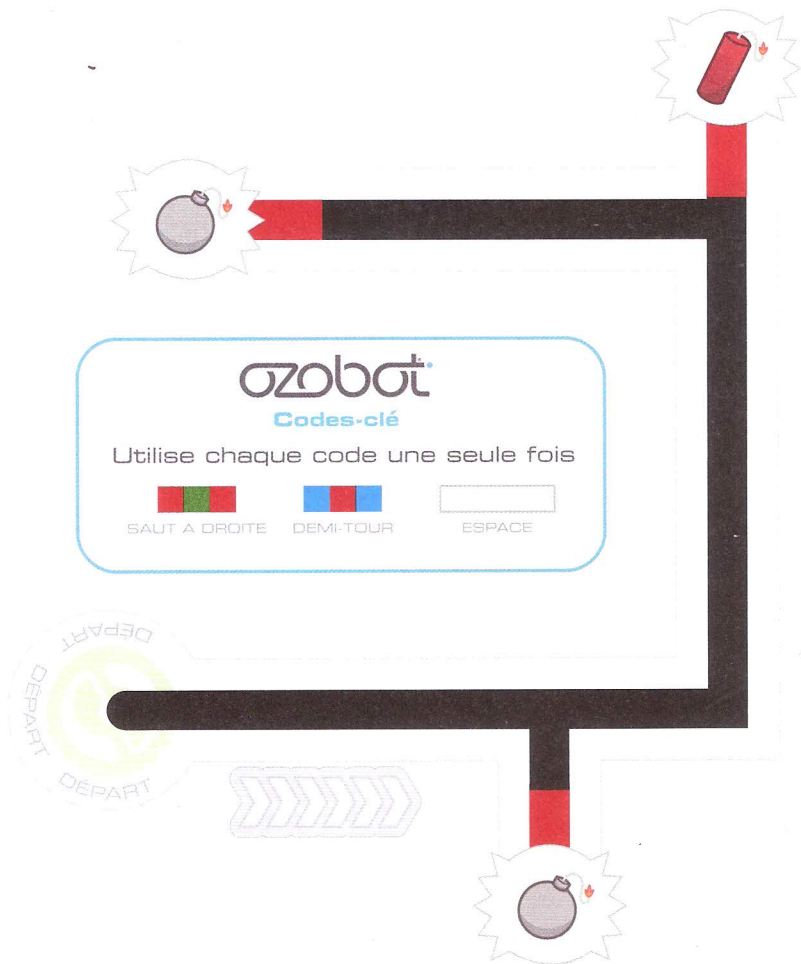
Casse-tête II

Pouvez-vous relever le défi ?
Utilisez les codes de la banque
de codes pour amener Ozobot
en toute sécurité jusqu'à la fin.



22 Casse-tête III

Maintenant essaye d'aider Ozobot à accéder à l'arrivée en toute sécurité en utilisant uniquement les trois codes de la boîte à codes-clé !



ozobot

Banque de codes

Utilise chaque code une seule fois



A GAUCHE



TOUT DROIT

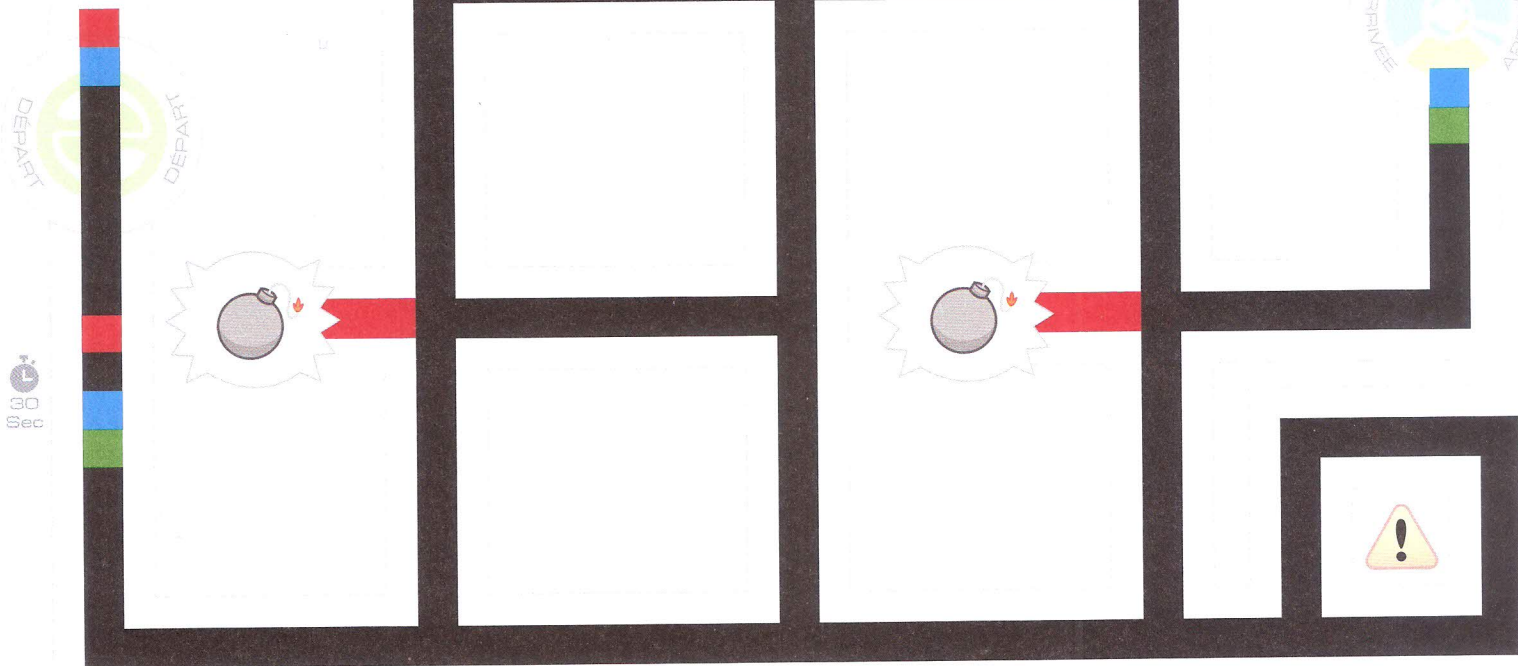


A DROITE

24

Joue contre la montre

Trois codes-clé pour aider Ozobot à trouver l'arrivée avant que le temps ne soit écoulé !



ozobot

Banque de codes

Utilise chaque code une seule fois



A GAUCHE



TOUT DROIT

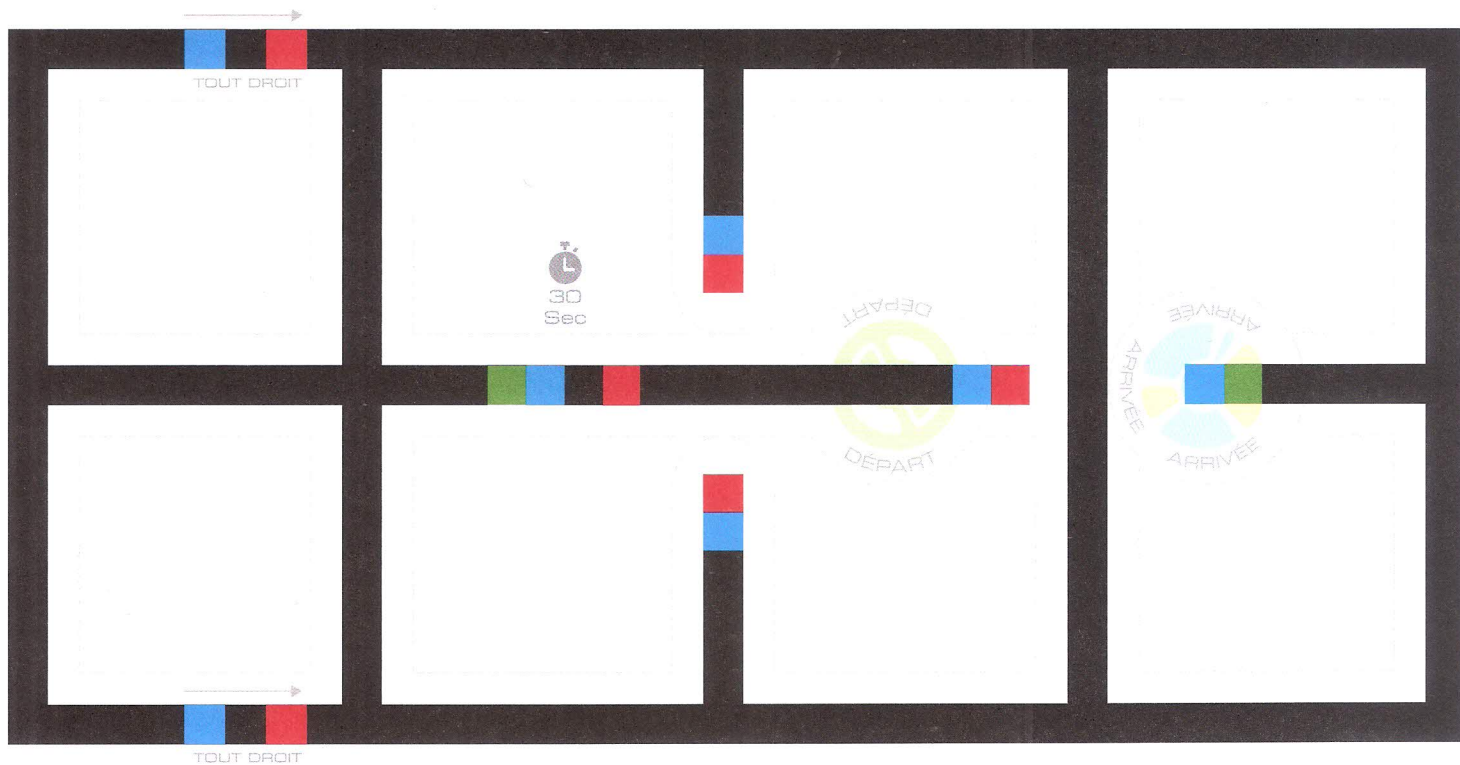


A DROITE

25

La Matrice

Choisis les codes qui permettront à Ozobot de parvenir au but avant qu'il ne soit trop tard !



Jeux à imprimer

Jeux en ligne

Défis et casse-tête

PRET
à explorer
le monde
d'**OZOBOT**
?

Applis iOS et Android gratuites

Inventer des projets

Programmez vos propres
jeux avec OzoBlockly

Apprendre en s'amusant

ozobot.fr

