

OZO RENNE LEÇON D'ATTERRISSAGE

(Guide éducateur)

Durée: 45 min **Niveau:** tous **Activité en groupe:** 2 à 4 élèves

Matériels :

- Feuille de travail à imprimer (une par élève)
*attention : Il y a une version pour Bit et une pour Evo
- Les « cibles toits » imprimées (une par groupe)
- Feuille de référence des codes couleurs (à imprimer ou projeter au tableau)
- Papier Kraft (1 feuille d'environ 2 mètres par groupe).
- Un kit de marqueurs (noir, rouge, bleu, et vert, par groupe)
- Ruban adhésif transparent
- Des Ozobot Bit ou Evo (un par élève ou par groupe)

Objectif:

Les rennes du Père Noël doivent être très précis pour atterrir sur les toits des maisons. Utilisez les lignes de lancement et les codes couleur pour aider vos Ozo-Rennes à s'arrêter pile sur le toit !

Installation: (voir exemple en page 2).

- Donnez à chaque groupe une feuille de papier Kraft et une cible toit. Demandez aux élèves de coller/scotcher la cible toit à l'extrémité de la feuille.
- Fixez avec du ruban adhésif tout le bas de la feuille afin d'être sûr que Ozobot puisse traverser sans rester bloqué.
- Donnez à chaque élève une feuille de travail et demandez-leur de découper les différents éléments.
- Les élèves doivent maintenant fixer les costumes aux Ozobot avec du ruban adhésif. Pour les Ozobot Evo assurez-vous que le costume ne couvre pas le capteur infra-rouge (sinon Evo ne pourra pas avancer)
- Distribuez les feuilles de références des codes couleurs pour aider les élèves à remplir les cases de leur lanceur.

Activité : Les élèves s'aident de la feuille de code pour déterminer comment remplir les cases. À eux de trouver la meilleure combinaison pour atterrir sur le toit.

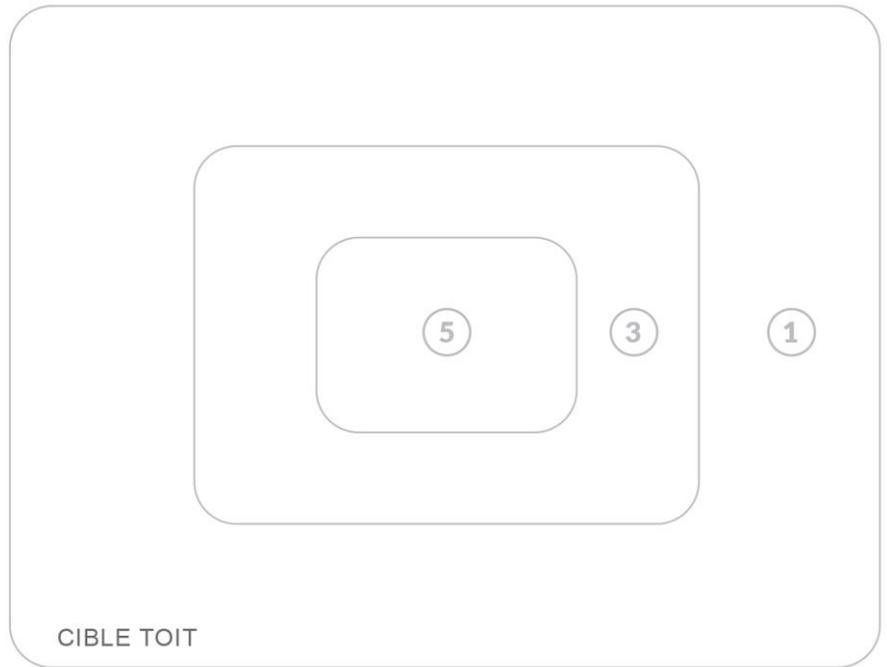
Challenge (Optionnel, seulement avec Bit)

- Continuez la séance en échangeant autour des questions de distance, de vitesse et de temps.

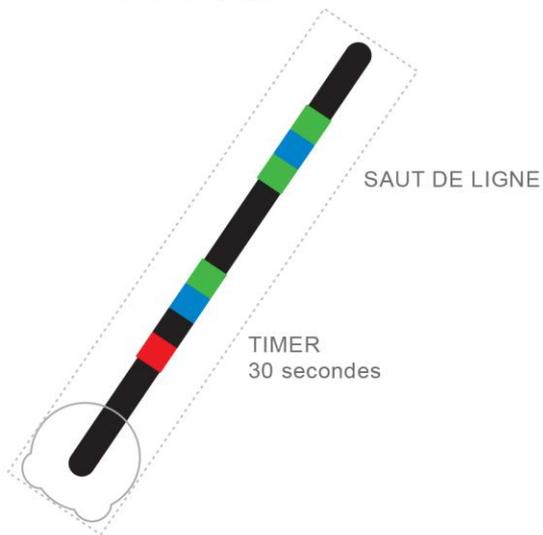
Réflexion:

- Comment devez-vous modifier la vitesse de votre Ozo Renne en fonction de l'endroit où est placé votre lanceur sur le papier ?
- Est-ce que votre Ozo Renne traverse toujours la feuille dans une ligne complètement continue ? Si non, comment avez-vous ajusté votre lanceur ?
- Les élèves partagent leurs expériences : qu'est-ce qui a fonctionné, qu'est-ce qui n'a pas fonctionné ?

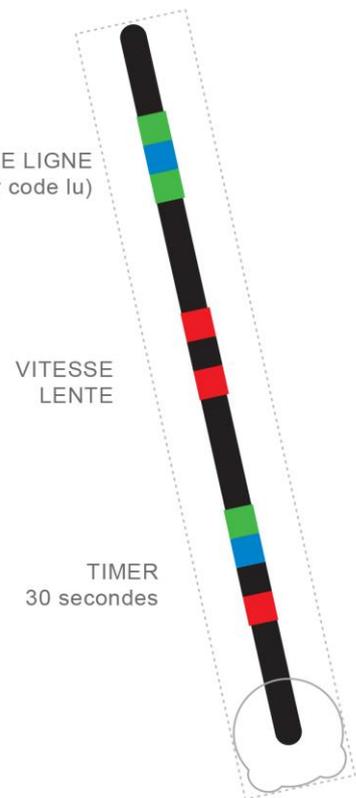
EXEMPLE
DE SOLUTION



CHALLENGE
Arbre sur le chemin



SAUT DE LIGNE
(doit être le dernier code lu)



FEUILLE D'ACTIVITE (BIT)

Montre au Père Noel que ton Ozo Renne est prêt pour guider le traineau cet hiver !

Matériel :

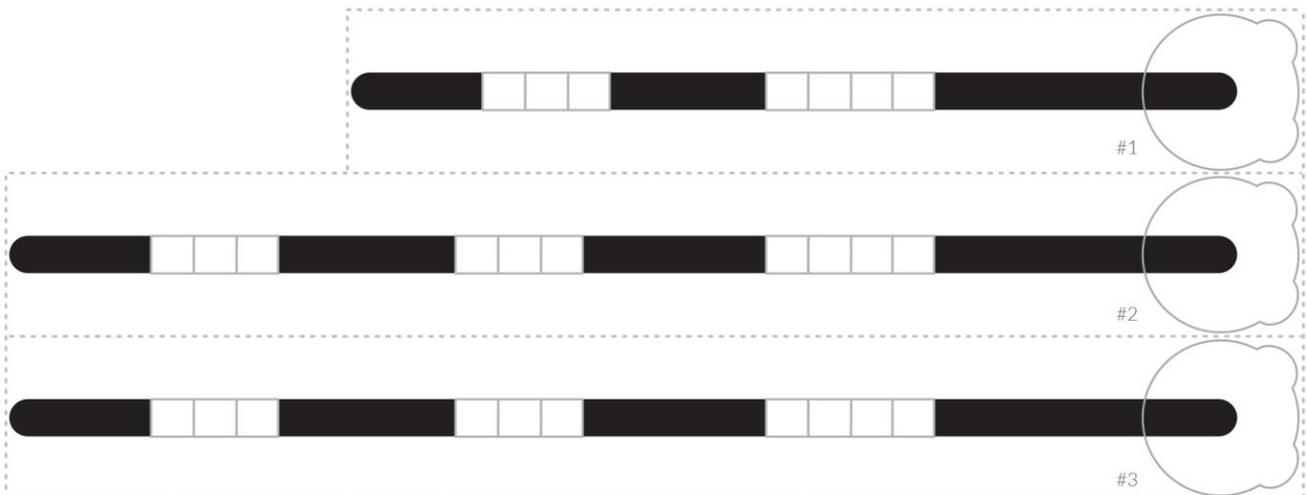
- Des ciseaux
- Du ruban adhésif
- Des marqueurs (noir, bleu, vert, et rouge)
- Les modèles à découper (ci-dessous)
- La feuille des codes couleurs (ozocodes)
- Un Ozobot Bit

Mise en place et activité :

1. Découpe tous les éléments ci-dessous
2. Utilise du ruban adhésif pour accrocher le costume à l'Ozobot.
3. Remplis les cases de ton lanceur avec les marqueurs. Utilise la feuille Ozocode pour choisir le bon code couleur pour faire :
 - Lanceur n°1 : Timer de 30 secondes et saut de ligne
 - Lanceur n°2 : Timer de 30 secondes, vitesse lente et saut de ligne
 - Lanceur n°3 : Timer de 30 secondes, vitesse rapide et saut de ligne
4. Place des arbres entre ton lanceur et le toit, tout le monde devra les éviter
5. Sur la piste de ton groupe, test tes différents lanceurs, ton but : atterrir sur le toit et gagner des points. Sélectionne un des lanceurs pour l'emmener en compétition.

Compétition:

Chacun son tour au sein de ton groupe, lance ton Ozo Renne. Vise le centre pour gagner plus de points. Evite les arbres qui sont placés sur le chemin pour pas que ton Ozo Renne ne reste coincé ! Après 3 lancés, celui qui aura marqué le plus de points gagnera sa place dans l'équipe de rennes du Père Noël.



FEUILLE D'ACTIVITE (EVO)

Montre au Père Noel que ton Ozo Renne est prêt pour guider le traineau cet hiver !

Matériel :

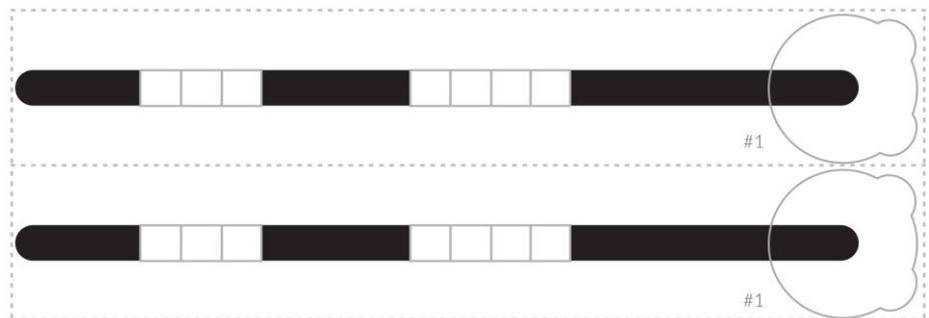
- Des ciseaux
- Du ruban adhésif
- Des marqueurs (noir, bleu, vert, et rouge)
- Les modèles à découper (ci-dessous)
- La feuille des codes couleurs (ozocodes)
- Un Ozobot Evo

Mise en place et activité :

1. Découpe tous les éléments ci-dessous
2. Utilise du ruban adhésif pour accrocher le costume à l'Ozobot, mais fait attention à ne pas couvrir le capteur infra rouge !
3. Remplis les cases de ton lanceur avec les marqueurs. Utilise la feuille Ozocode pour choisir le bon code couleur pour obtenir :
 - Timer de 30 secondes et saut de ligne
4. Place des arbres entre ton lanceur et le toit, tout le monde devra les éviter
5. Sur la piste de ton groupe, entraîne-toi à lancer ton Ozo Renne, ton but : atterrir sur le toit et gagner des points en évitant les arbres.

Compétition:

Chacun son tour au sein de ton groupe, lance ton Ozo Renne. Vise le centre pour gagner le plus de points. Evite les arbres qui sont placés sur le chemin pour pas que ton Ozo Renne reste coincé ! Après 3 lancers, celui qui aura marqué le plus de points gagnera sa place dans l'équipe de rennes du Père Noël.



1

3

5