



55

Activités de codage avec

botley^{2.0}

1. Bon anniversaire!

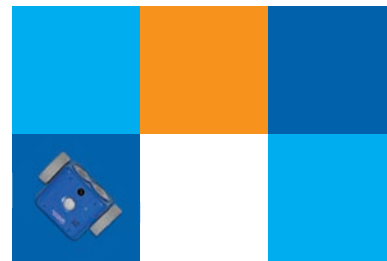
- Célébrez un anniversaire avec Botley ! Appuie sur EFFACER et maintiens le bouton enfoncé pour supprimer l'ancien programme. Saisis la séquence suivante:

ARRIÈRE, ARRIÈRE, ARRIÈRE, AVANT, AVANT, AVANT.

- Appuie sur TRANSMETTRE et écoutez la chanson de Botley!

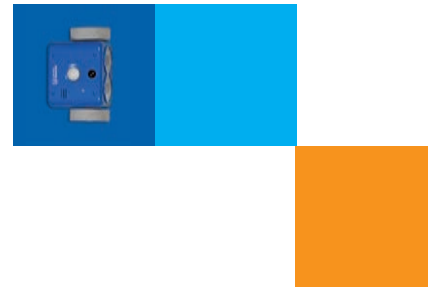
2. Retour à la case départ

- Utilisez les cases incluses, ou créez le vôtre avec du papier ou du carton
- Commencez sur la tuile BLEUE foncé. Codez Botley pour arriver à la tuile BLEU clair, puis revenez à la tuile BLEU foncé.
- Pouvez vous le faire en le moins d'étapes possible?



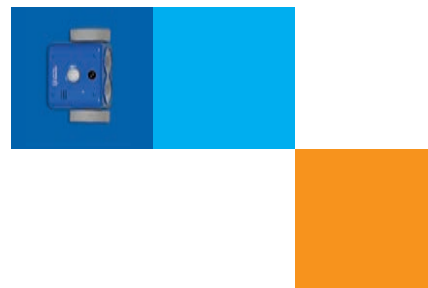
3. Aller-retour

- Utilisez les cases incluses, ou créez le vôtre avec du papier ou du carton
- Commencez sur la tuile BLEU foncé. Codez Botley pour arriver à la tuile ORANGE, puis revenez à la tuile BLEU foncé.
- Pouvez vous le faire en le moins d'étapes possible?



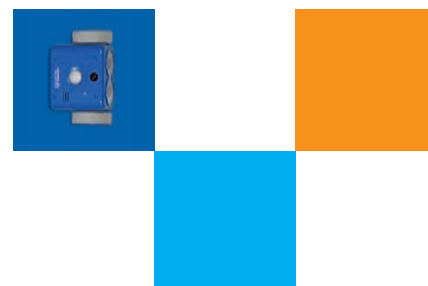
4. Deux allers-retours

- Utilisez les cases incluses, ou créez le vôtre avec du papier ou du carton
- Commencez sur la tuile BLEU foncé. Codez Botley pour arriver à la tuile ORANGE, puis revenez à la tuile BLEU foncé, deux fois.
- Pouvez vous le faire en le moins d'étapes possible?



5. Vol direct

- Utilisez les cases incluses, ou créez le vôtre avec du papier ou du carton
- Commencez sur la tuile BLEU foncé. Pouvez vous le faire en le moins d'étapes possible?
- ASTUCE: Utilisez des tournants à 45 degrés pour prendre un raccourci et utilisez moins d'étapes !





6. Danse musicale

- Continuez en mode Programme par couleur ! Programmer une longue séquence (plus de 60 étapes) - plus la séquence est longue, mieux c'est ! Essayer différentes couleurs pour créer un spectacle de lumière éclatante. Maintenant, appuyez sur TRANSMETTRE et dansez avec Botley. Quand la musique s'arrête, arrêtez de danser. Tous ceux qui dansent encore sont éliminés !

7. La grande évasion

- Créez une petite prison dans votre maison en utilisant des blocs de construction et d'autres objets. Maintenant, placez Botley dans la prison et codez le pour qu'il puisse s'échapper. Pour un challenge, jouez avec quelqu'un d'autre et chronométrez vos essais !

8. Botley l'aspirateur

- Botley aime faire semblant d'être un robot aspirateur ! Appuie sur EFFACER et maintiens le bouton enfoncé pour supprimer l'ancien programme. Saisis la séquence suivante: ARRIÈRE, ARRIÈRE, TOURNER À GAUCHE 45, TOURNER À DROITE 45
- Maintenant, appuyez sur TRANSMETTRE et regardez Botley "nettoyer" par terre!

9. GOALLLLLLL!

- Placez le but circulaire par terre à environ 3 mètres devant Botley.
- Maintenant, mettez le masque et les bras de Botley, et placez le ballon devant Botley
- Code Botley pour mettre la balle dans le but. Combien de marches faudra-t-il pour que Botley marque un but ?
- ASTUCE - Botley avance de 20 cm à chaque avancée.

10. GOALLLLLLL x 2!

- Marquez 2 buts!

- Placez le but circulaire par terre à environ 3 mètres devant Botley.
- Maintenant, mettez le masque et les bras de Botley, et placez le ballon devant Botley
- Code Botley pour mettre la balle dans le but.
- Maintenant, retournez Botley et récupérez le ballon orange pour l'amener au but. Essayez de faire cela en le moins d'étapes possible
- ASTUCE - Botley avance de 20 cm à chaque avancée.

11. Maître du labyrinthe

- Utilisez des blocs (carton, plastique, papier) pour construire un labyrinthe. (Faire en sorte que Botley puisse passer !) Maintenant, codez Botley pour qu'il traverse le labyrinthe. A tour de rôle, voyez qui peut traverser le labyrinthe en le moins d'étapes possible !

12. Meilleurs amis

- Faites sourire quelqu'un ! Code Botley pour apporter des fleurs à un ami. Utilisez le masque et les bras de Botley pour porter les fleurs

13. Construire une piste.

- Avec du scotch noir, faites un circuit pour Botley. Vérifiez que la surface est dure et lisse et qui ne sera pas abîmée par le scotch noir. Voyez combien de tours Botley peut faire !

14. Une promenade.

- Comme vous, Botley a besoin d'exercice pour rester en bonne santé. Créez le plus long code possible (jusqu'à 80 étapes !) et transmettez-le à Botley. Maintenant, suivez les mouvements de Botley et répétez-les. Ouf ! Quel exercice !



15. L'alpha-botley

- Pensez à une lettre de l'alphabet, comme la première lettre de votre nom. Maintenant code Botley pour qu'il puisse "construire" cette lettre. Essayez-le pour d'autres lettres de l'alphabet !

16. Botley numéros

- Pensez à un numéro de 0 à 9. Maintenant, code Botley pour qu'il puisse "construire" ce numéro. Combien de numéros pouvez-vous "coder" ?

17. La distance social

- Placer plusieurs objets autour de Botley (blocs, voitures jouets, etc.).
- Maintenant, codez Botley pour qu'il se déplace, mais utilisez la DÉTECTION D'OBJET pour éviter de toucher ou d'approcher des objets. Programmez un code très long pour que Botley les évite tous !

18. Botley Bowling

- Mettez le masque et les bras de Botley.
- Sur une surface lisse, placez 10 blocs ou dominos comme des quilles de bowling, à environ 1 mètre de Botley.
- Codez Botley pour faire tomber toutes les "quilles".
- Pour s'amuser avec les maths, faites des tours et comptez les points. Totalisez vos "quilles" renversées à chaque tour.

19. Robot de démolition

- Botley est un robot super puissant ! En utilisant des blocs de construction, pouvez-vous construire une tour assez solide pour résister la puissance de Botley ?
- Construire un mur ou une tour, puis coder Botley pour essayer de le faire tomber.

20. Un message secret!

- Écrivez un message secret sur un morceau de papier et placez-le dans les mains de Botley.
- Maintenant, codez Botley pour qu'il apporte le message à un ami. Demandez-leur d'en écrire un et de coder Botley pour vous l'apporter

21. Botley porte-œuf

- Sur une grande feuille de papier blanc, faites une piste avec un marqueur noir (épais). Maintenant, attachez le masque et les bras de Botley, et mettez Botley en mode LIGNE. Placez la balle sur la main de Botley. Voyez si Botley peut garder l'œuf dans ses mains pendant qu'il zigzague le long de la ligne.

22. Botley 500

- Sur une grande feuille de papier, dessinez au marqueur noir une grande forme ovale pour créer une piste de course. Vérifier que la ligne est suffisamment épaisse. Maintenant, voyez combien de fois Botley peut pousser la balle le long de la piste.

23. YELTOB! (BOTLEY écrit à l'envers!)

- Utilisez des blocs pour construire un labyrinthe pour Botley.
- Maintenant, codez Botley pour qu'il traverse le labyrinthe en MARCHE ARRIÈRE.

24. Copier - coller

- Demandez à un joueur de coder une séquence pour Botley (ne la montrez pas à l'autre joueur !).
- Maintenant, appuyez sur TRANSMETTRE et regardez Botley exécuter le code.
- Appuyez sur EFFACER et maintiens le bouton enfoncé pour supprimer l'ancien programme.
- Maintenant, l'autre joueur doit copier ce code !
- Pouvez-vous répétez les étapes ?



25. Un costume pour Botley

- Trouvez des matériaux pour fabriquer un "costume" pour Botley ! Faites attention à ne pas recouvrir le haut de Botley ou les capteurs avant !

26. Un exercice d'équilibre

- Mettez le masque et les bras de Botley. Placez la balle sur une main de Botley.
- Maintenant, créez un code de 40 étapes pour Botley. Pour un vrai challenge, ajoutez beaucoup de tournants à gauche et à droite.
- Prenez une cuillère et placez l'autre balle dessus.
- Demandez à quelqu'un d'appuyer sur TRANSMETTRE. Pendant que Botley porte le ballon sur ses mains, suivez Botley et copiez ses mouvements. Essayez de ne pas faire tomber la balle de la cuillère ! Qui la portera le plus longtemps ?

27. Botley Curling

- Découpez des "cibles" en papier et placez-les par terre à environ 3 mètres devant Botley. Maintenant, codez Botley à tour de rôle pour vous rapprocher le plus possible du cercle intérieur.

Points

Cercle Bleu = 10 points

Cercle Blanc = 20 Points

Cercle Rouge = 50 points

- Totalisez les points après 3 essais!

28. Alors on danse

- Codez une longue séquence (plus de 60 étapes) pour Botley - plus la séquence est longue, mieux c'est ! Essayez des combinaisons avant/arrière, et des tournants gauche/droite.
- Maintenant, jouez votre chanson préférée et dansez avec Botley !

29. Botley Bouchon!

- Faites un labyrinthe de voitures miniatures ou de blocs pour que ça ressemble à un bouchon de voitures.
- Maintenant, codez Botley pour traverser le bouchon sans toucher aucune voiture !

30. Les carrés de Botley

- Pouvez-vous coder Botley pour faire le plus petit carré possible ?
- Maintenant, programmez Botley pour qu'il fasse un carré deux fois plus grand. Et pourquoi pas 4 fois plus grand ?
- Faites le plus grand carré que vous pouvez. Essayez d'utiliser la fonction BOUCLE pour créer votre code.

31. Créer un octogone

- Pouvez-vous coder Botley pour en faire un octogone ?
- Maintenant, programmez Botley pour qu'il fasse un octogone deux fois plus grand. Et pourquoi pas 4 fois plus grand ?
- Faites la plus grande forme possible.
- Essayez d'utiliser la fonction BOUCLE pour créer votre programme.

32. Botley 3000

- Placez un feutre dans chacune des mains de Botley (vous pouvez utiliser du scotch). Retirez les capuchons des marqueurs.
- Maintenant, placez Botley sur une grande feuille de papier. Codez Botley pour créer de belles œuvres d'art ! Essayez d'utiliser des tournants de 45 degrés.

33. Botley en ville

- Utilisez des boîtes en carton pour construire une ville où Botley peut naviguer. Construisez de grands bâtiments et des tunnels.



34. L'effet domino

- Placez délicatement des dominos, blocs minces ou livres, en ligne.
- Codez Botley pour les faire tomber.
- Essayez de faire une "réaction en chaîne" et faites-les tous tomber !

35. Livraison de nourriture

- Placez une petite assiette ou un plateau sur les mains de Botley, chargez-la avec de la nourriture de jeu (faites-la avec de la pâte à modeler), et codez Botley pour qu'il vous livre votre nourriture!

36. Message sympa

- Code Botley pour apporter un message sympathique ou simplement dire "Salut" ! Écrivez un mot et codez Botley pour le livrer en personne à quelqu'un pour les faire sourire!

37. Le gardien Botley

- Code Botley pour jouer le rôle de gardien de votre chambre.

38. L'heure du ménage

- Les jouets et les blocs sont partout - Code Botley pour faire le ménage ! Utilisez le masque et les bras de Botley, ou le nouveau kit Crashin' Construction, et codez Botley pour les ramasser.

39. Le vertige!

- Tournez à gauche ou à droite pour faire tourner Botley comme une toupie.
- Maintenant, pendant que Botley tourne, vous tournez aussi !
- Pouvez-vous tourner autant que Botley sans avoir le vertige !

40. Mélanger les lettres

- Écrivez les lettres de votre nom sur des feuilles de papier séparées.
- Mélangez les lettres et mettez-les en ligne.
- Maintenant, programmez Botley pour qu'il aille à chaque lettre, dans l'ordre, pour épeler votre nom.
- Mélangez à nouveau les lettres et entrez un nouveau programme.

41. Tir à la corde

- Vous avez besoin de deux personnes. Asseyez-vous à environ 3 mètres l'un de l'autre sur une surface lisse et placez Botley au milieu. Une personne fera le codage. Lancez une pièce de monnaie. Si elle tombe sur "face", codez Botley pour qu'il avance vers l'autre personne. Si elle tombe sur "pile", codez Botley pour qu'il fasse marche arrière vers vous. N'oubliez pas d'appuyer sur EFFACER entre les tours. Le joueur le plus proche de Botley est le gagnant !

42. Copiez Botley

- Fais semblant que vous êtes un robot comme Botley. La seule façon de vous déplacer est de suivre des commandes et de vous déplacer par séquences de pas.
- Imprimez ou créez sur papier des commandes comme AVANT, ARRIÈRE, TOURNER À GAUCHE et TOURNER À DROITE. Utilisez des tournants à gauche et à droite de 45 degrés aussi.
- Maintenant, déplacez-vous dans votre maison comme Botley, en criant votre code en même temps que vous le faites !

43. À cheval!

- Trouvez une petite figurine ou une poupée et placez-la sur Botley. Maintenant, codez Botley pour qu'il se déplace. Voyez jusqu'où vous pouvez aller avant que votre passager tombe !



55

Activités de codage avec

botley[®]2.0

44. Mon petit œil (3 joueurs+)

- Un joueur choisit un objet dans la pièce. Ensuite, ils programment Botley pour qu'il se dirige vers l'objet. Appuyez sur TRANSMETTRE et dites "mon petit œil voit quelque chose..."
- Maintenant, les autres joueurs devinent quel objet ils pensent que Botley voit.
- La personne qui devine correctement gagne ! Maintenant, c'est à leur tour de programmer Botley !

45. La Marelle (avancé)

- Utilisez des morceaux de papier pour créer la marelle.
- Codez Botley pour aller de 1 à 5, en marchant sur chaque case numérotée dans l'ordre correct.

46. Addition et Soustraction

- Sur une grande feuille de papier, faites une grille de 6 x 2, et numérotez les cases de 1 à 12.

- Maintenant, lancez deux dés. Additionnez les chiffres et codez Botley pour aller à la réponse.

- - Essayez aussi avec la soustraction !

47. Explorateur du système solaire

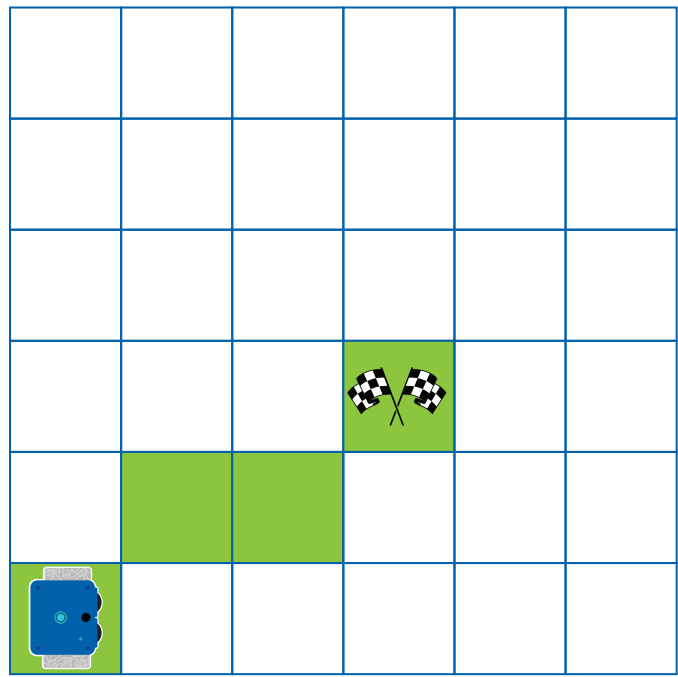
- Sur une grande feuille de papier, recréez cette simple carte du système solaire, montrant toutes les planètes en ligne.
- Choisissez une planète, puis codez Botley pour qu'il se rapproche le plus possible de cette planète.

48. Jeu de la bouteille Botley

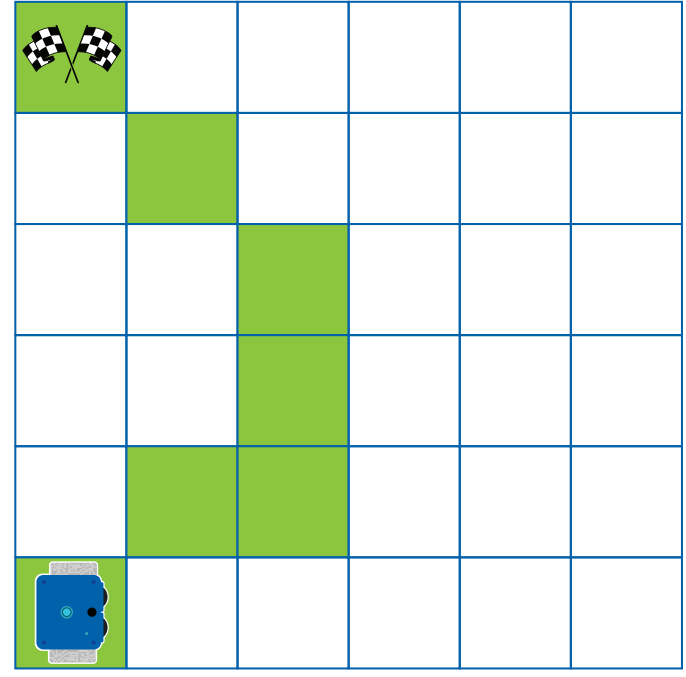
- Jouez avec un petit groupe.
- Placez Botley par terre et appuyez plusieurs fois sur le bouton TOURNER À DROITE (au moins 10 fois).
- Appuyez sur TRANSMETTRE.
- Lorsque Botley s'arrête, la personne qu'il désigne doit se lever et raconter une blague, chanter une chanson ou danser.

- Codez Botley pour traverser le labyrinthe jusqu'au but !

49. Botley Labyrinthe 1



50. Botley Labyrinthe 2



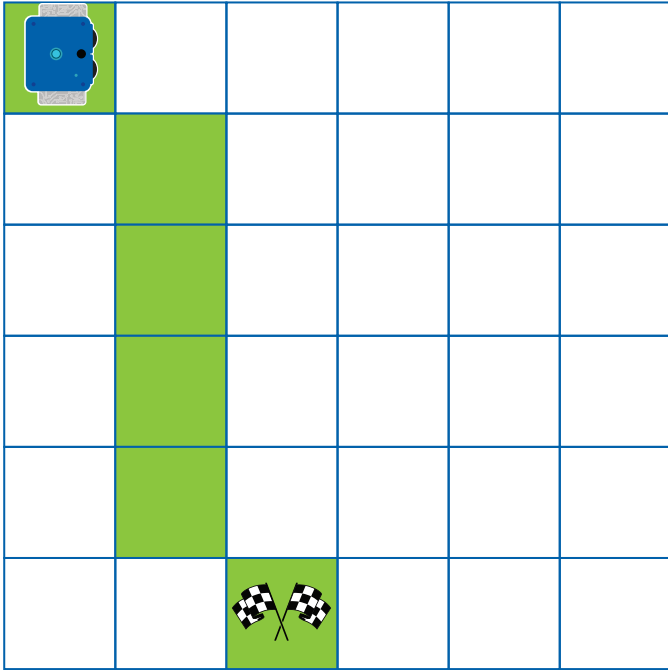


55

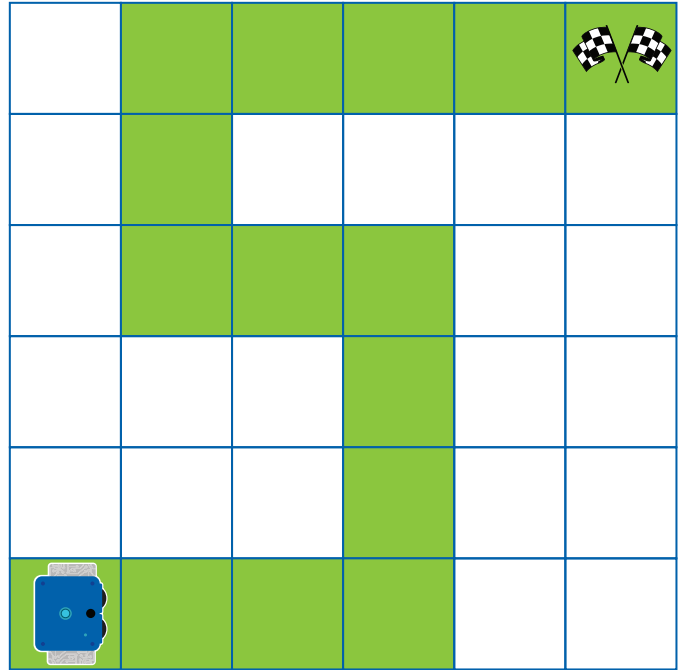
Activités de codage avec

botley 2.0

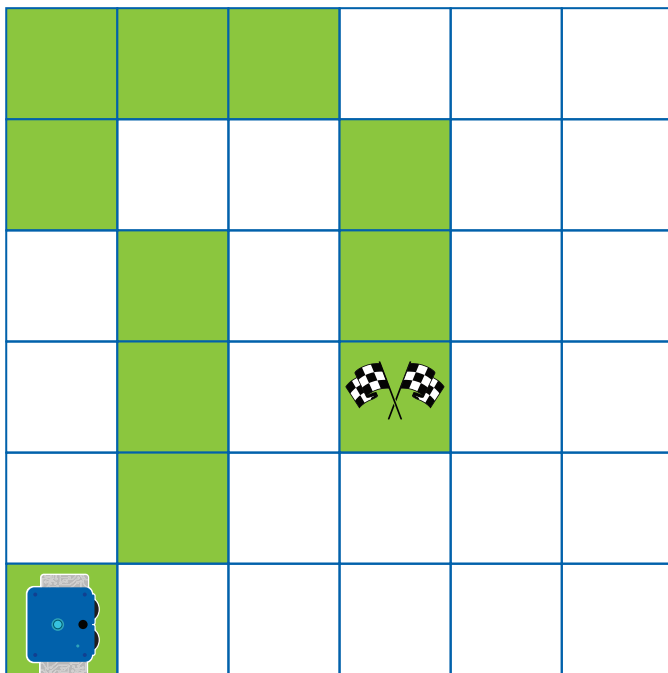
51. Botley Labyrinthe 3



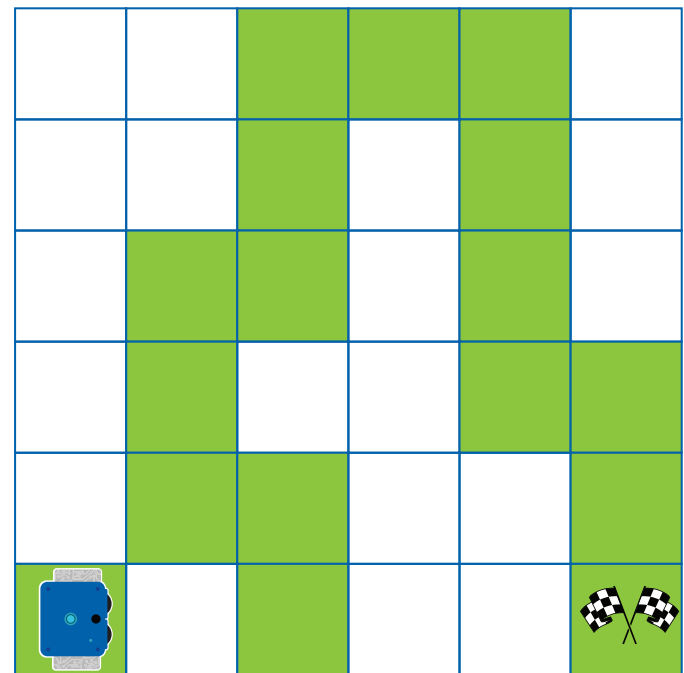
52. Botley Labyrinthe 4



53. Botley Labyrinthe 5



54. Botley Labyrinthe 6





55

Activités de codage avec **botley^{2.0}**



55. Botley Labyrinthe 7