

Modèle 2 – La toupie LEGO Education WeDo



Version du 12 février 2010

Pictogrammes à utiliser pour réaliser les défis



Voici quelques défis à réaliser

Défi 1

- Fais tourner la toupie avec ta main.
- Fais tourner la toupie en utilisant le lanceur. N'oublie pas de le programmer.

Défi 2

Fais tourner la toupie avec le son de ton choix.

Défi 3

Fais tourner la toupie lentement.

Défi 4

Fais tourner la toupie rapidement.

Défi 5

a- Reproduis le programme.



b- Fais tourner la toupie et retire le lanceur de la toupie pour la laisser tourner.

Que remarques-tu pour le moteur ?

Continuer

Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les défis précédents.

Modèle 2 – La toupie Le corrigé des défis

Défi 1

a. Fais tourner la toupie avec ta main.

b. Fais tourner la toupie en utilisant le lanceur. N'oublie pas de le programmer.



Défi 2

Fais tourner la toupie avec le son de ton choix.



* Plusieurs possibilités : nombre de 1 à 20

Défi 3

Fais tourner la toupie lentement.



* Toupie qui tourne lentement : entre 1 et 5

Défi 4

Fais tourner la toupie rapidement.



* Toupie qui tourne rapidement : entre 5 et 10

Défi 5

a- Reproduis le programme.



- b- Fais tourner la toupie et retire le lanceur de la toupie pour la laisser tourner.
Que remarques-tu pour le moteur ?

Note à l'enseignante : Aussitôt que les enfants bougeront le lanceur pour faire tourner la toupie, le moteur s'arrêtera automatiquement.