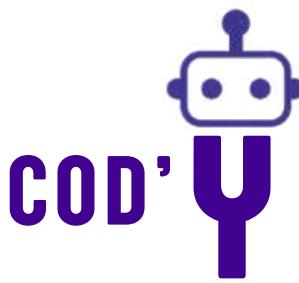


LE CHALLENGE

Principe

Cod'Y est un challenge robotique qui permet de travailler le codage et la programmation. . Il permet de développer également les compétences attendues des élèves du XXIème siècle : réalisation d'un montage vidéo, coopération, collaboration, travail en équipe...

ce challenge s'adresse à toutes les classes des Yvelines, de la maternelle au CM2.
A chaque période, à partir de la période 2, un défi est proposé aux classes.



LE CHALLENGE

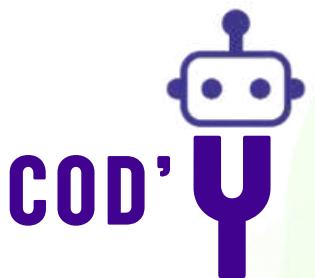
Restitution

Après avoir travaillé avec les élèves de sa classe, l'enseignant devra filmer la prestation des robots et déposer la vidéo dans le dossier ci-contre :



Cette courte vidéo devra être renommée de la manière suivante :
niveaudel'enseignant.ecole.ville.mp4

Si vous avez des questions concernant le challenge, la vidéo ou son dépôt, n'hésitez pas à contacter votre conseiller pédagogique numérique.



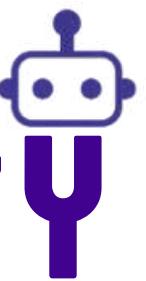
LES DÉFIS

Les défis

Tous les défis sont à effectuer sur un quadrillage de 9x9 cases qui mesurent 15cm sur 15 cm.

Les robots

Vous pouvez utiliser le robot de votre choix, les défis proposés sont réalisables aussi bien par les plus grands robots comme Photon que par les plus petits comme BeeBot Sphéro ou Sphéro Indi. A vous de choisir celui qui partira à l'aventure !



COD'
Y

DÉFI 1 VERS LE LABYRINTHE

Le 1er défi du challenge Cod'Y consiste à traverser le labyrinthe en récupérant les cristaux luminescents qui s'y trouvent.

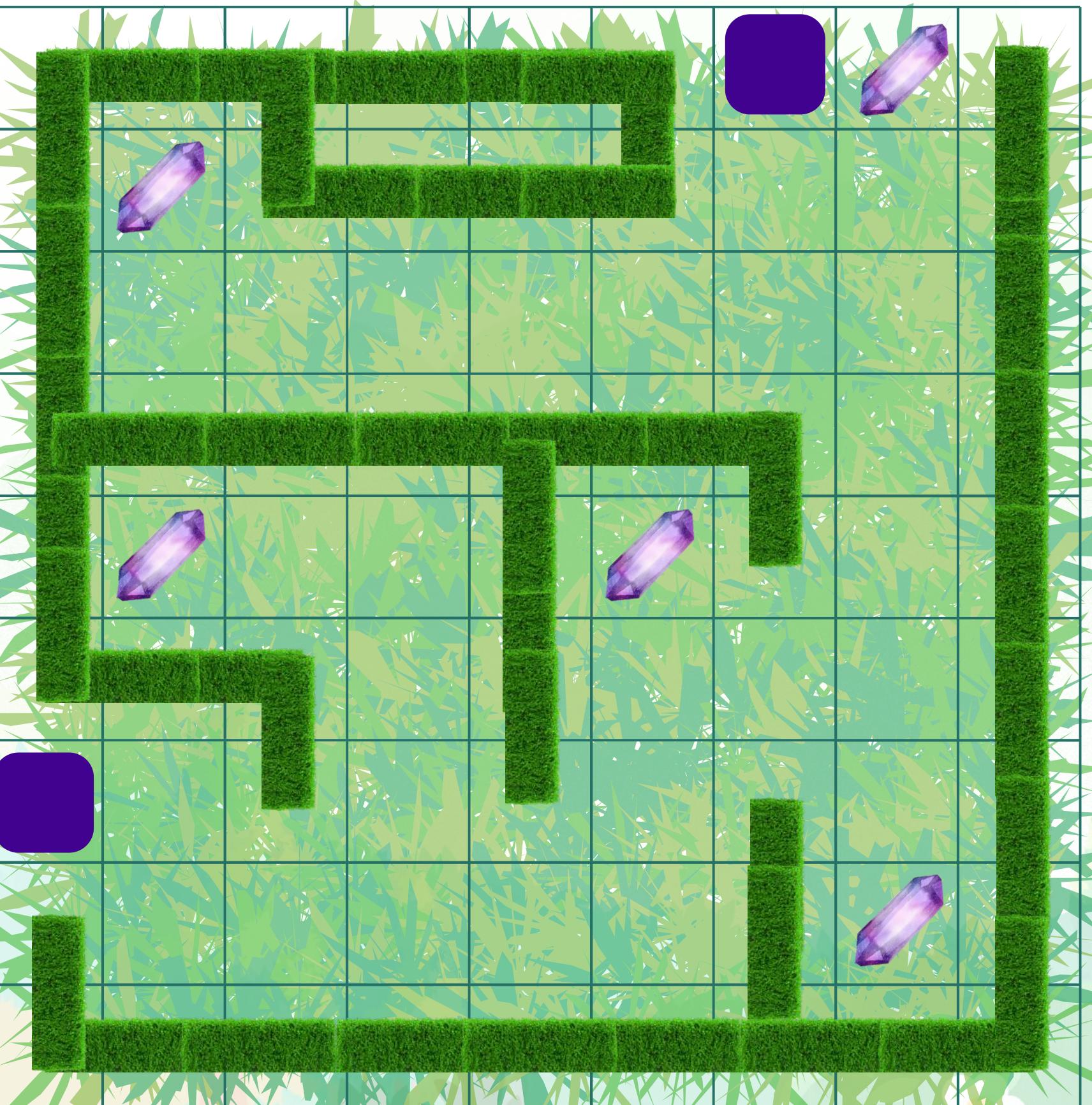


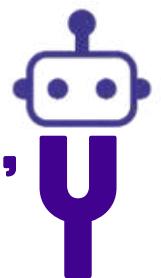
- C1 : récupérer a minima 3 cristaux.
- C2 : récupérer a minima 4 cristaux
- C3 : récupérer les 5 cristaux.

DÉPART



ARRIVÉE





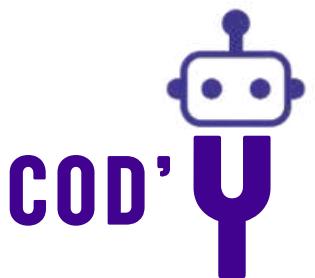
COD'

DÉFI 2

LA GROTTE DU DRAGON

Le robot devra récupérer la lanterne pour y déposer les cristaux magiques. Il devra ensuite entrer dans la grotte qui s'illuminera . Hypnotisé par les rayonnements lumineux, le dragon se fige et laisse ainsi le robot se diriger vers la sortie.





DÉFI 3 LA FORêt ENCHANTÉE

Attention !!!! Le robot doit échapper aux êtres maléfiques et dangereux : le loup, la sorcière, le troll et la chauve-souris.



Tout en les évitant, allez à la rencontre des personnages alliés : la fée, le gnome, le lapin et la licorne.

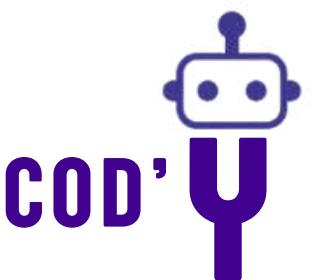


DÉPART



ARRIVÉE





DÉFI 4

LA FÊTE AU VILLAGE

Avec deux robots au minimum, effectuer une danse synchronisée autour de la fontaine pour célébrer la fin de votre aventure au pays des contes et légendes.

Les robots devront exécuter à minima les actions suivantes :

- tourner à droite
- tourner à gauche
- un tour complet (360°)
- une marche arrière

