

# LightBot

TOUTES LES FICHES

par Pauline Sanchez



PUBLIC



PARTICIPANTS



ANIMATEURS



NIVEAU



PRÉPARATION



ACTIVITÉ

## Objectifs

---

L'objectif de cette activité est de se rendre compte que l'ordinateur c'est nous.

Si nous nous trompons l'ordinateur se trompera.  
Une façon ludique de s'initier à la programmation.

Lien pédagogique : logique, raisonnement

Notion : pré-programmation, pré-apprentissage au code

## Compétences travaillées

---

Les compétences travaillées sont :

Le Programmation,  
Se déplacer dans l'espace  
La notion de droite et gauche

## Matériel

---

Tablettes Tactiles  
Application LightBot (gratuite sur android et ios)

## Contenus utilisés

---

Lightbot : Code Hour

## WORKFLOW

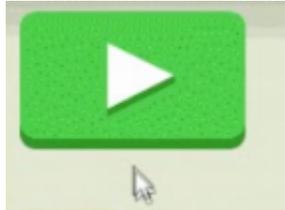
### 1 Introduction

Pour introduire cette activité, il faut bien que l'animateur.trice.s explique ce qu'est la programmation.

**L'âge idéal est à partir de 5 ans pour la version Junior, à partir de 8/9 ans pour la version classique.**

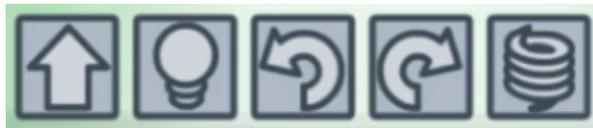
Il faut se mettre à la place du robot surtout pour se situer dans l'espace, la droite et la gauche.

Ne pas paniquer si l'on se trompe, nous pouvons vérifier et corriger notre direction.



Nous avons à notre disposition différents ordres :

- avancer
- éclairer les cases bleues
- tourner à gauche
- tourner à droite
- sauter (cet ordre nous permet de sauter et d'avancer d'une case en même temps)



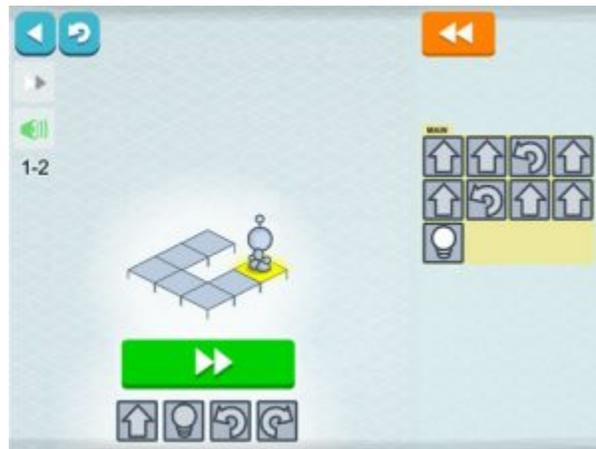
### 2 Premier Niveau

Lorsque l'on commence le premier niveau de LightBot, le jeu nous donne quelques explications, aides pour avancer dans le jeu.

A quoi correspondent les touches ( ordres ).

Il faut impérativement allumer **toutes les cases bleues** pour accéder aux niveau

supérieure.



3

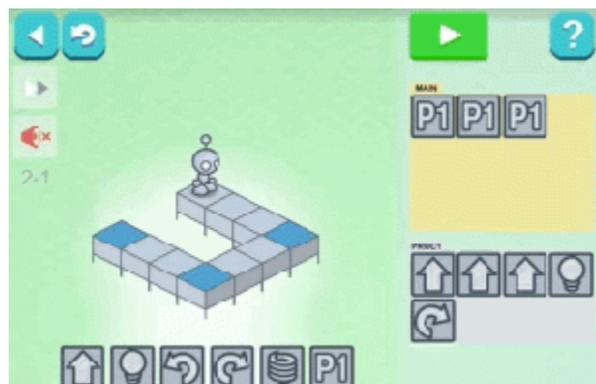
## Deuxième niveau

Dès le second niveau, on joue avec deux écrans de programmation : le premier permet de programmer une série d'actions qui prendra le nom de P1, P1 est une répétition, une suite d'ordre qui se répète plusieurs fois dans le parcours du robot.

ex : blanc blanc bleu, il faut donc avancer de 3 cases et allumer. Ceci est notre répétition, notre P1 (ref : l'image ci dessous).

**P1 est donc à mentionner dans l'onglet "MAIN"**

Puis, le second : *Main*, regroupe toutes les actions dont les actions P1. Cela permet d'élargir le nombre de commandes et de programmer des séries d'actions plus longues.



## 4 Troisième niveau

Et dans le troisième niveau, on se met à utiliser des boucles d'actions et à combiner plusieurs séries de mouvements pour atteindre l'objectif. Cela se complique alors nettement.

