

# Fêtons Pâques avec Sphero

## Mise en situation:

Pâques arrive à grands pas. Vous souhaitez faire une activité originale pour célébrer cette fête. Pourquoi ne pas utiliser vos qualités de programmeur pour illuminer un panier de Pâques avec Sphero?



## Concepts abordés:

Des liens avec le PFEQ et la PDA n'ont pas été faits pour cette activité. L'objectif est d'apprendre quelques fonctions de base pour programmer Sphero.

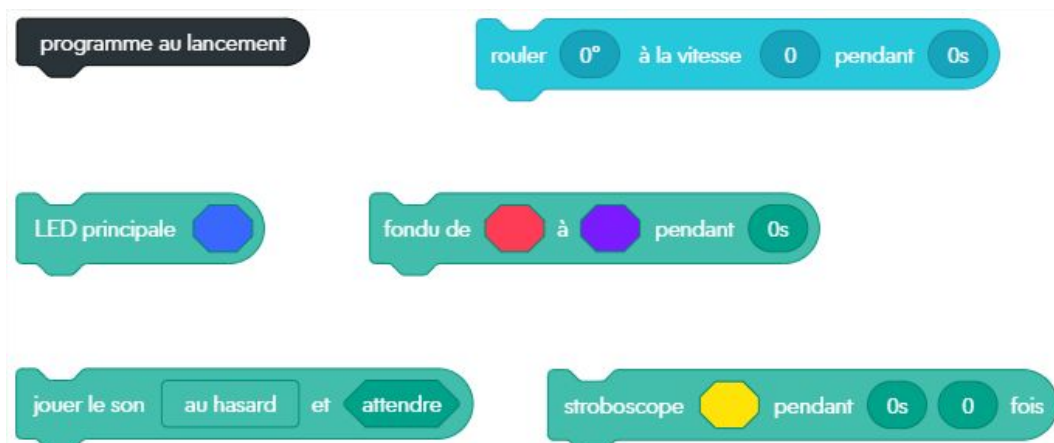
## Mise en place de l'activité:

Le but de l'activité est de programmer une Sphero afin qu'elle se déplace de son point de départ jusqu'à un panier de Pâques que cette dernière s'illumine pour enjoliver le panier.

Un panier est tracé au sol à l'aide de ruban adhésif (du ruban adhésif de peintre est souvent moins coûteux et est facile à retirer à la fin de l'activité). Des carrées représentent les sections du panier.

Chaque équipe de 2 élèves contrôle une Sphero. Chaque Sphero devra se déplacer pour aller dans sa section du panier (elle représente un œuf de Pâques). Il est suggéré de numéroter au sol le point de départ (à environ 1 à 2 mètres du panier) et le point d'arrivée pour chacune des équipes. Une fois arrivée dans la panier, la Sphero doit s'illuminer.

## Les blocs utilisés:



### Les contraintes:

L'activité se sépare en 4 étapes durant lesquelles le panier sera illuminé.

**Étape 1:** Les Sphero se déplacent jusqu'au panier et s'illuminent en mauve.

**Étape 2:** Les Sphero se déplacent jusqu'au panier et s'illuminent d'une couleur au choix de l'élève.

**Étape 3:** Les Sphero se déplacent jusqu'au panier et s'illuminent à l'aide du bloc **fondue de** ou **stroboscope** pendant environ 5 secondes.

**Étape 4:** Les Sphero se déplacent jusqu'au panier et s'illuminent. En plus de la lumière, un son représentant la fête est utilisé.

### Exemples de réponse:

#### Étape 1:



#### Étape 3:



#### Étape 2:



Ou



#### Étape 4:

