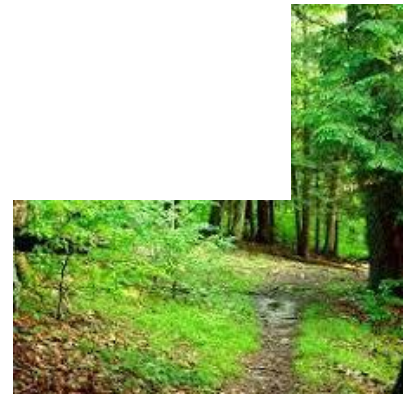


Défi mathématique avec Ozobot

La marche dans la forêt d'Ozobot

Tu dois aider Ozobot à planifier sa marche dans la forêt. Ozobot est très motivé à l'idée d'aller faire une belle petite marche en forêt.



Cependant, il y a certaines contraintes à respecter pour planifier le trajet de la petite marche en forêt d'Ozobot. Voici les contraintes :

- Le périmètre de son parcours doit être au moins de 90 cm. Il doit faire le tour d'un polygone fermé, par exemple un carré, un rectangle;
- À l'intérieur du polygone que tu décides de choisir, tu dois dessiner une ligne pour donner la sortie de la marche en forêt d'Ozobot;
- Tu dois mettre des couleurs à travers sa marche en forêt;

Utilise une feuille de papier quadrillé pour t'aider à tracer le trajet de la marche en forêt d'Ozobot. Je veux voir les traces de tes calculs au dos de ta feuille de papier quadrillée.



Dans cet exercice tu as deux défis :

Défi + programmation

- Tu dois insérer à travers ton parcours des couleurs;
- Tu dois faire en sorte que Ozobot fasse son trajet 2 fois pour qu'il marche un peu;
- Tu dois faire en sorte qu'au deuxième tour, il prenne la ligne droite pour sortir de la forêt;

Défi + mathématique

- Tu dois trouver un polygone fermé pour dessiner ton parcours;
- Tu dois faire une ligne à la fin du parcours pour que Ozobot puisse sortir de sa marche en forêt;