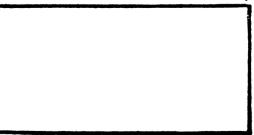
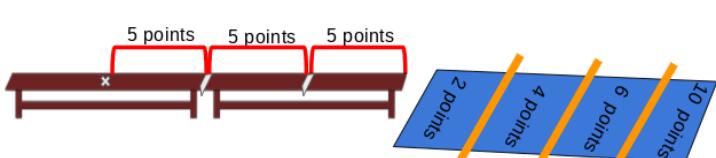


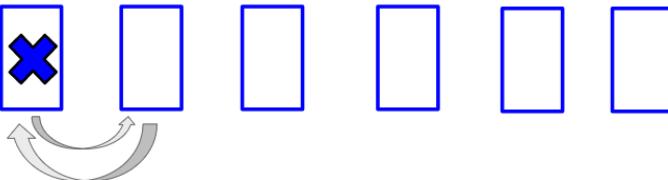
Durée: 30 minutes

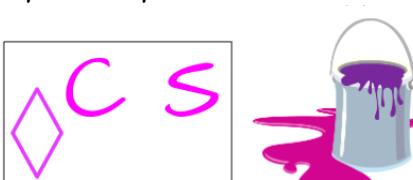
Nom de l'atelier:	<b>SLALOM</b>
Temps:	50 minutes (40 minutes de préparation et 10 minutes d'évaluation)
Matériel:	4 quilles par équipe 1 boîte par équipe 
Explications:	L'élève doit programmer le sphero afin de contourner chaque cône (4). Il doit terminer sa course dans la boîte. De plus, spécifiez aux élèves que le temps sera pris en compte. À chaque période d'évaluation, accordez 5 points à l'équipe la plus rapide.
Pointage	<b>30 points</b> Chaque cône contourné (sans toucher) = 5 points Sphero dans la boîte = 5 points L'équipe la plus rapide de la période = 5 points

Nom de l'atelier:	<b>Jeu de quilles</b>
Temps:	50 minutes (40 minutes de préparation et 10 minutes d'évaluation)
Matériel:	<p>6 quilles par équipe      1 bac par équipe      Du ruban électrique de couleur pour le X indiquant le départ</p> 
Explication:	L'élève doit programmer le sphero afin de contourner le bac de recyclage. Ensuite, il doit faire tomber le plus de quilles possible.
Pointage	<p><b>30 points</b>      Chaque quille tombée = 4 points      Bac contourné = 6 points</p>

Nom de l'atelier:	<b>L'aire du rectangle</b>
Temps:	50 minutes (40 minutes de préparation et 10 minutes d'évaluation)
Matériel:	<p>Un ruban à mesurer      Une feuille et un crayon par équipe</p>  <p>Rectangle.</p>
Explication:	L'élève doit programmer le sphero afin de tracer un rectangle ayant un mètre carré. Il doit laisser des traces de sa démarche sur une feuille ou les expliquer oralement.
Pointage	<b>30 points</b> Démarche mathématique = 15 points Programmation = 15 points

Nom de l'atelier:	<b>Bancs</b>
Temps:	50 minutes (40 minutes de préparation et 10 minutes d'évaluation)
Matériel:	<p>2 bancs par équipe      1 matelas par équipe      Du ruban électrique de couleur</p> 
Explication:	L'élève doit programmer le sphero afin de franchir les trois zones sur le banc sans tomber au sol. Lorsque le sphero tombe au sol, il doit changer de couleur. Une fois au sol, le sphero doit se rendre à l'extrémité du matelas.
Pointage	<p><b>30 points</b>      Chaque zone traversée = 5 points      Changement de couleur au sol = 5 points      Pointage établi selon la zone sur le tapis</p>

Nom de l'atelier:	<b>Course à relais</b>
Temps:	50 minutes (40 minutes de préparation et 10 minutes d'évaluation)
Matériel:	Ruban électrique de couleur 
Explication:	L'élève doit programmer le sphero afin que ce dernier arrête dans chaque boîte et qu'il revienne. Le parcours prend la forme du suicide. L'évaluation n'a pas lieu durant cette période. Elle se fera durant la fermeture de la compétition.
Pointage	<b>30 points</b> Chaque arrêt dans la boîte = 2 points Chaque retour dans la boîte du départ = 1 point L'école ayant été la plus rapide: chaque équipe = 3 points

Nom de l'atelier:	<b>Peinture</b>
Temps:	50 minutes (40 minutes de préparation et 10 minutes d'évaluation)
Matériel:	<p>2 couleurs de peinture      Deux grandes feuilles blanches par équipe (1 pour la pratique et 1 pour le résultat final)      Guenilles      *Si possible, pièce avec un lavabo</p> 
Explication	L'élève doit programmer le sphero afin de programmer un quadrilatère ayant un angle aigu. Il doit aussi programmer les lettres C et S (Coupe sphero). La programmation doit comporter une boucle. La feuille doit être remplie.
Pointage	<p><b>30 points</b></p> <p>Quadrilatère ayant un angle aigu = 10 points      Lettre C = 5 points      Lettre S= 5 points      Boucle = 5 points      Remplissage de la feuille = 5 points</p>