











Activité cuisine

La grille

				
				
				
				DÉBUT

Recette 1 : Soupe facile (Niveau 1)

Ingrédients à utiliser :

- Carotte 
- Pomme de terre 
- Tomate 




À éviter :

- Savon 

Objectifs pédagogiques :

- Ingrédients proches de la marmite (2 ou 3 mouvements).
- Position simple, sans obstacles.
- Travail sur la programmation de courtes séquences.


Solution

- Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Droite, Avancer : Pomme de terre 
- Gauche, Avancer, Droite, Avancer, Avancer, Avancer, Droite, Avancer, Droite, Avancer : Carotte 
- Reculer, Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Droite, Avancer, Avancer, Droite, Avancer, Avancer : Tomate 



Recette 2 : Soupe complète (niveau 2)

Ingrédients à utiliser :

- Carotte 
- Pomme de terre 
- Tomate 
- Oignon 





À éviter :

- Savon 

Objectifs pédagogiques :






- Ingrédients placés plus loin ou dans des coins.
- Possibilité de trajets croisés.
- Nécessite de réfléchir à l'ordre des actions.

Solution

- Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Droite, Avancer : Pomme de terre 
- Gauche, Avancer, Droite, Avancer, Avancer, Avancer, Droite, Avancer, Droite, Avancer : Carotte 
- Reculer, Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Droite, Avancer, Avancer, Droite, Avancer, Avancer : Tomate 
- Reculer, Reculer, Droite, Avancer, Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Reculer, Droite, Avancer, Gauche, Avancer, Gauche, Avancer : Oignon 

Recette 3 : Soupe magique (niveau 3)

Ingrédients à utiliser :

- Carotte 
- Pomme de terre 
- Oignon 
- Tomate 
- Courgette 






À éviter :

- Savon 

Objectifs pédagogiques :

- Ingrédients dans des coins opposés.
- Parcours longs, nécessité de revenir plusieurs fois à la marmite.
- Mauvais ingrédient placé sur un chemin "piège".

Solution

- Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Droite, Avancer : Pomme de terre 
- Gauche, Avancer, Droite, Avancer, Avancer, Avancer, Droite, Avancer, Droite, Avancer : Carotte 
- Reculer, Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Droite, Avancer, Avancer, Droite, Avancer, Avancer : Tomate 
- Reculer, Reculer, Droite, Avancer, Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Reculer, Droite, Avancer, Gauche, Avancer, Gauche, Avancer : Oignon 
- Droite, Avancer, Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Gauche, Avancer, Avancer, Avancer, Gauche, Avancer, Avancer, Reculer, Droite, Avancer, Gauche, Avancer, Gauche, Avancer, Avancer : Courgette 

Attention

Les robots ne peuvent pousser que vers l'avant, tourner ou reculer avec un objet dans la pelle ne fonctionne pas.

Quand on veut faire tourner l'objet, il faut le contourner pour le pousser de face.