

# Les robots Cozmo : Défis CM



<p>1. Faire sortir Cozmo d'un labyrinthe en manipulant la tablette. (<i>mode explorateur</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soulever le cube présent sur le chemin</li> <li>• Le déposer au personnage à l'arrivée</li> </ul>	 <p>MODE EXPLORATEUR</p>	
<p>2. Faire sortir Cozmo d'un labyrinthe en écoutant les instructions d'un camarade sans regarder le parcours. (<i>mode explorateur</i>)</p>	 <p>MODE EXPLORATEUR</p>	
<p>3. Programmer le parcours de Cozmo à l'avance pour le faire aller d'un point A à un point B. (<i>mode Code lab</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ ne pas toucher les cubes</li> <li>→ faire parler Cozmo au personnage présent sur le chemin</li> <li>→ Cozmo exprime une émotion une fois arrivé devant son cube et peut aussi le soulever.</li> </ul> <p>AIDE : un pas de Cozmo = 4,5 cm</p>	 <p>CODE LAB</p>	
<p>4. Jouer à un jeu avec Cozmo (Esquive ou Réflexe flash)</p>	 <p>JEUX</p>	
<p>5. Faire raconter une histoire à Cozmo en 6 étapes comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 paroles</li> <li>- 3 émotions ou imitations</li> </ul> <p>Puis, la faire deviner à ses camarades. (A partir d'une image ou non → <i>mode Cozmo en action</i>)</p>	 <p>COZMO EN ACTION</p>	
<p>6. Découvrir les tours que Cozmo sait faire avec ses cubes. (<i>mode tours</i>)</p>	 <p>TOURS</p>	

