
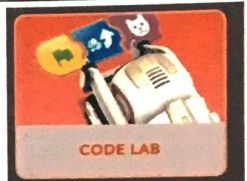




Les robots Cozmo : Défis Cycle 2



1. Faire sortir Cozmo d'un labyrinthe en manipulant la tablette. (<i>mode explorateur</i>)	 <p>MODE EXPLORATEUR</p>
2. Faire sortir Cozmo d'un labyrinthe en écoutant les instructions d'un camarade sans regarder le parcours . (<i>mode explorateur</i>)	 <p>CODE LAB</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>JEUX</p>
4. Jouer à un jeu avec Cozmo (Esquive ou Réflexe flash)	 <p>COZMO EN ACTION</p>
5. Faire raconter une histoire à Cozmo en 6 étapes comprenant : <ul style="list-style-type: none">- 3 paroles- 3 émotions ou imitations (A partir d'une image ou non → <i>mode Cozmo en action</i>)	

Voici quelques photos de notre travail :

