

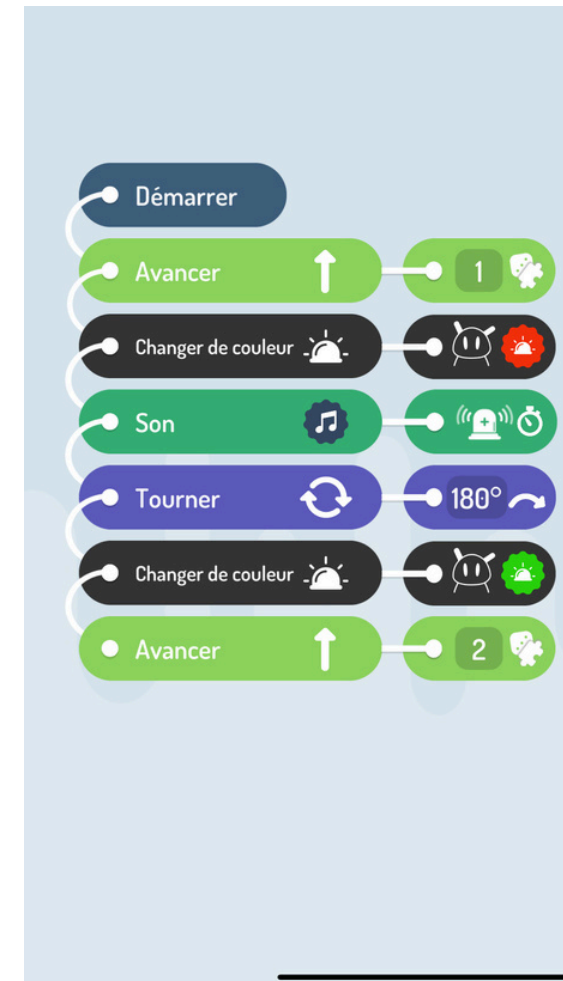
Son et Lumière



Avancer d'1 pas.
Changer la couleur en
rouge.
Jouer une sirène.
Faire demi-tour.
Changer la couleur en vert.
Avancer de 2 pas.

Astuce : Demi-tour veut dire
tourner à 180°.

Solution possible :



Demi-tour contrôlé



Avancer de 2 pas ou 20 cm.

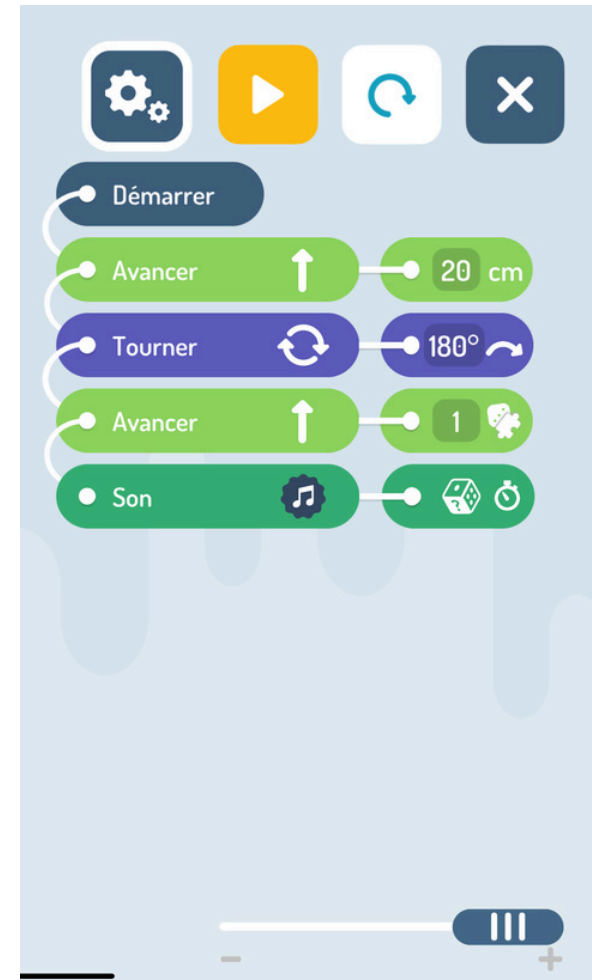
Effectuer un demi-tour.

Avancer d'1 pas.

Jouer un son rigolo.

Bonus : Ajouter un changement de couleur après avoir tourné.

Solution possible :



Le trajet en ligne droite



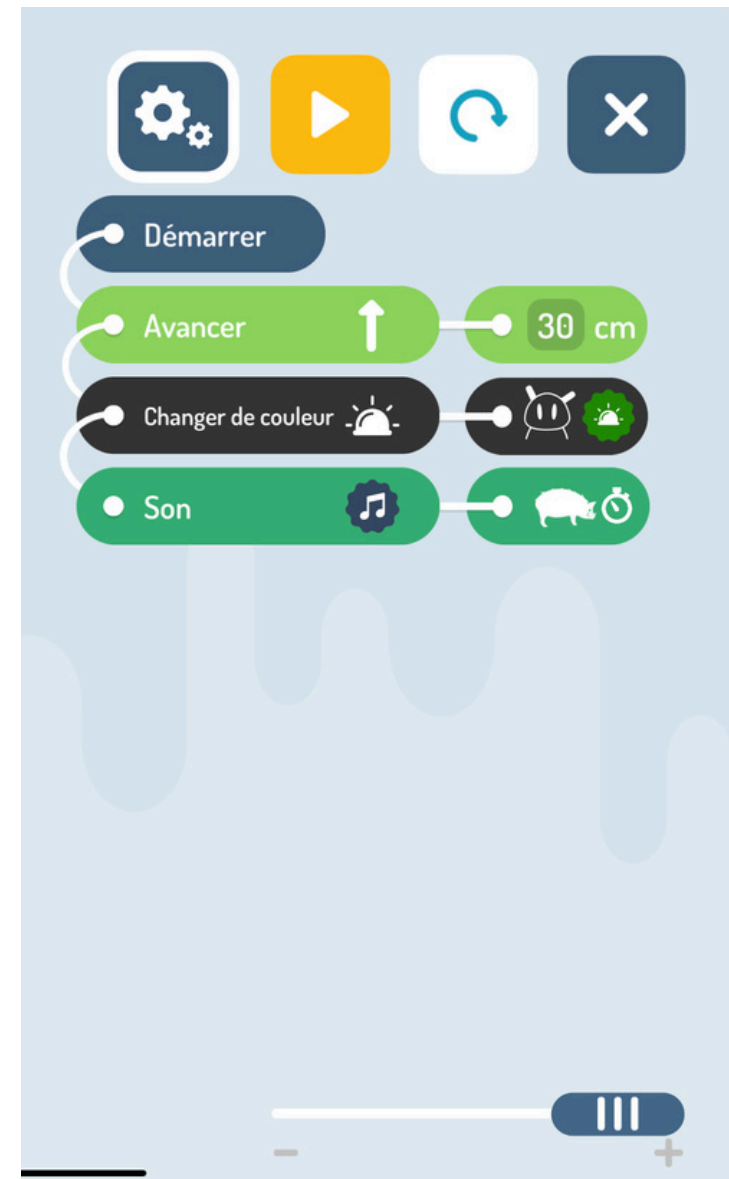
Avancer de 30 cm.

Changer de couleur en vert.

Jouer un son de votre choix.

Bonus : changer juste les antennes en vert

Solution possible :



Le trajet sur tapis ferme



Départ de la ferme.
Avancer jusqu'à la mare près
du tracteur.

Changer la couleur des
antennes en vert et les yeux
en rouge

Jouer un son de votre choix.

Avancer jusqu'aux poules.
Jouer le son de la poule puis
du poussin.

Bonus : Retourner aux moutons et
changer les couleurs puis jouer un
son de mouton.

Solution possible :



Le slalom



Placer 2 objets en ligne (3 kaplas les uns sur les autres)
Programmer Photon pour les contourner en zigzag :

Avancer de 2 pas.

Tourner à droite.

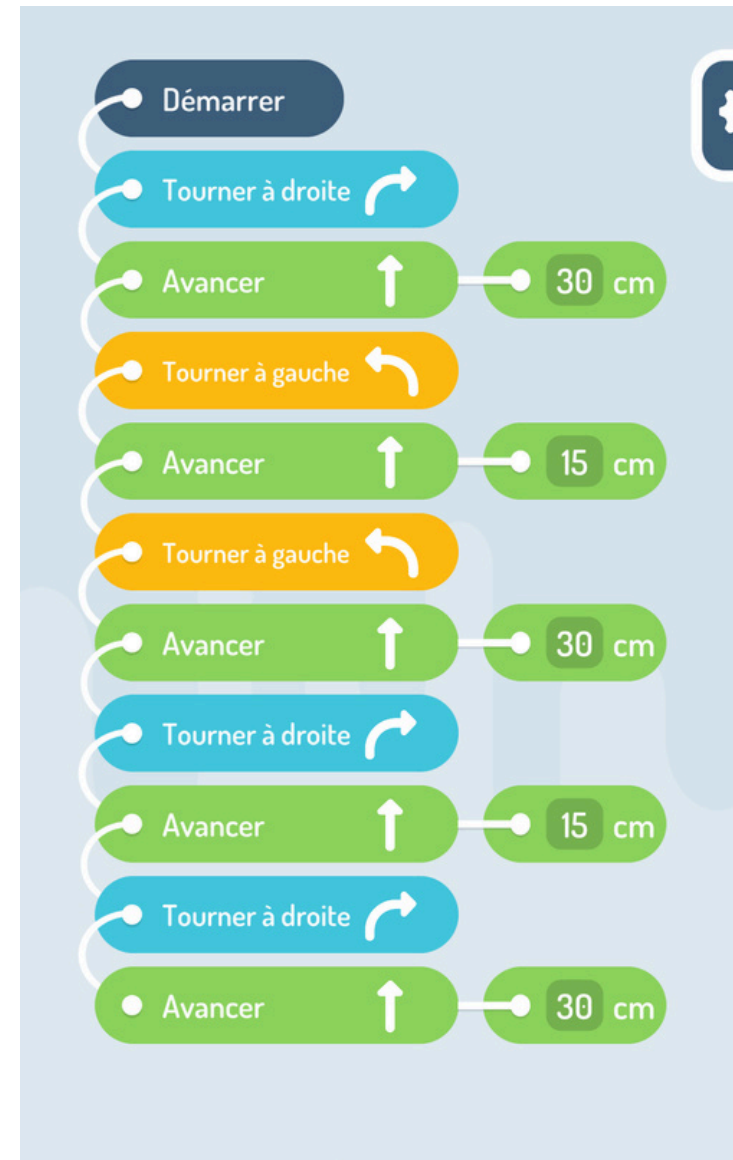
Avancer de 1 pas.

Tourner à gauche.

Avancer de 2 pas.

Astuce : Chronométrez-vous ! Qui ira le plus vite sans toucher d'obstacle ?

Solution possible :



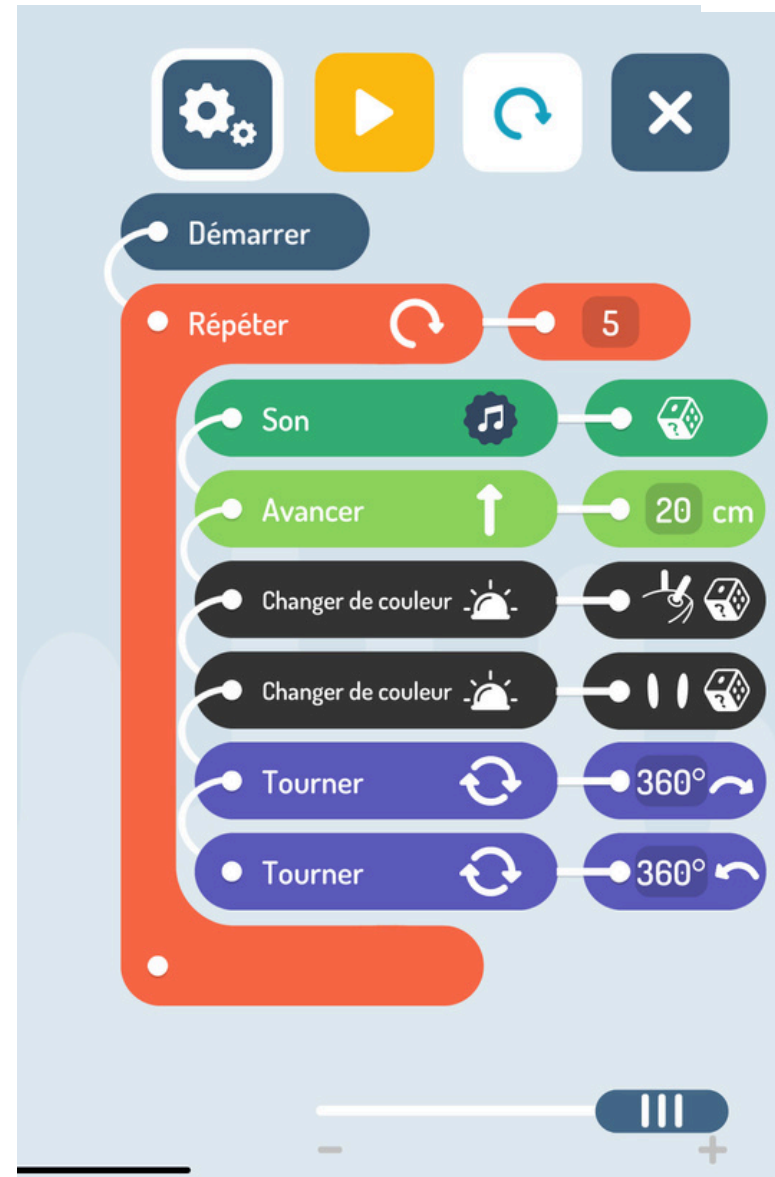
Danse lumineuse



Alterner plusieurs couleurs.
Ajouter des rotations.
Frapper dans les mains pour
poursuivre la danse.
Inclure au moins 2 sons
différents.

Bonus : On peut faire danser 2 robots ensemble.

Solution possible :



Mission livraison



Aller jusqu'à un camarade.
Carresser Photon pour
poursuivre le programme.
Changer de couleur en bleu.

Bonus : Ajouter un retour
automatique au point de départ.

Solution possible :



Le labyrinthe simple



Construire un labyrinthe simple avec des kaplas.
Programmer Photon pour atteindre la sortie.

Astuce : Planifier votre itinéraire sur papier avant de coder.

Solution possible :



Parcours sonore



Créer un parcours à suivre
avec des kaplas.

A chaque virage : jouer un
son spécifique. Changer de
couleur.

Bonus : Faire une chorale de sons
en fin de parcours.

Solution possible :

