

Il segreto di Eddy : Struttura

1. Gioco online: contenuto della stanza

Il robot ha bisogno di una struttura di base che gli dia forma e forza. Può trattarsi di uno scheletro, ad esempio per i robot umanoidi, o di un telaio per i robot a ruote o cingolati. I materiali giusti devono essere scelti in base alla funzione del robot: deve essere abbastanza leggero per volare, molto robusto, resistente all'umidità? Deve essere in grado di galleggiare, essere molto manovrabile o essere estremamente preciso nei movimenti?



Ecco i diversi elementi cliccabili e il testo visualizzato nel gioco:



Legno, plastica, metallo... La scelta di un materiale da costruzione è molto importante affinché il robot abbia il giusto peso e la giusta solidità.



Questo robot mi dice qualcosa... In ogni caso non sembra molto sviluppato senza la testa!



Per imitare la complessità dei muscoli del corpo umano, un braccio robotico necessita di un gran numero di motori.



Esistono moltissime forme di robot. La forma generale del robot dipende dal suo utilizzo: Dovrebbe camminare come un ragno, rotolare come un'auto, volare come un insetto o resistere agli urti?

Il segreto di Eddy: Struttura



Questo telaio per droni è molto leggero. Anche con eliche e piccoli motori, rimane abbastanza leggero per volare!

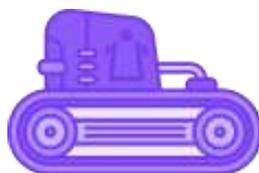


Alcuni robot possono andare in acqua. Hanno un telaio che sembra lo scafo di una barca.

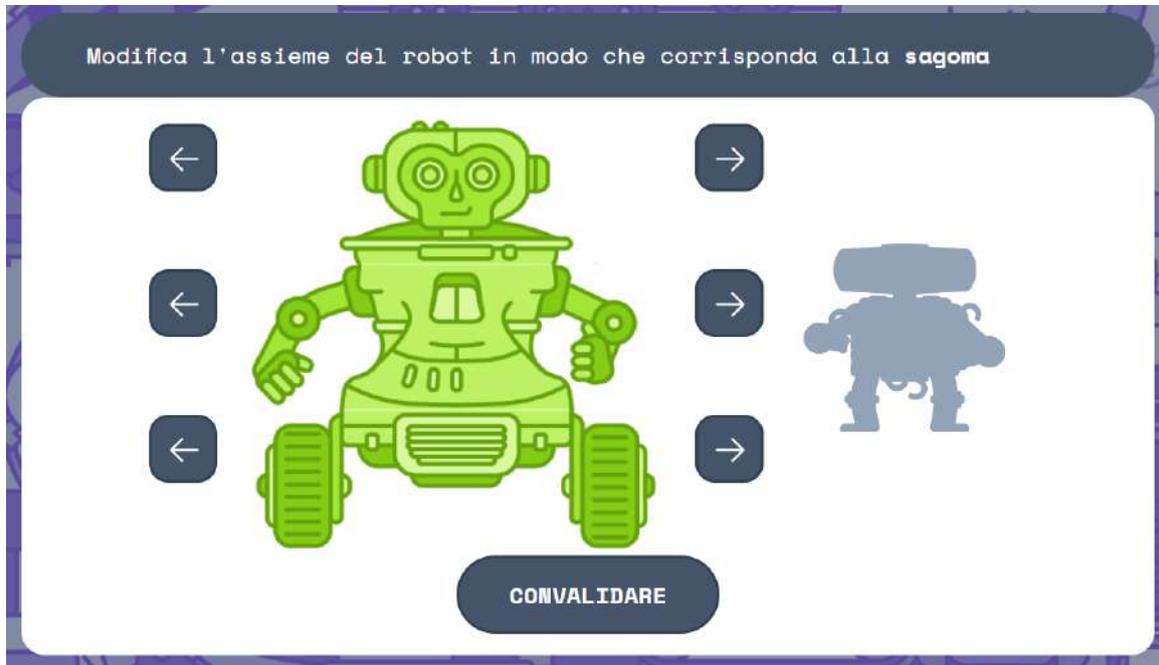


I robot umanoidi hanno uno scheletro che si avvicina a quello degli umani. Testa, braccia, gambe... Sono robot molto complessi!

Il puzzle principale inizia quando si fa clic sul telaio con i binari contenenti il simbolo della stanza.



In questo rompicapo, dovete trovare le parti giuste di ogni robot e assemblarle in modo che il robot corrisponda alla sua sagoma. Il codice da trovare è 1618.



2. Puzzle aggiuntivi su carta

Attività 1: Il labirinto

Difficoltà : ★★☆☆

Per trovare la serratura giusta, cercate di attraversare questo labirinto. Ad ogni incrocio, rispondi alla domanda per scegliere il percorso giusto! Siete pronti? Quindi entrare nel labirinto in corrispondenza della freccia. Buona fortuna!

Obiettivi: Comprendere il legame tra un robot e il suo utilizzo.
Comprendere le domande da porre quando si progetta un robot.
Esercitare la nozione logica di "se... allora".

Attività 2: Puzzle robotico

Difficoltà : ★★★☆☆

Siete un ingegnere robotico e dovete costruire 4 robot che hanno una funzione specifica. Utilizzando le descrizioni e le sagome, trovate e assemblate gli elementi corretti: sensori, attuatori, struttura e fonte di energia, per trovare il codice segreto.

Obiettivi: Comprendere il legame tra la struttura e la funzione di un robot
Conoscere gli elementi necessari al funzionamento di un robot

Materiali: Forbici

Attività 3: Gioco della Chimera - GIOCO (nessun codice)

Difficoltà : ★★☆☆

In questo gioco di osservazione e strategia, ogni giocatore deve ricostruire i robot dalla loro sagoma, raccogliendo i pezzi corretti che li compongono. Dovete prestare attenzione ai piccoli dettagli ed evitare le trappole degli altri giocatori!

Obiettivi: individuare le parti di un robot dalla sua sagoma

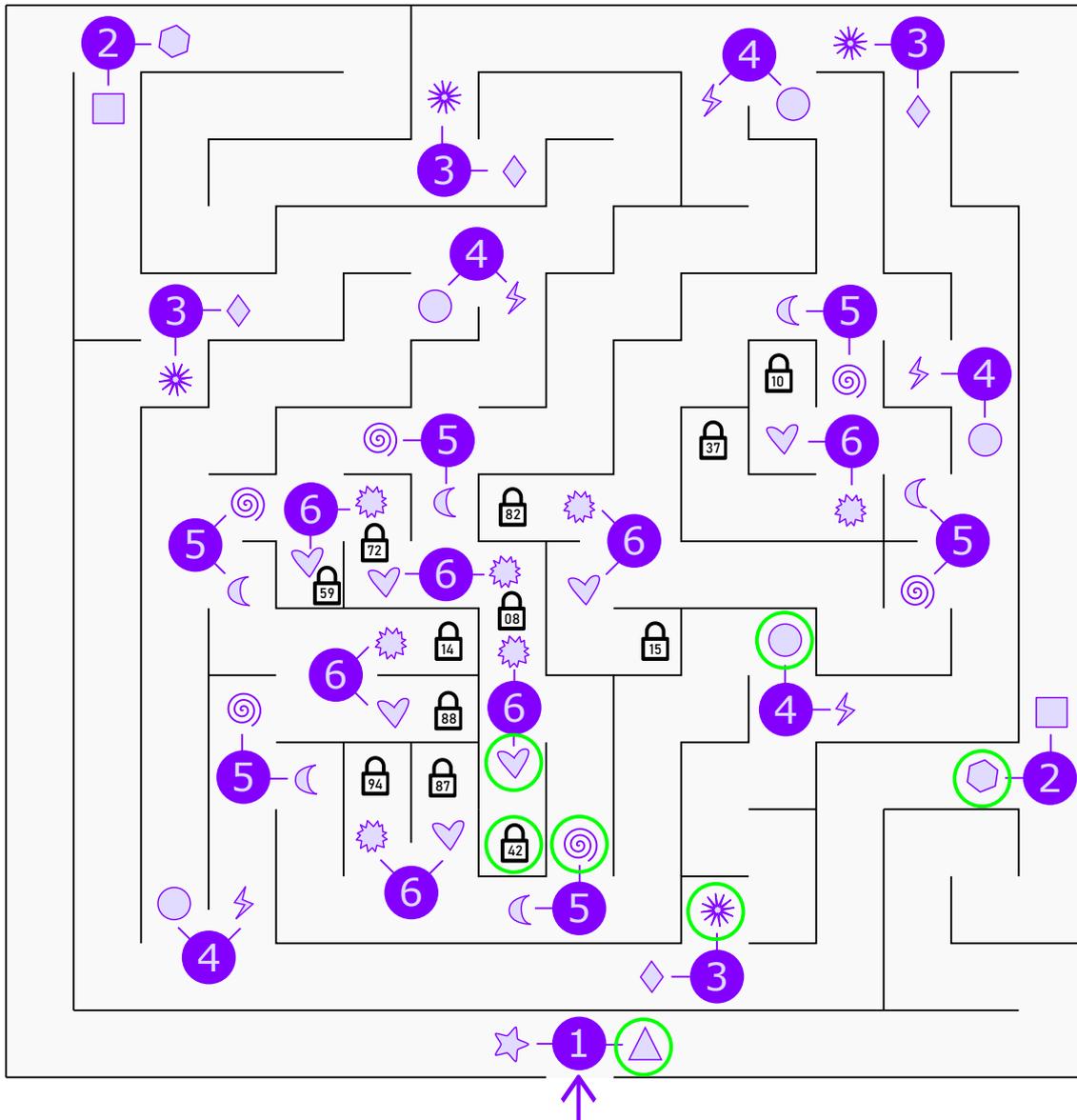
Materiali: Forbici

3. Correzione di puzzle aggiuntivi

Il labirinto

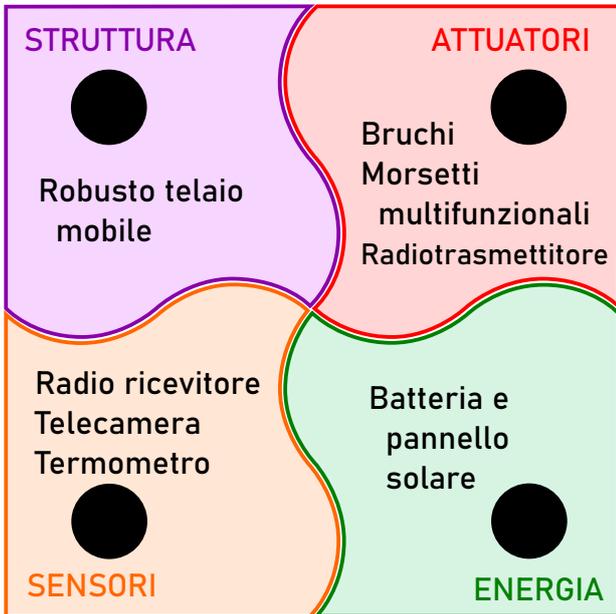
Per trovare la serratura giusta, cercate di attraversare questo labirinto. Ad ogni incrocio, rispondi alla domanda per scegliere il percorso giusto!

Siete pronti? Quindi entrare nel labirinto in corrispondenza della freccia. Buona fortuna!

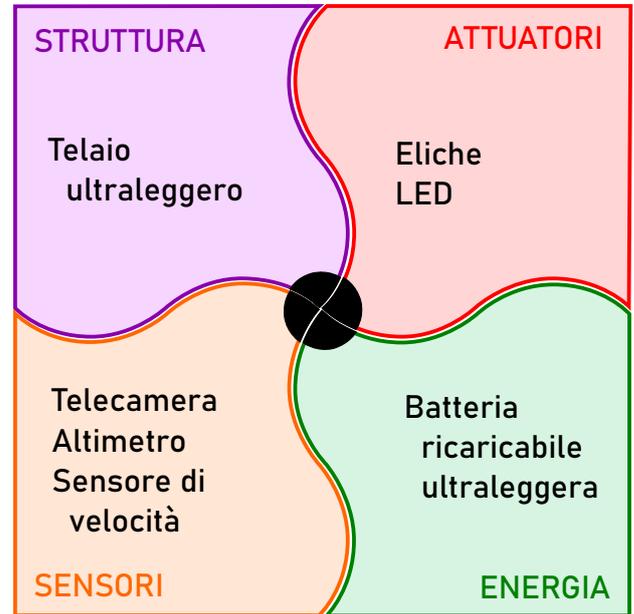


- | | |
|---|---|
| <p>1 È più importante che un drone sia :
 <input checked="" type="radio"/> leggero <input type="radio"/> grande ?</p> <p>2 È più importante che un'auto autonoma sia :
 <input type="radio"/> veloce <input checked="" type="radio"/> sicura ?</p> <p>3 È più importante che un robot tagliaerba sia :
 <input checked="" type="radio"/> resistente all'umidità <input type="radio"/> pesante ?</p> | <p>4 È più importante che un robot per l'esplorazione di Marte sia :
 <input checked="" type="radio"/> autosufficiente dal punto di vista energetico <input type="radio"/> deformabile ?</p> <p>5 È più importante che un robot chirurgico sia :
 <input type="radio"/> portatile <input checked="" type="radio"/> affidabile ?</p> <p>6 È più importante per un braccio robotico industriale che sia :
 <input checked="" type="radio"/> preciso <input type="radio"/> versatile ?</p> |
|---|---|

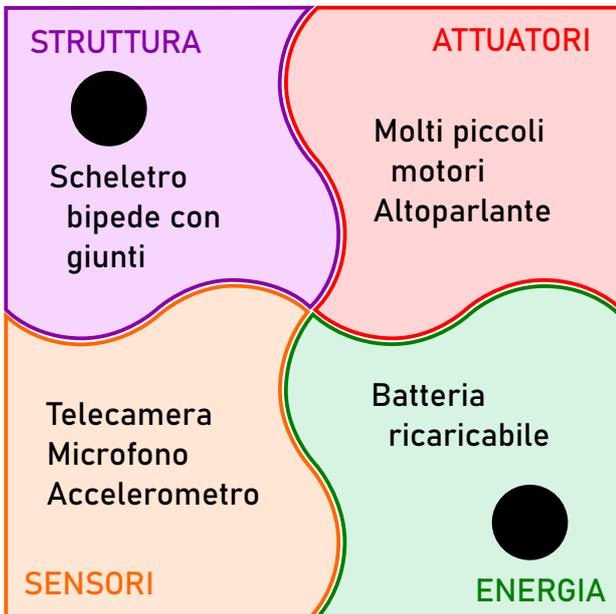
A Robot esploratore



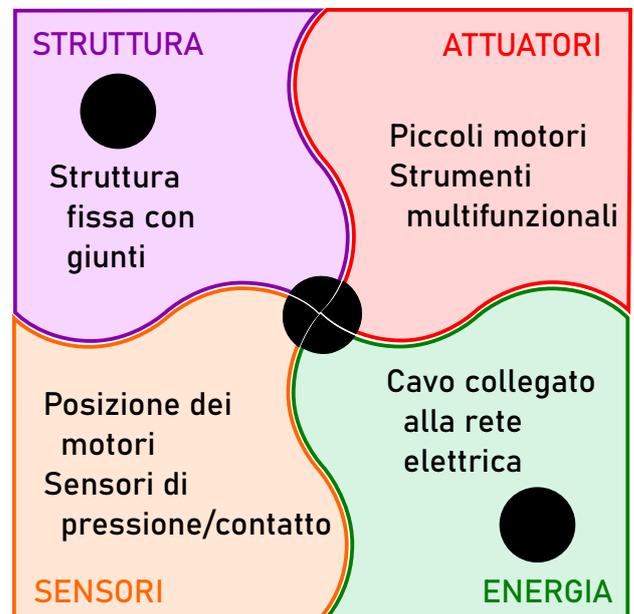
B Robot bio-ispirato



C Robot umanoide



D Braccio robotico



Codice segreto: 4 1 2 3
A B C D

Gioco della Chimera

In questo gioco di osservazione e strategia, ogni giocatore deve ricostruire i robot dalla loro sagoma, recuperando i pezzi corretti che li compongono. Dovete prestare attenzione ai piccoli dettagli ed evitare le trappole tese dagli altri giocatori!

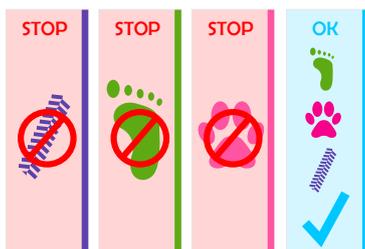
1. Ogni giocatore prende una carta grande di ogni colore e posiziona su di essa una sagoma di robot del colore corrispondente. Lo scopo del gioco è trovare i tre pezzi corrispondenti a ciascuna sagoma e ricostruire i robot.
2. Un mazzo è composto da tutte le carte "robot" (dorso a strisce). Ogni giocatore inizia la partita con 3 carte in mano.
3. Al suo turno, ogni giocatore pesca due carte dal mazzo, poi può scegliere tra: pescare una carta a caso dalla mano di un altro giocatore o prendere la carta in cima al mazzo degli scarti.
Poi deve posare le carte finché non ne ha esattamente 3 in mano. Può farlo:
 - costruire un pezzo del suo robot posizionando la carta corrispondente di fronte a lui
 - giocare una carta azione (a un altro giocatore o a se stesso)
 - scartare una o più carte mettendole a faccia in su nel mazzo degli scarti.
4. Il primo giocatore che finisce tutti i suoi robot vince.

Variazione

Il gioco può essere semplificato eliminando i robot rover (viola) dal gioco, insieme a tutte le carte e le sagome corrispondenti. In questo caso, vengono eliminate anche le carte azione "chiave di laboratorio persa", "nuova chiave" e "cambio di piano".

Carte d'azione:

STOP et OK:



Quando una carta STOP viene posizionata a sinistra del robot del colore corrispondente, la costruzione di questo robot viene interrotta (il giocatore non può piazzare altre carte) fino a quando non vi posiziona sopra una carta OK.

PIANO PERDUTO e PIANO TROVATO



Quando una carta PIANO PERDUTO viene posizionata a sinistra di un robot, la costruzione di questo robot viene interrotta (il giocatore non può piazzare altre carte) e la carta sagoma viene girata a faccia in giù. Quando una carta PIANO TROVATO viene messa in cima, la sagoma è a faccia in su e la costruzione può riprendere.

CHIAVE DI LABO PERSA et NUOVA CHIAVE



Quando una carta CHIAVE DI LABORATORIO PERSA viene piazzata a sinistra di un robot, la costruzione di tutti i robot di questo giocatore viene interrotta (il giocatore non può piazzare altre carte). Quando una carta NUOVA CHIAVE viene posizionata in cima, la costruzione può riprendere.

CAMBIO DI PIANO



Quando un giocatore gioca una carta CAMBIO DI PIANO, può scambiare la sagoma di un robot suo o di un altro giocatore con una sagoma dello stesso colore non utilizzata.

SCELTA DAL MUCCHIO

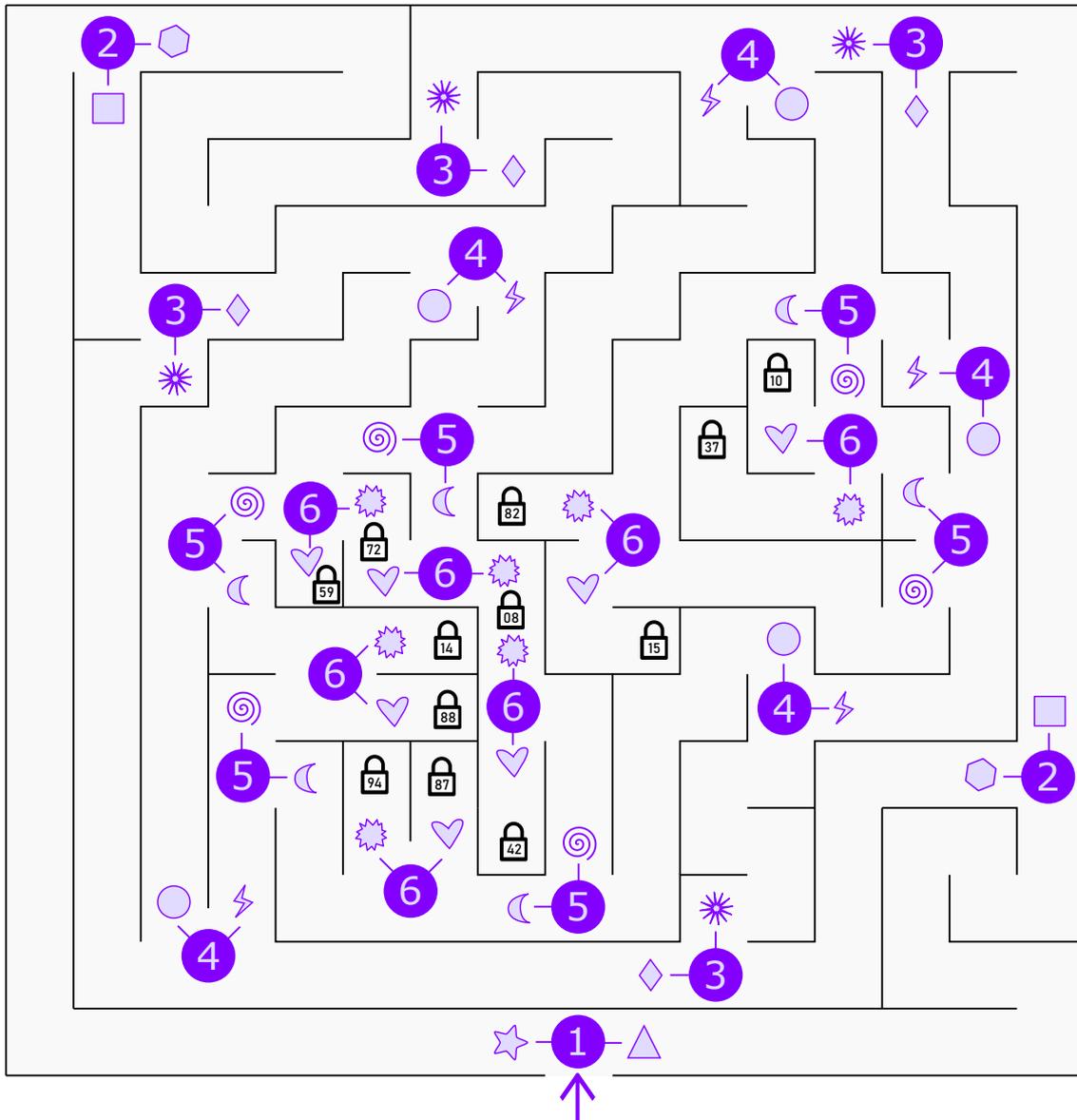


Quando un giocatore gioca una carta SCELTA DAL MUCCHIO, può guardare tutte le carte del mazzo e sceglierne una da mettere in gioco.

Il labirinto

Per trovare la serratura giusta, cercate di attraversare questo labirinto. Ad ogni incrocio, rispondi alla domanda per scegliere il percorso giusto!

Siete pronti? Quindi entrare nel labirinto in corrispondenza della freccia. Buona fortuna!

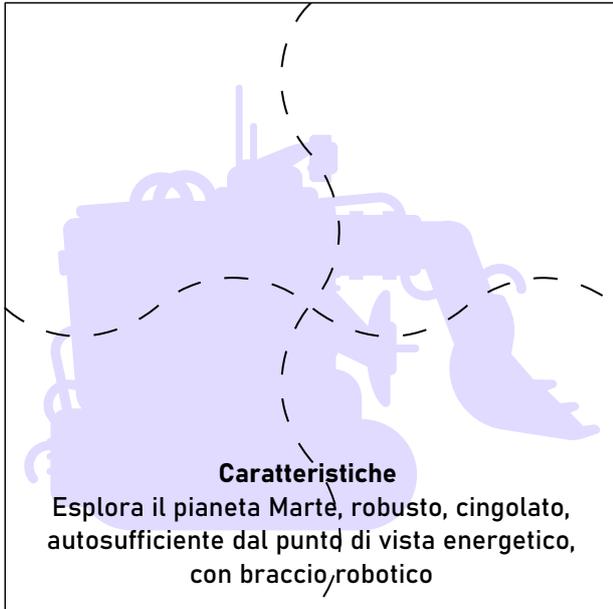


- | | |
|--|--|
| <p>1 È più importante che un drone sia :
  leggero o grande  ?</p> <p>2 È più importante che un'auto autonoma sia :
  veloce o sicura  ?</p> <p>3 È più importante che un robot tagliaerba sia :
  resistente all'umidità o pesante  ?</p> | <p>4 È più importante che un robot per l'esplorazione di Marte sia :
  autosufficiente dal punto di vista energetico o deformabile  ?</p> <p>5 È più importante che un robot chirurgico sia :
  portatile o affidabile  ?</p> <p>6 È più importante per un braccio robotico industriale che sia :
  preciso o versatile  ?</p> |
|--|--|

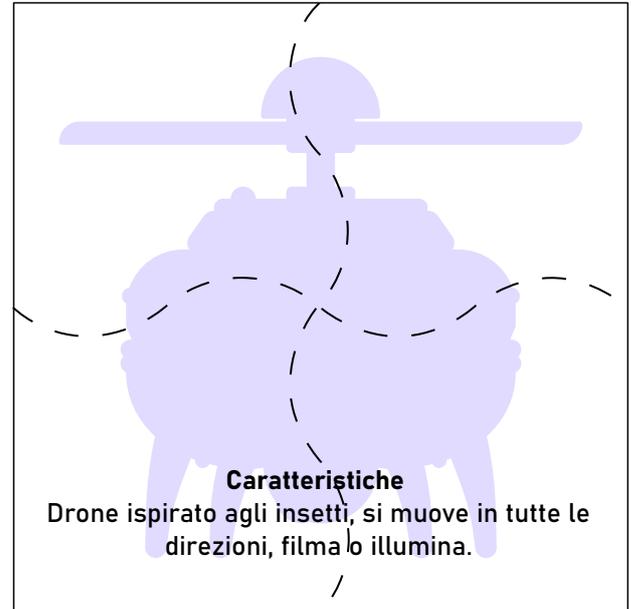
Puzzle robotico

Siete un ingegnere robotico e dovete costruire 4 robot che hanno una funzione specifica. Utilizzando le descrizioni e le sagome, trovate e assemblate gli elementi corretti: sensori, attuatori, struttura e fonte di energia, per trovare il codice segreto.

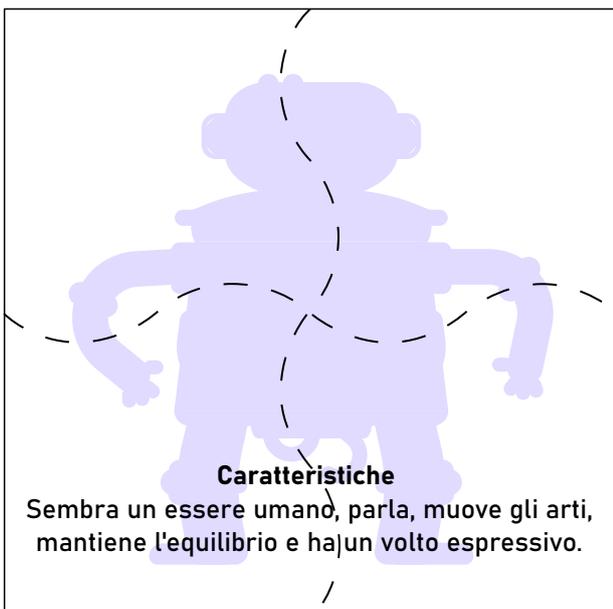
A Robot esploratore



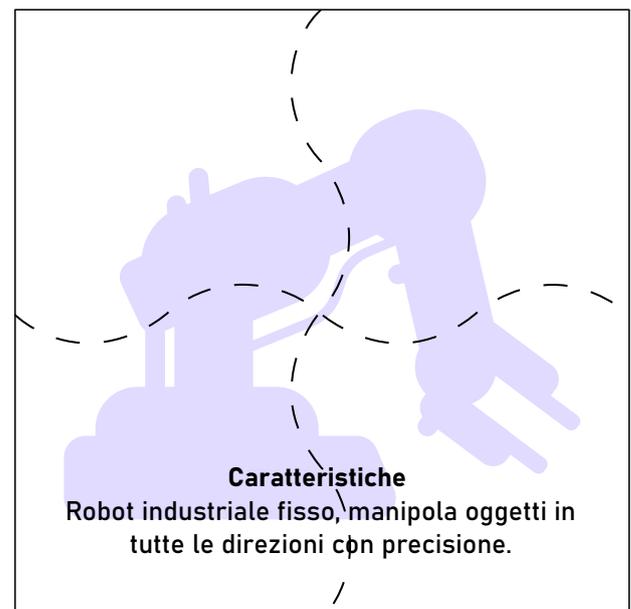
B Robot bio-ispirato



C Robot umanoide

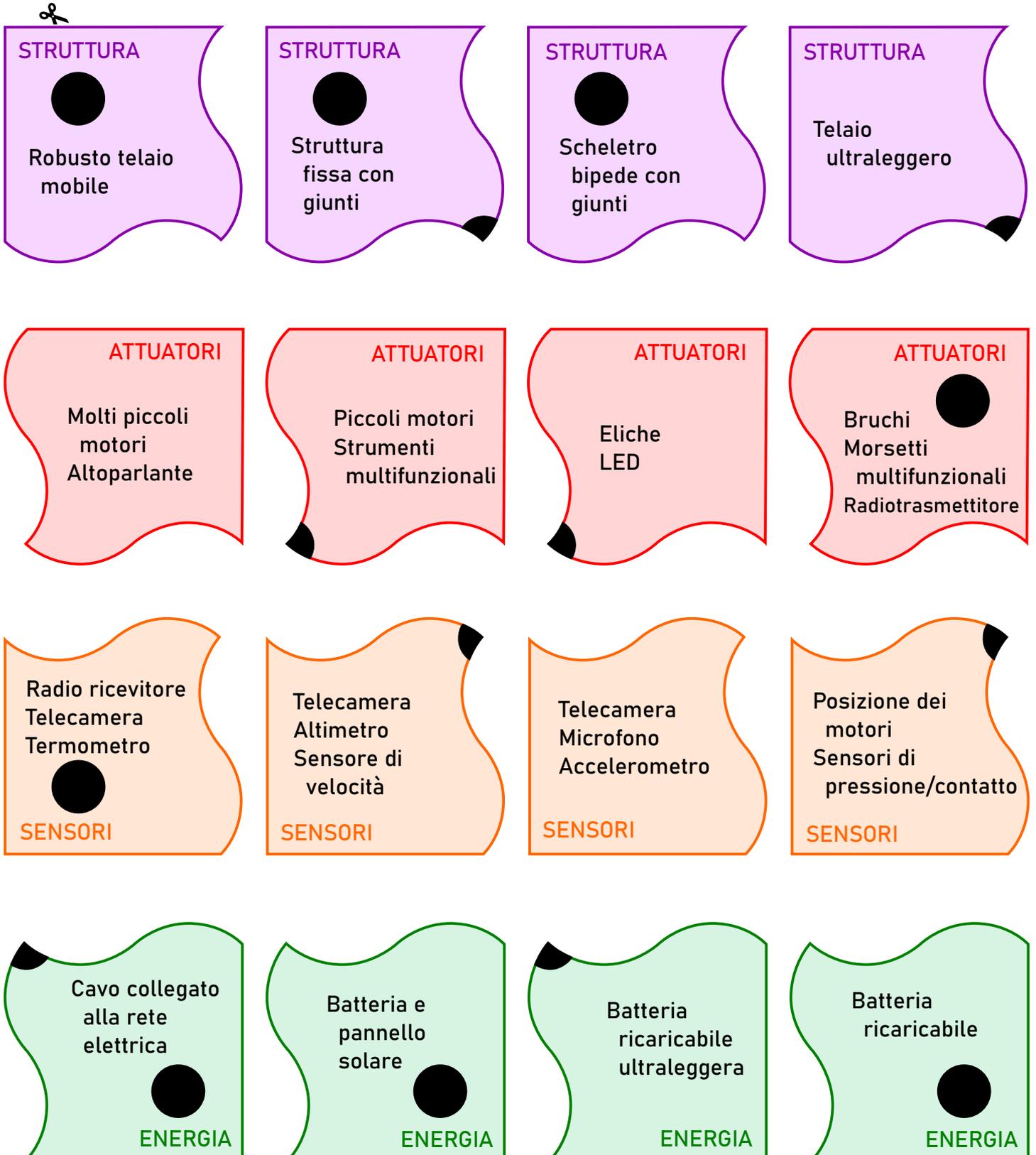


D Braccio robotico

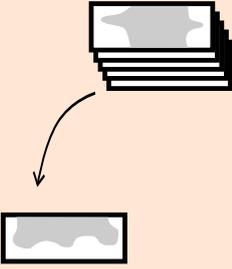


Codice segreto: _____

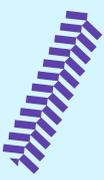
A B C D



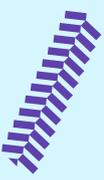
**SCELTA DAL
MUCCHIO**



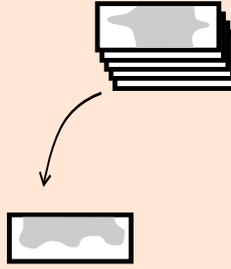
OK



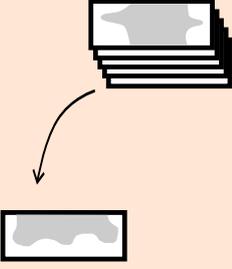
OK



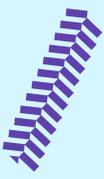
**SCELTA DAL
MUCCHIO**



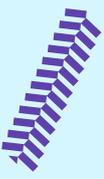
**SCELTA DAL
MUCCHIO**



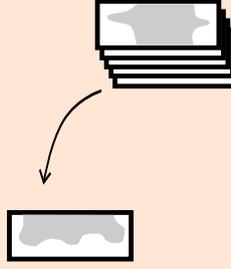
OK



OK



**SCELTA DAL
MUCCHIO**



CHIAVE
DI LABO
PERSA



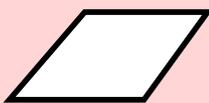
NUOVA
CHIAVE



NUOVA
CHIAVE



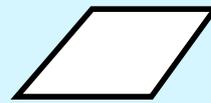
PIANO
PERDUTO



PIANO
TROVATO



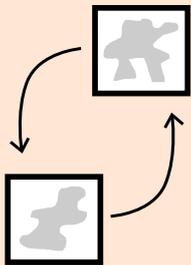
PIANO
TROVATO



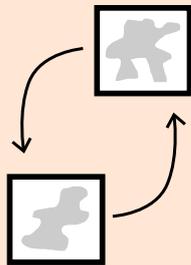
**NUOVA
CHIAVE**



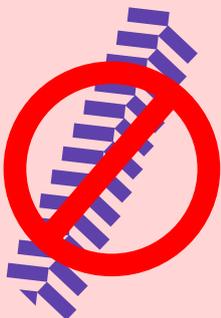
**CAMBIO DI
PIANO**



**CAMBIO DI
PIANO**



STOP

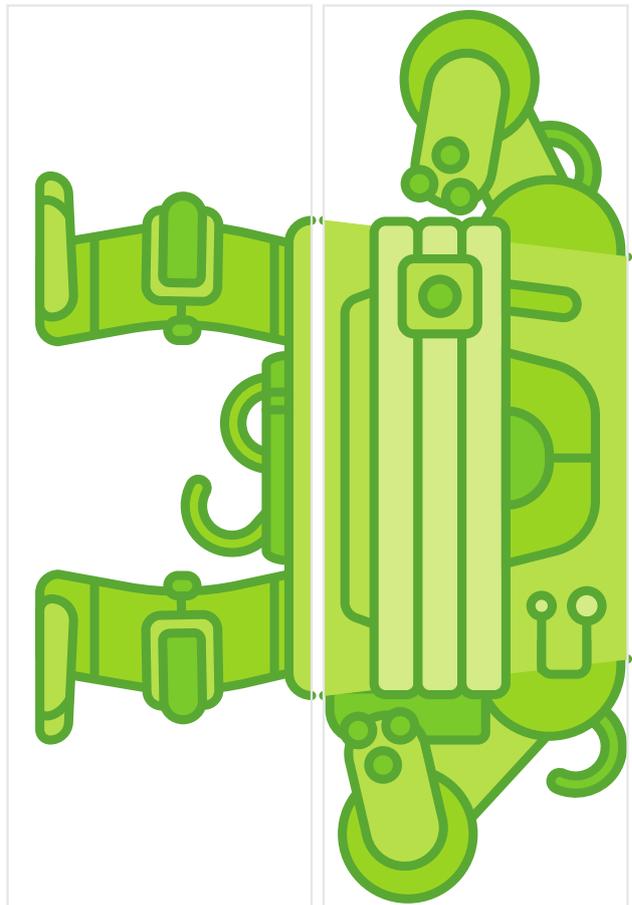
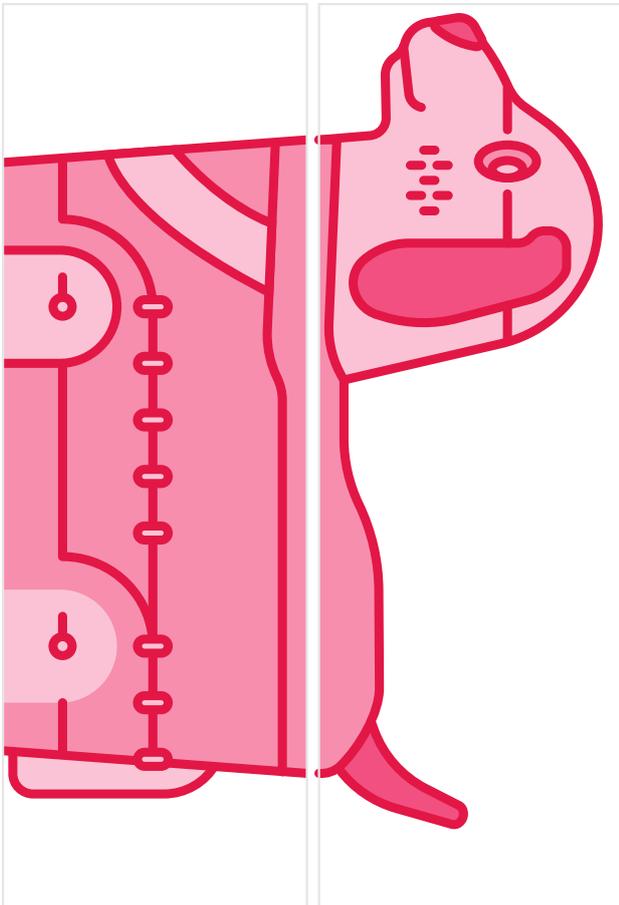
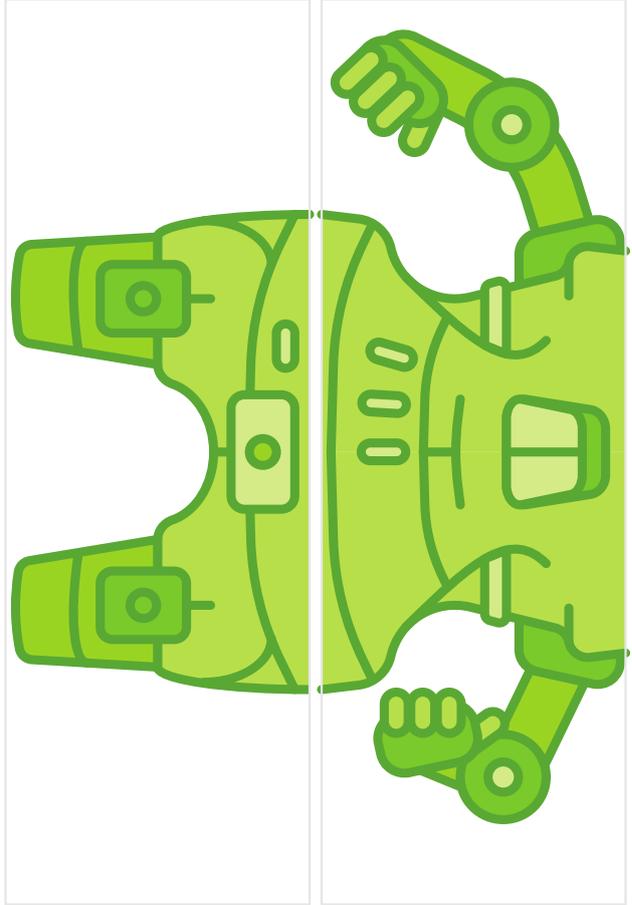
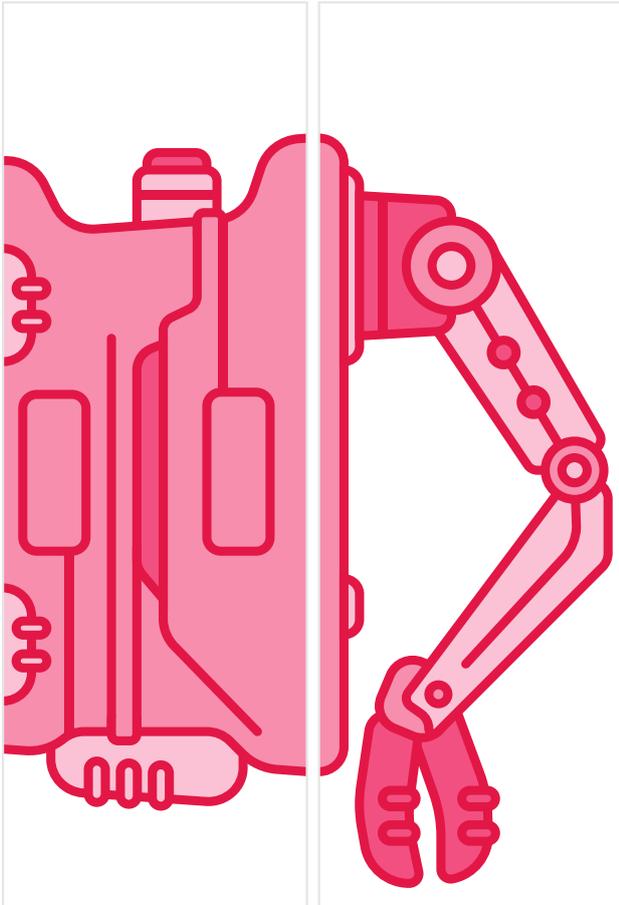


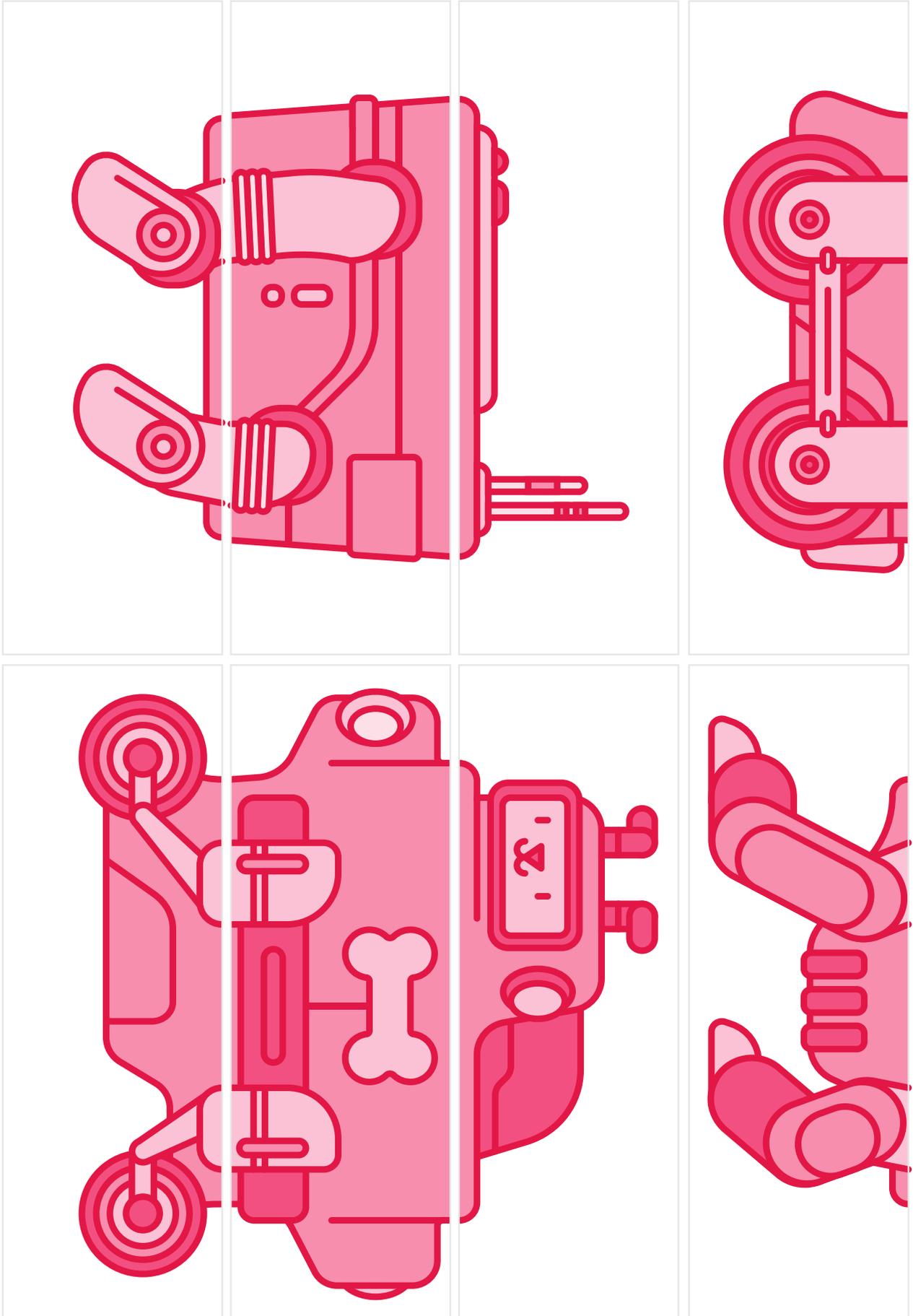
STOP

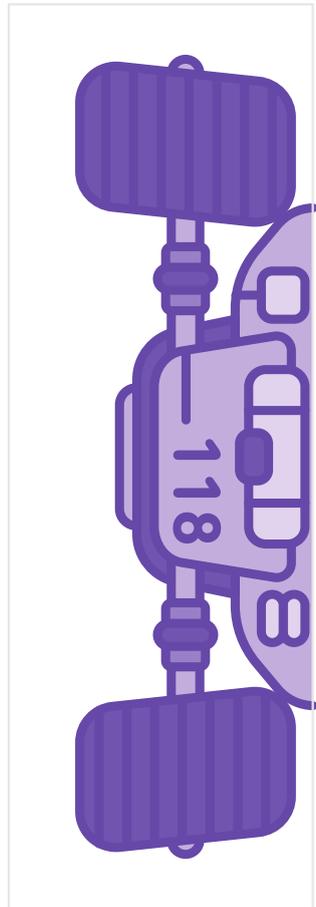
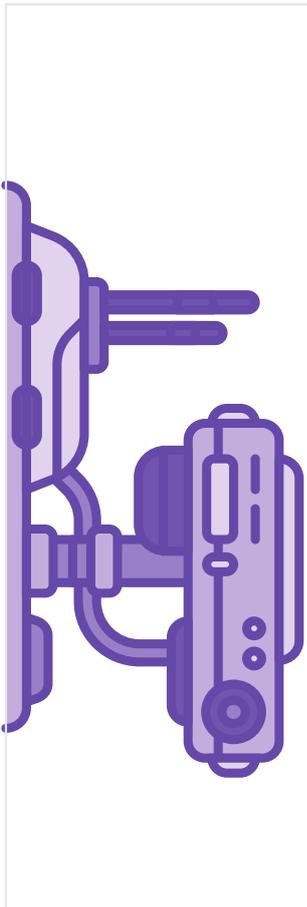
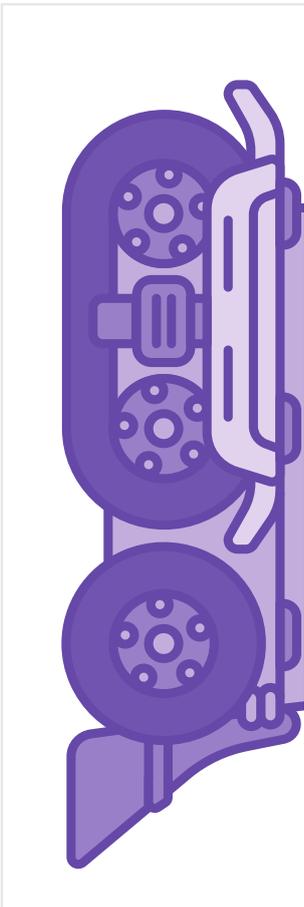
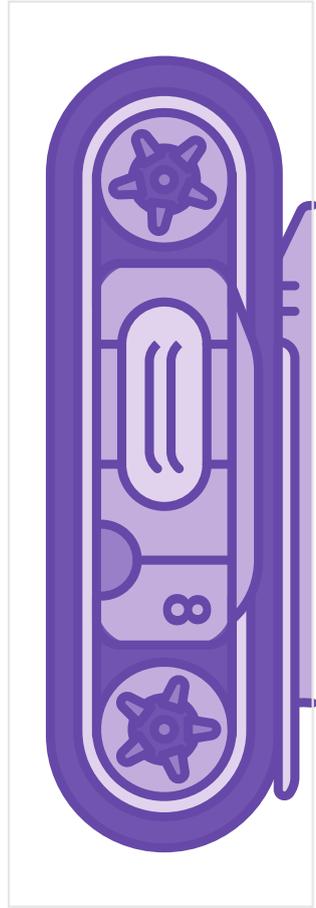
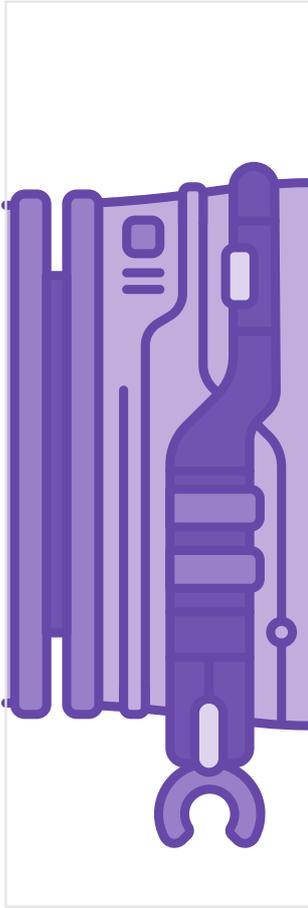


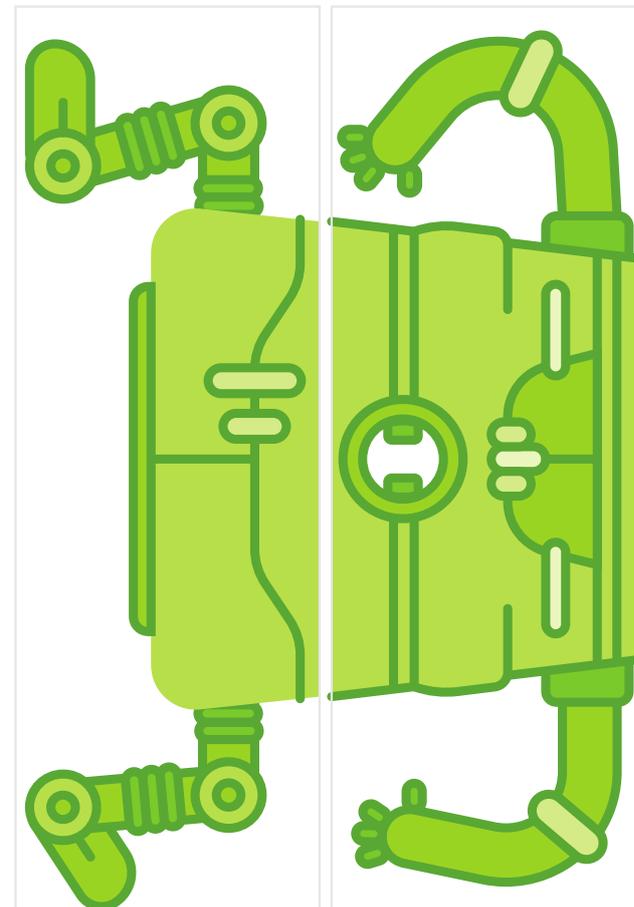
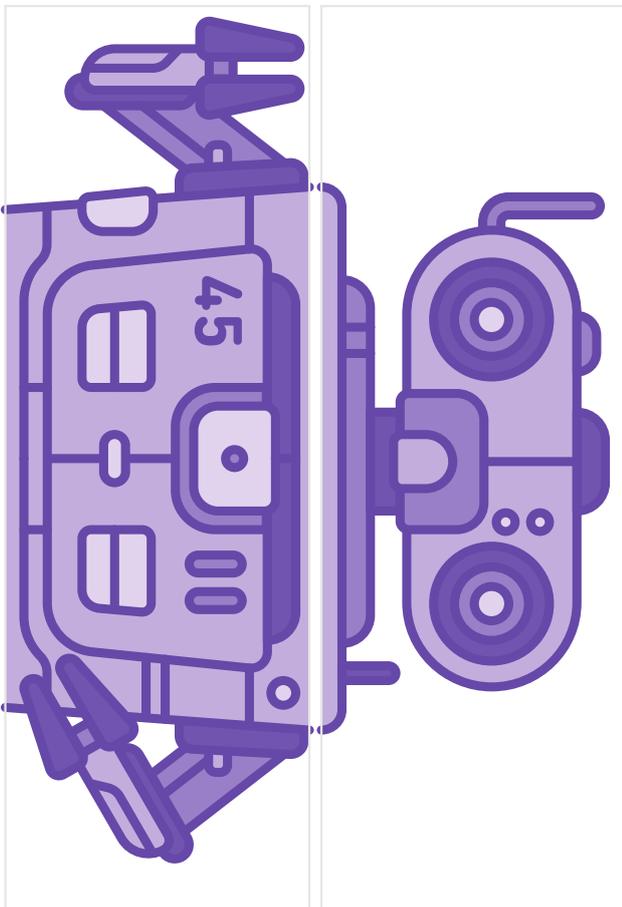
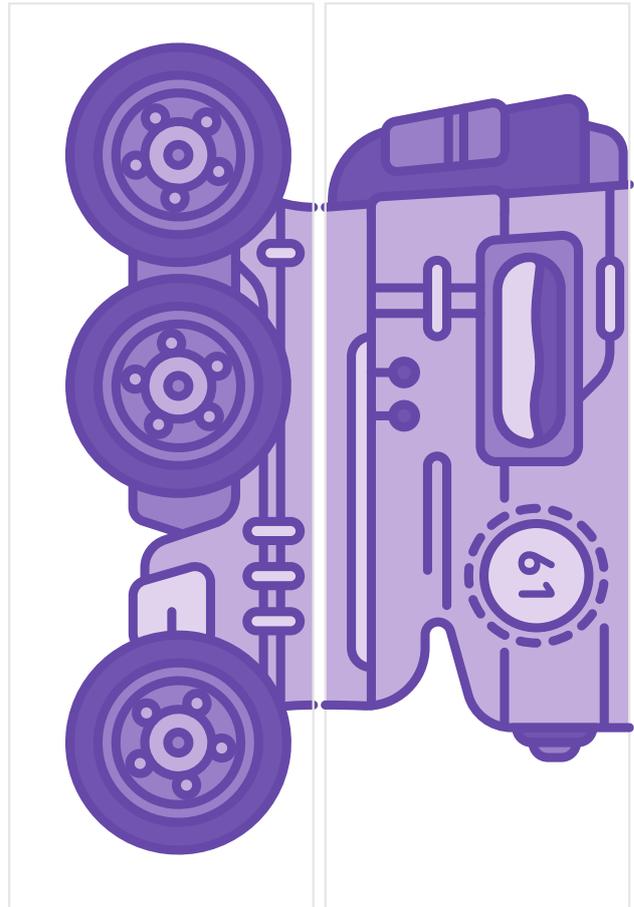
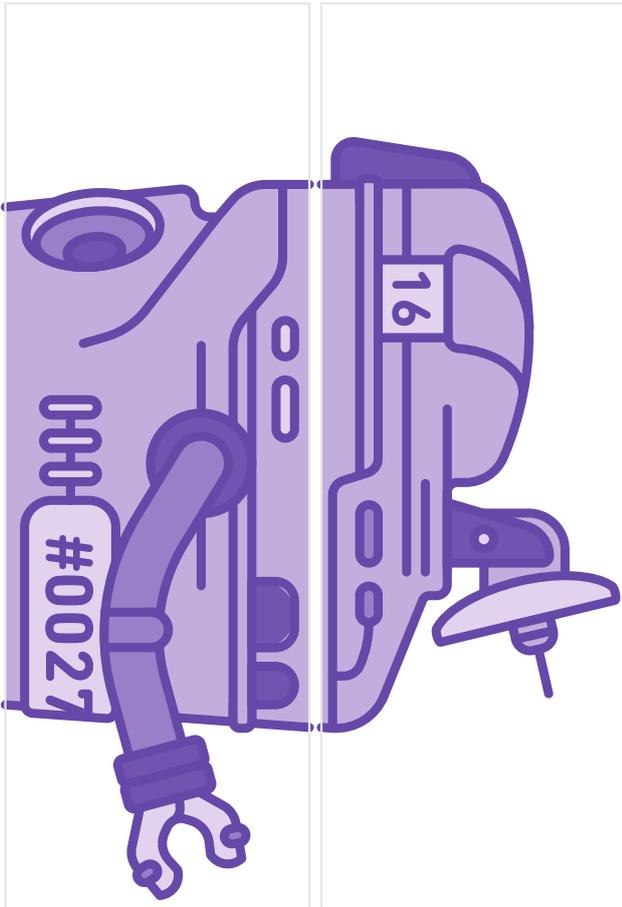
STOP

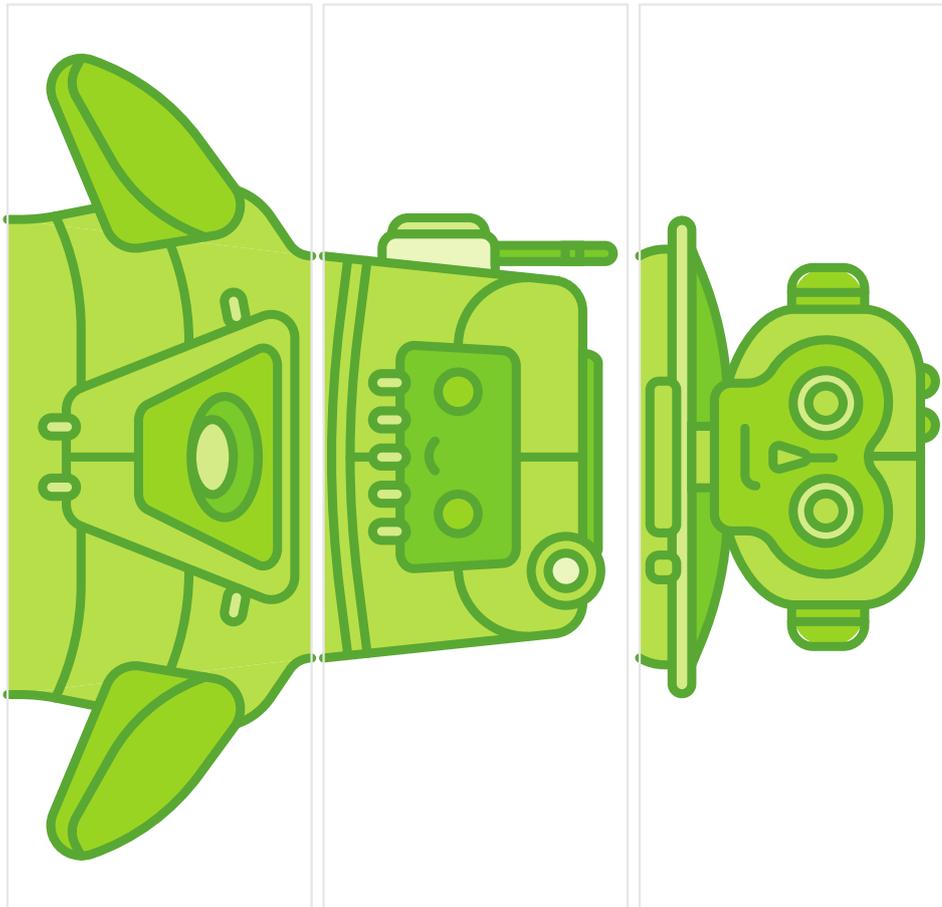
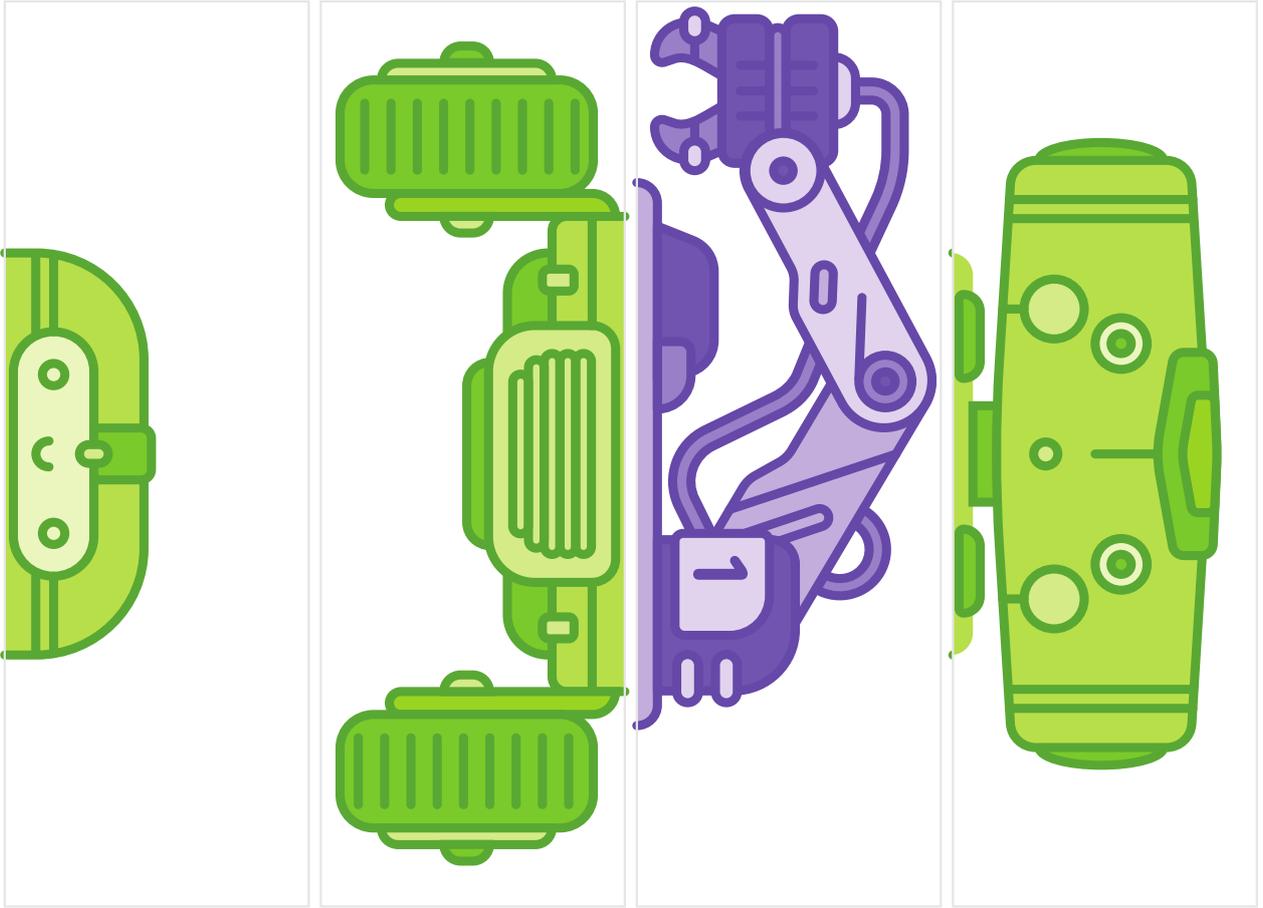


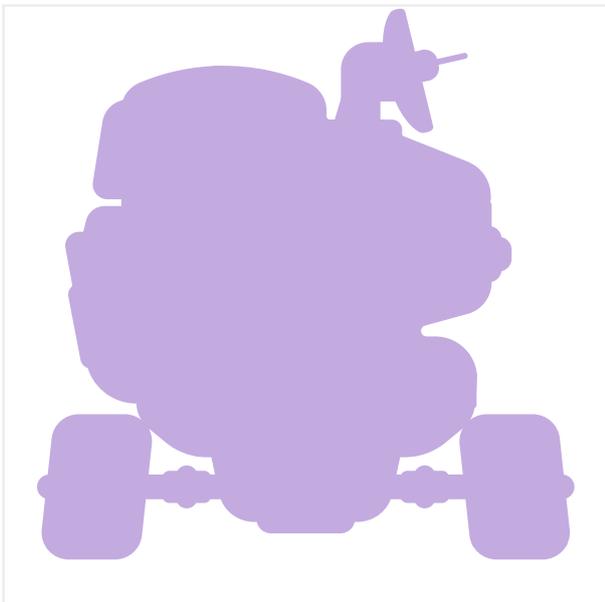
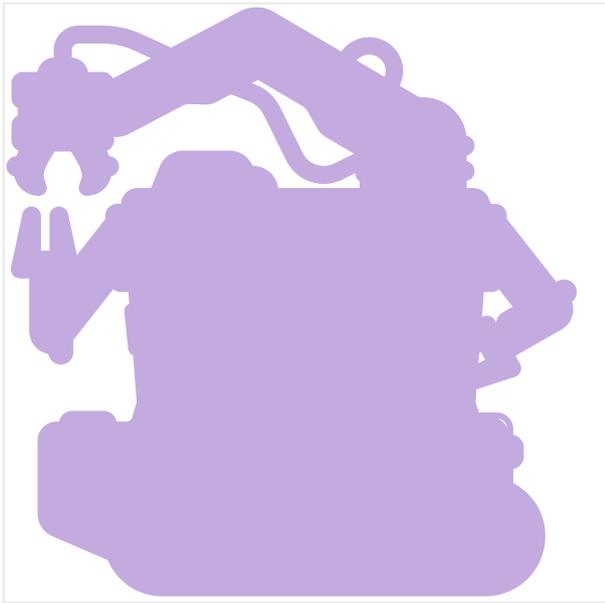




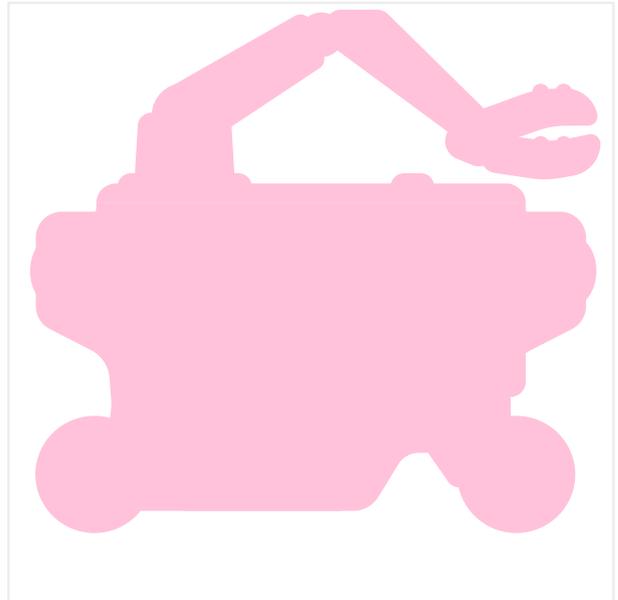
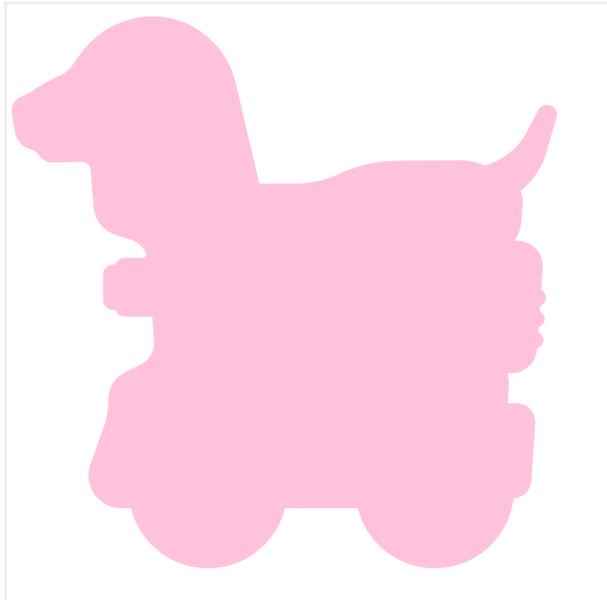


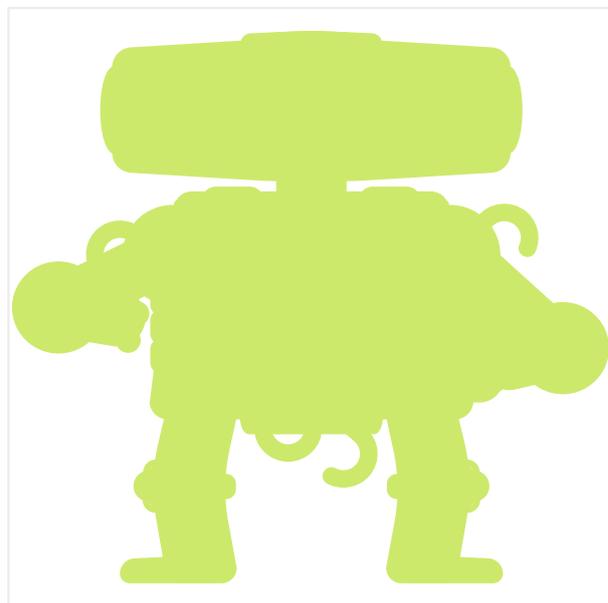
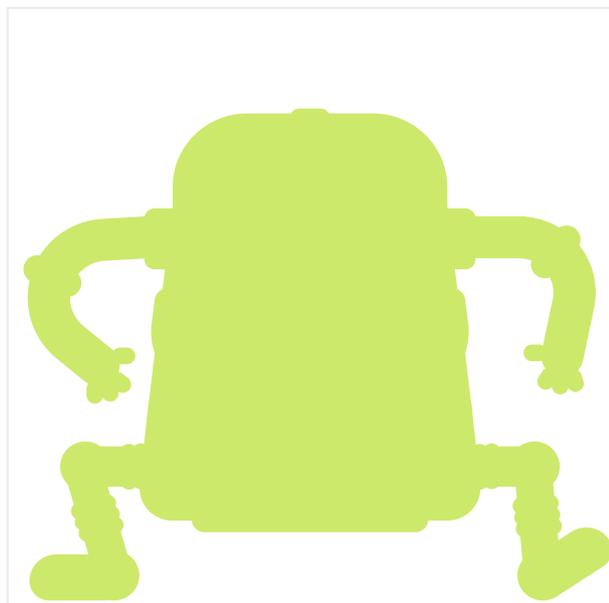
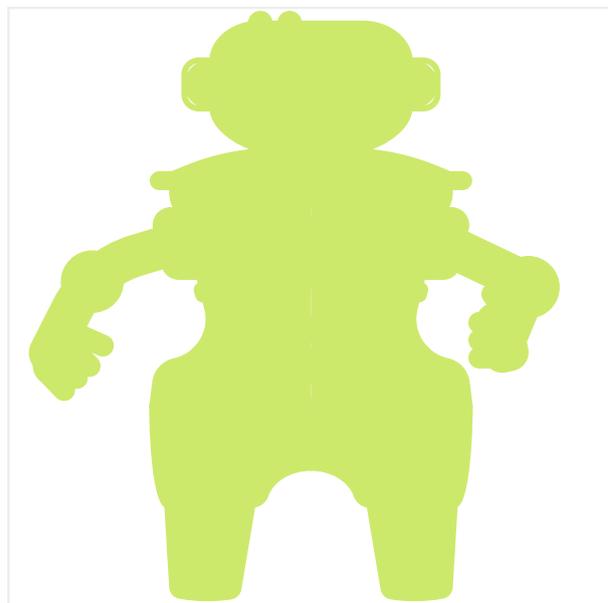
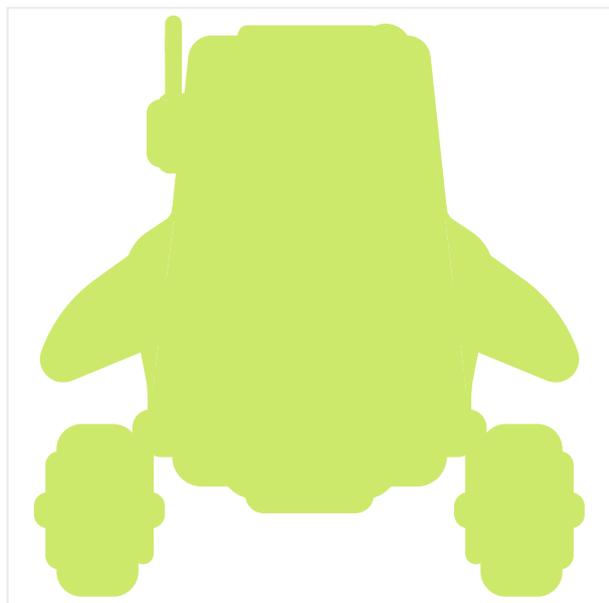




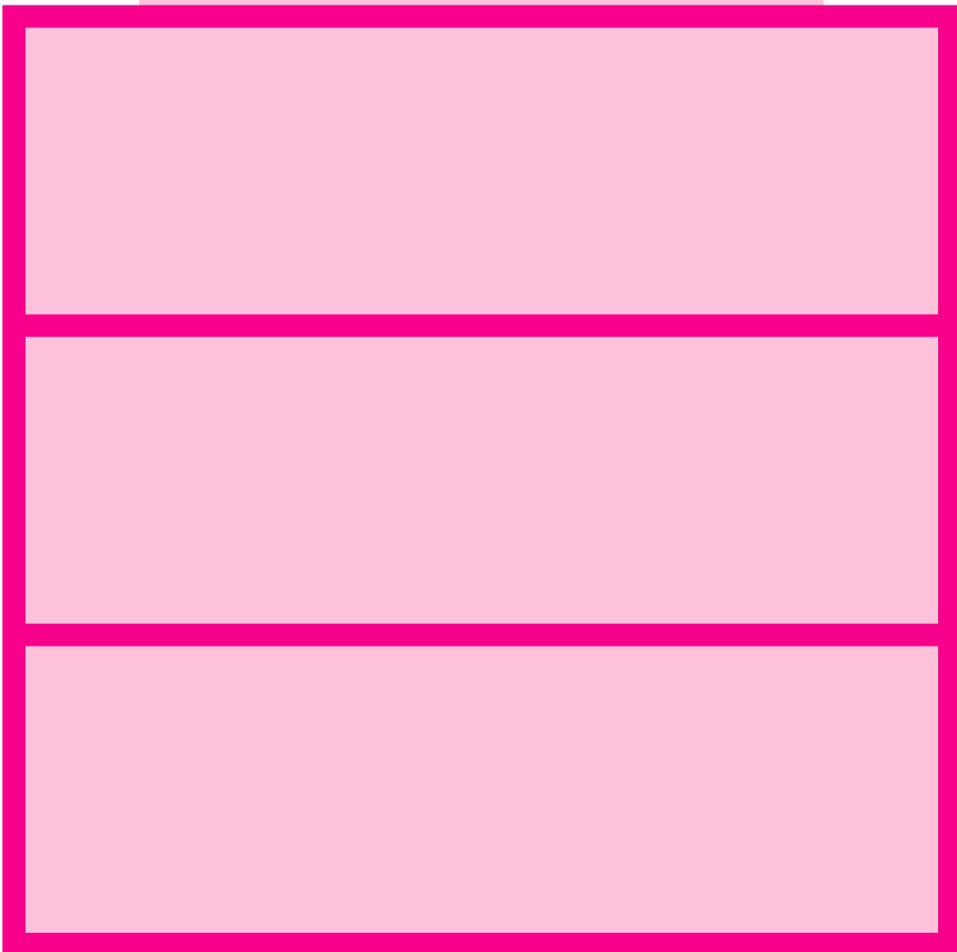
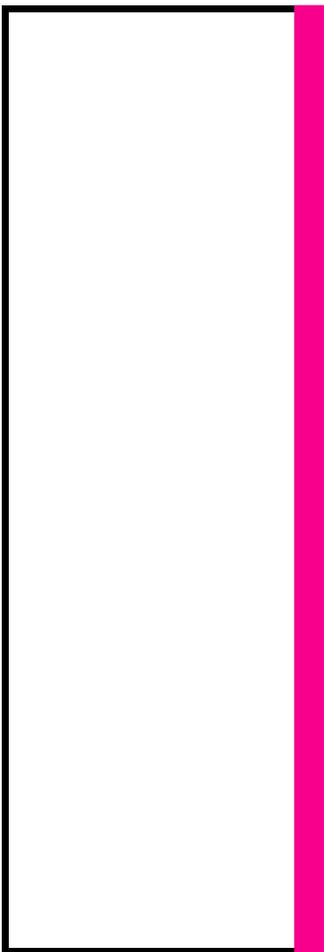
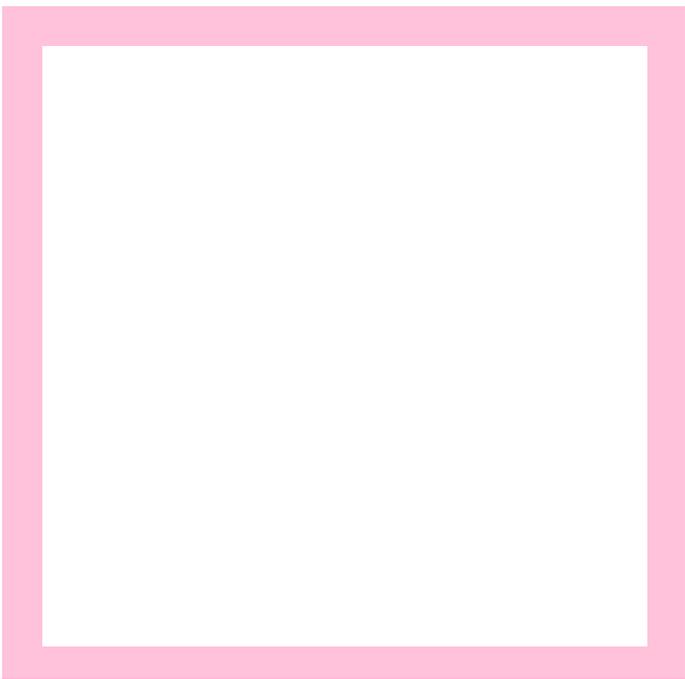


Atelier de construction - Activité 3

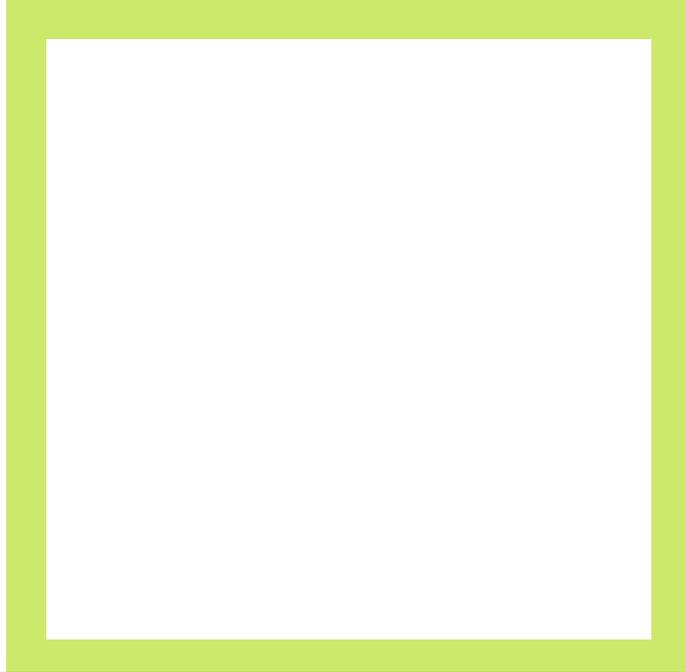




ROBOT CANE



UMANOIDE



--

ROVER

