

Défi n°2 : La tour infernale - défi équipe –

Contexte : La tablette des savoirs que doit récupérer le robot Lo-Li se trouve tout en haut de la tour multicolore, derrière le repère 75. Le passage est bloqué par une série de caisses (rouge, bleue, verte et jaune). Le robot de Lo-Li décide de les utiliser pour reformer la tour et atteindre la tablette des savoirs. Arrivée en haut de la tour, la tablette des Savoirs Universels est récupérée et le Minotaure enfermé à jamais.

<p>ACTIONS À PROGRAMMER : À partir de la dalle orange n°2, le robot Lo-Li doit :</p> <p style="color: red; text-align: center;">ACTIONS MANUELLES OPTIONNELLES</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. déplacer les caisses jusqu'à l'espace situé au sud du repère 75 ; 2. se déplacer jusqu'à la dalle bleue n°2 ; 3. s'orienter vers le Sud de la table. <p style="color: red; text-align: center;">- Former une tour identique au modèle - Déposer le Minotaure sur la tour. - Mettre la tablette sur le robot.</p>
--	---

À la fin du défi n°2, l'arbitre passe à la validation des actions suivantes :

Validation des missions du défi n°2 (choix multiples)	points
À la fin du défi n°2, une tour identique à celle du modèle est construite.	4
À la fin du défi n°2, la tablette des Savoirs Universels se trouve sur le robot.	4
À la fin du défi n°2, le Minotaure se trouve en haut de la Tour.	4
À la fin du défi n°2, le robot se trouve arrêté sur la dalle bleue n°2.	4
À la fin du défi n°2, l'avant du robot est orienté vers le Sud.	4

Si toutes les actions ne sont pas validées, l'équipe peut recommencer la validation de ce défi ou passer à un autre défi.

Si toutes les actions sont validées, l'arbitre l'annonce à l'équipe. Il passe maintenant à l'évaluation des bonus.

Évaluation des bonus du défi n°2

BONUS : Fabrication de la tour (choix unique)	points
Le robot a associé les 4 caisses pour former la tour.	20
Le robot a associé 3 caisses pour former la tour. La 4ème a été mise à la main.	12
Le robot a associé 2 caisses pour former la tour. Les 2 autres ont été mises à la main.	10
Le robot a récupéré les caisses et les a ramenées dans la zone de départ n°2 orange. La tour a été formée à la main par un membre de l'équipe. Ensuite le robot a poussé la tour au sud du repère 75.	8
La tour a été formée par un membre de l'équipe au sud de la limite 75.	0

L'arbitre vérifie que la tour ressemble au modèle.

BONUS : Nombre d'essais (choix unique)	points
Défi n°2 réalisé en 1 essai	10
Défi n°2 réalisé en 2 essais	8
Défi n°2 réalisé en 3 essais	7
Défi n°2 réalisé en 4 essais	6
Défi n°2 réalisé en 5 essais et plus	1

Le temps est inscrit dans l'application automatiquement. Il est ajouté à titre indicatif.

Temps défi n°2	Temps indicatif du meilleur essai
----------------	-----------------------------------

**L'arbitre peut annoncer à l'équipe le nombre de points.
Et l'équipe passe à la validation d'un autre défi.**