AFFICHE GRATUITE

Tracer des lignes pour Ozobot

Les règles de tracé des guides officiels Ozobot, avec une colonne dédiée à Ari.

La ligne



Épaisseur de **5 mm** (4,5 à 6 mm acceptés), taille réelle

- Épaisseur uniforme partout : le robot lit mal une ligne dont l'épaisseur varie.
- Dessinez avec le feutre Ozobot, en utilisant le côté plat de la pointe.
- Sur du papier blanc non brillant. Pas de feutre pour tableau blanc, de crayon de couleur, de crayon gras ni de surligneur.

Conseil
Tracez d'abord le parcours au crayon, ajoutez les codes couleur, puis repassez la ligne en noir.

Vous souhaitez imprimer votre propre parcours ?
Imprimez en couleur sur du papier blanc mat, à 100 % (taille réelle). Mesurez ensuite une case de code : elle doit faire 5 mm.

Espace autour de la ligne

Règle	Bit+ et Evo	Ari
Distance entre les lignes parallèles (y compris dans un virage en U)	**≥ 25 mm**	**≥ 38 mm**
Espace blanc de chaque côté de la ligne	**± 12 mm**	**± 19 mm**
Largeur d'un virage	**≥ 25 mm**	**≥ 38 mm**
Distance entre les codes couleur	**≥ 51 mm**	**≥ 51 mm**
Distance entre un code et un virage ou une intersection	**≥ 25 mm**	**≥ 25 mm**
Ligne droite après un code zigzag ou marche arrière	**≥ 64 mm**	**≥ 76 mm**

Plusieurs robots dans la classe ? Respectez les dimensions d'Ari pour que votre parcours fonctionne avec les trois robots.

Angles et intersections

- L'angle idéal est de 90°. Le robot suit mal un angle aigu ; un large virage arrondi convient.
- Un carrefour comporte trois branches (en T) ou quatre (en croix), perpendiculaires et rectilignes. Jamais dans un virage.
- Sans code de direction, le robot choisit lui-même une direction à une intersection.

Codes couleur

- Uniquement sur une ligne droite, jamais dans un virage, un angle ou à une intersection.
- Cases de 5 × 5 mm, sans espace blanc entre elles ni chevauchement.
- Du noir avant et après. Les codes à deux couleurs se placent en fin de ligne, avec environ 20 mm de blanc après.



Tourner à gauche, taille réelle

Affiche gratuite d'Ozobot Benelux : vous pouvez l'imprimer et l'utiliser en classe. Imprimez à 100 % (taille réelle). Ozobot est une marque d'Ozo EDU, Inc.