


Technologie : 5e 2025-2026	Chapitre 5 : Objets connectés Activité sur la carte Microbit + Radio - suite	 LYCÉE FRANÇAIS DE SHANGHAI 上海法國外籍人員子女學校
---	---	---

<https://microbit.org/fr/>

(faire un clic droit pour ouvrir dans une nouvelle fenêtre)

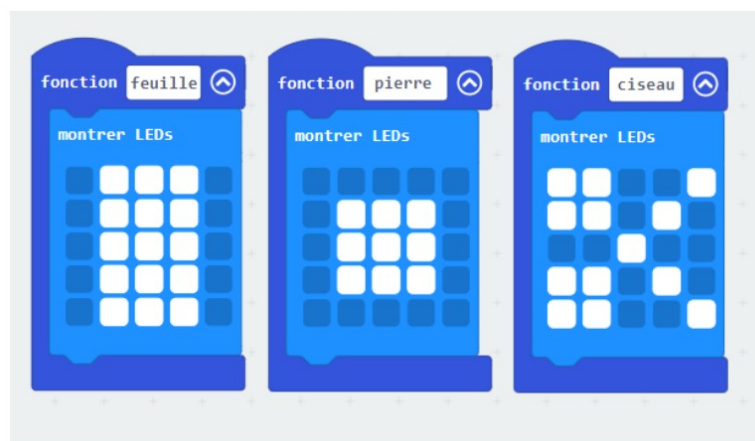
L'objectif de cette activité est de simuler le jeu Pierre-Feuille-Ciseaux (Shifumi) avec deux cartes microbit. « Pierre-feuille-ciseaux » est un jeu de hasard très répandu dans le monde et qui se joue à deux. La main symbolise chacun des trois objets :

- La pierre en serrant le poing
- Les ciseaux en écartant le majeur et l'index
- La feuille en allongeant ses doigts.

Analyse du principe du jeu : « Pierre-Feuille-Ciseaux » est un jeu dans lequel vous et votre partenaire devez secouer simultanément vos poings 3 fois et présenter votre main pour symboliser soit une pierre, une feuille ou des ciseaux.

1. Que se passe-t-il quand le 1er joueur symbolise avec sa main la pierre et le 2nd les ciseaux ?
.....
2. Que se passe-t-il quand le 1er joueur symbolise avec sa main la feuille et le 2nd les ciseaux?
.....
3. Que se passe-t-il quand le 1er joueur symbolise avec sa main la pierre et le 2nd la feuille ?
.....
4. Un objet parmi les trois est-il plus fort que les deux autres ?

Dans cette activité, nous allons programmer deux cartes microbit de telle façon qu'en cliquant sur le bouton A d'une des deux cartes, les deux cartes afficheront 3 secondes après une figure choisie au hasard parmi les 3 ci-contre :



Ensuite, la carte n°1 compte le score, et le score de chacun des joueurs est affiché, en même temps, sur chaque carte. Ensuite on recommence en cliquant sur le bouton A de l'une des deux cartes. Si on clique sur le bouton B, cela affiche le score de chacun des joueurs sur sa carte.