



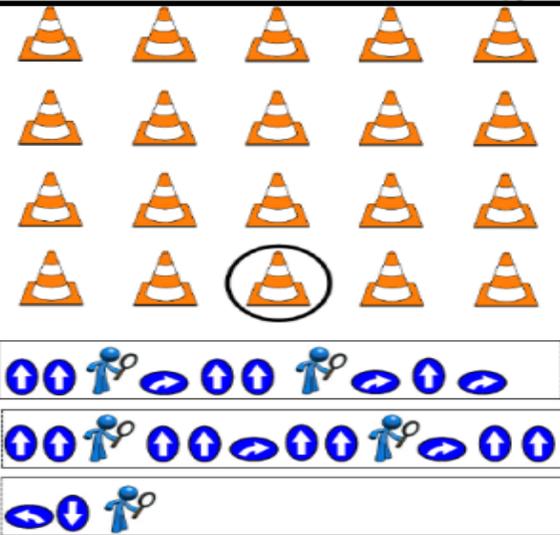
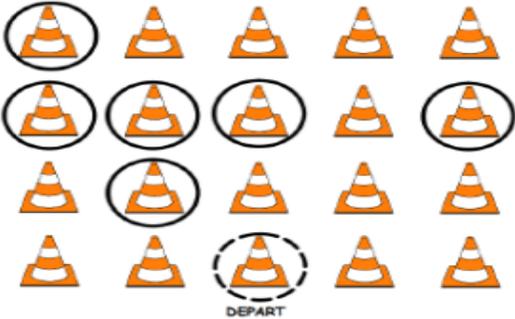
**Objectifs visés:**

- Maîtriser le vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, gauche, droite)
- Coder et décoder pour prévoir et réaliser des déplacements dans un espace proche.
- Coopérer en vue d'un objectif commun
- A partir des éléments trouvés lors du déplacement ( des objets à comptabiliser, des étiquettes nombres, constellations ou barres doigts...), trouver le nombre mystère du parcours.

**Conseils:**

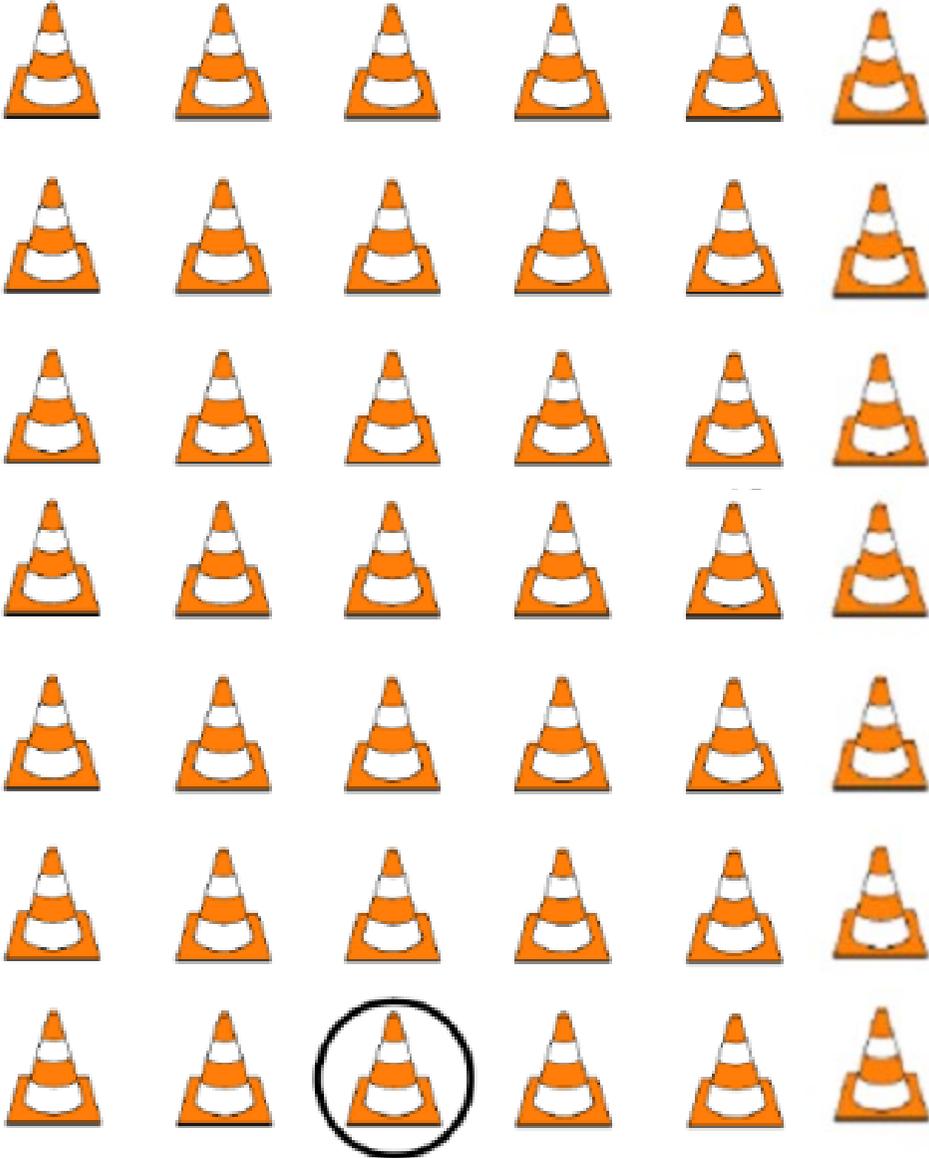
- Mettre un bracelet aux élèves « émetteur » et « récepteur » pour les aider dans l'orientation droite/gauche.
- Pour la deuxième activité, proposer des feutres pour les élèves qui auraient besoin de tracer l'itinéraire choisi.

2 types d'activités en salle de motricité ou dans la cour

	
--	---

**Activité 1:**  
Un émetteur lit le message: il décode.  
Un récepteur exécute le programme.  
Un « scripteur » note les éléments trouvés.  
Ensemble, ils trouvent le nombre mystère.

**Activité 2:** L'émetteur code le déplacement au fur et à mesure à l'oral à l'aide du plan.  
Le récepteur exécute le programme.  
Le « scripteur » note les éléments trouvés.  
Ensemble, ils trouvent le nombre mystère.



Lieu: cour ou salle de motricité

Matériel: plots ou cerceaux; cartes ou objets à cacher (cf plan page suivante); cartes message (exemple ci-dessous)

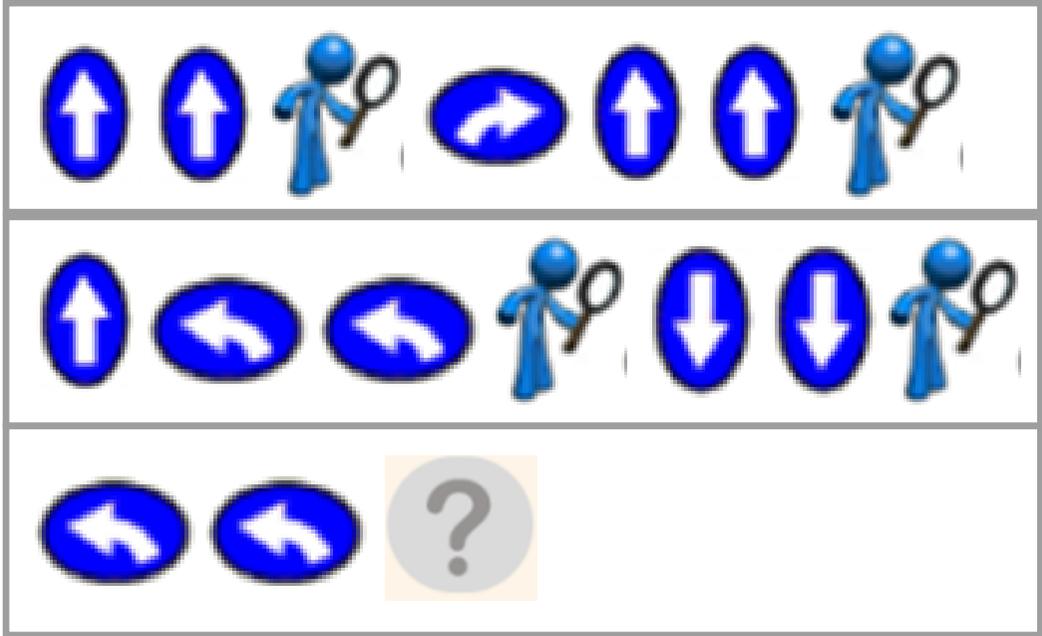
Activité 1: Un émetteur lit le message: il décode.

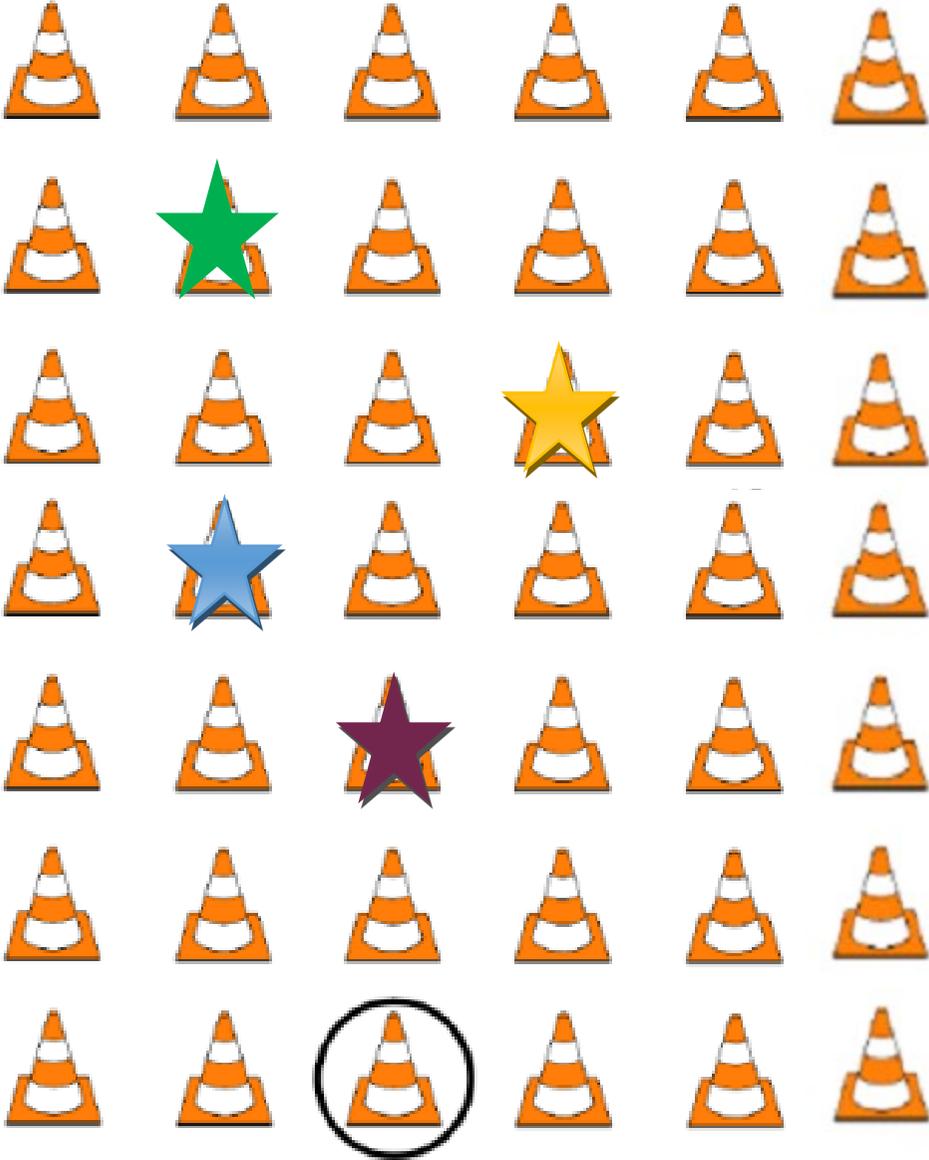
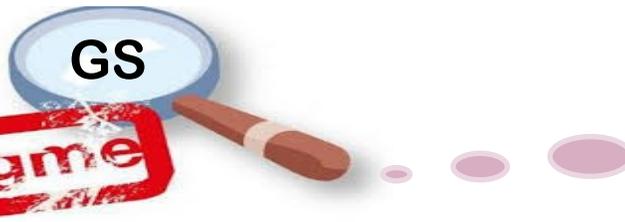
Un récepteur exécute le programme.

Un « scripteur » note les éléments trouvés.

Ensemble, ils trouvent le nombre mystère.

exemple



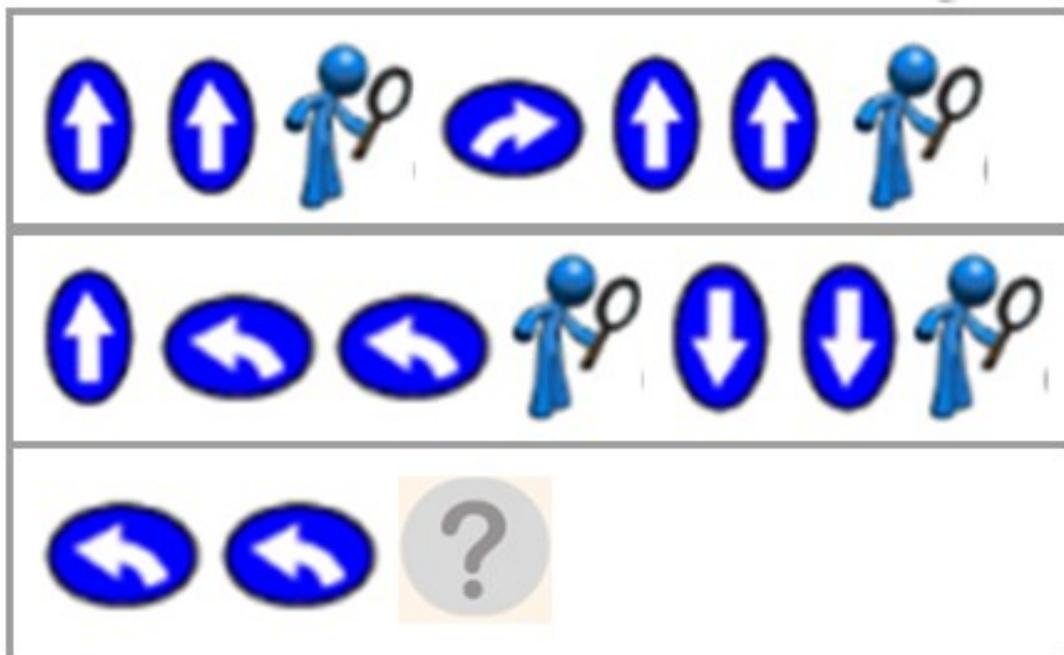
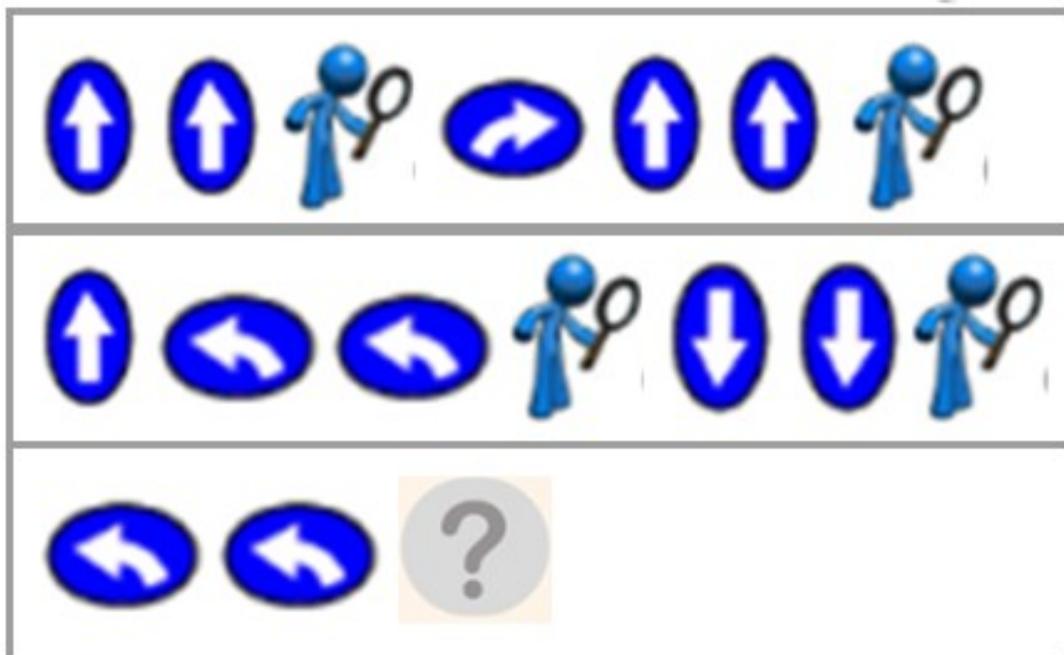
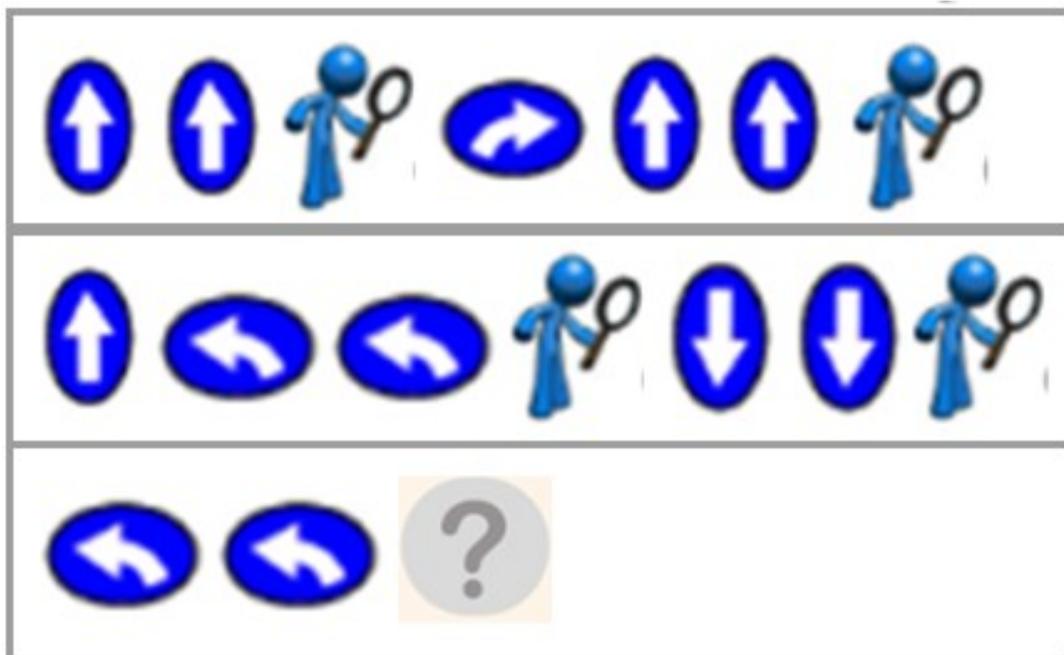
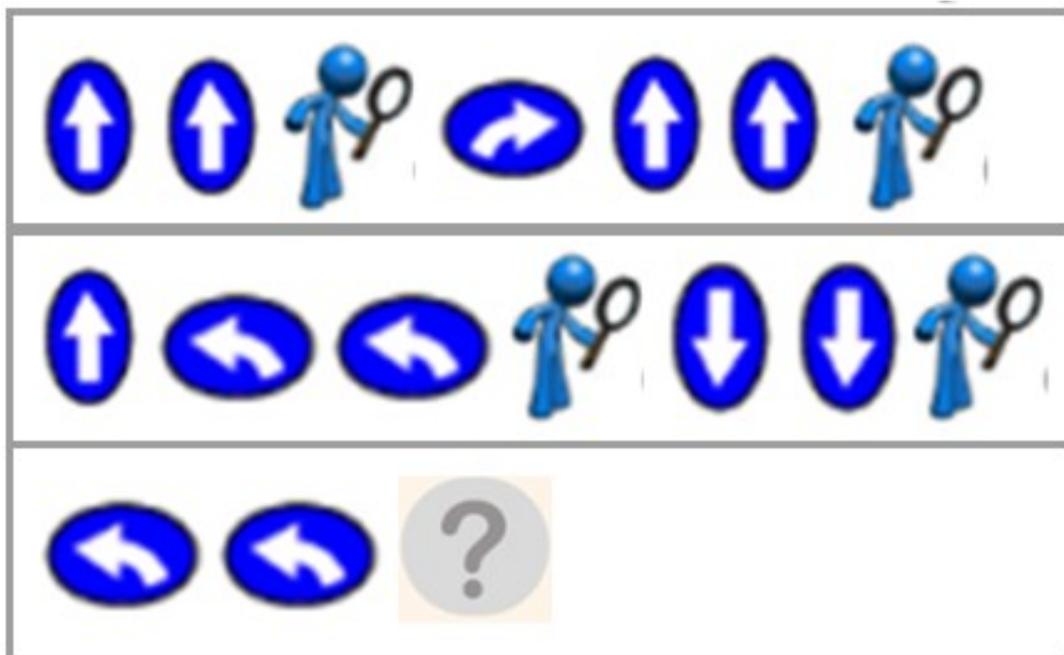


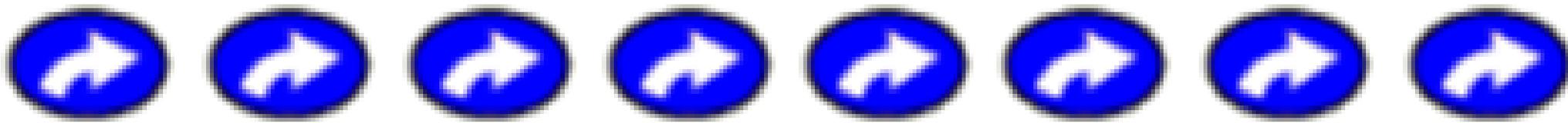
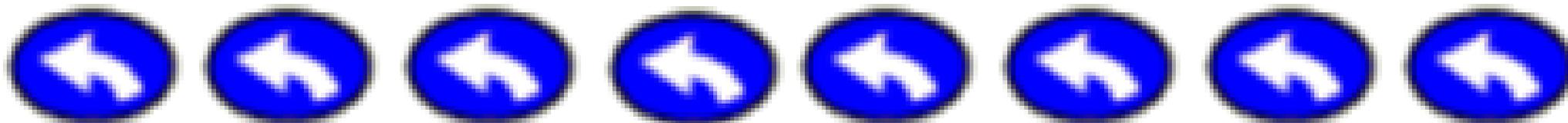
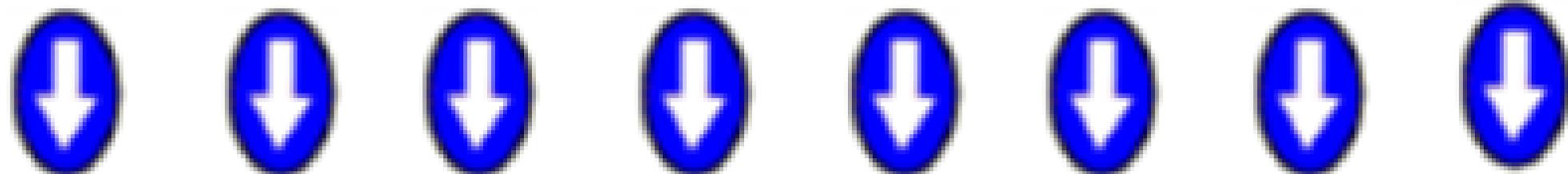
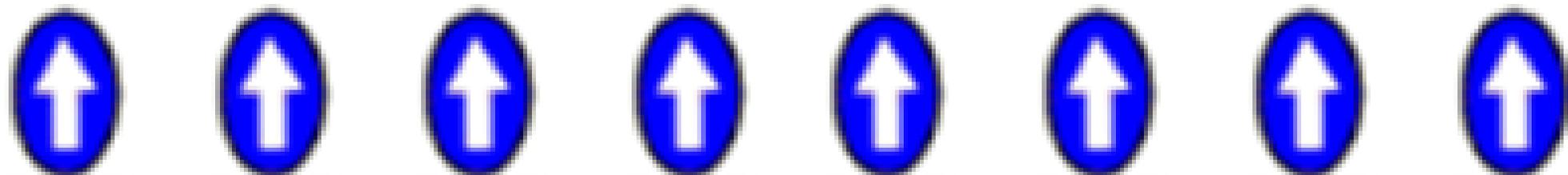
exemple

exemple







Plateau de jeu

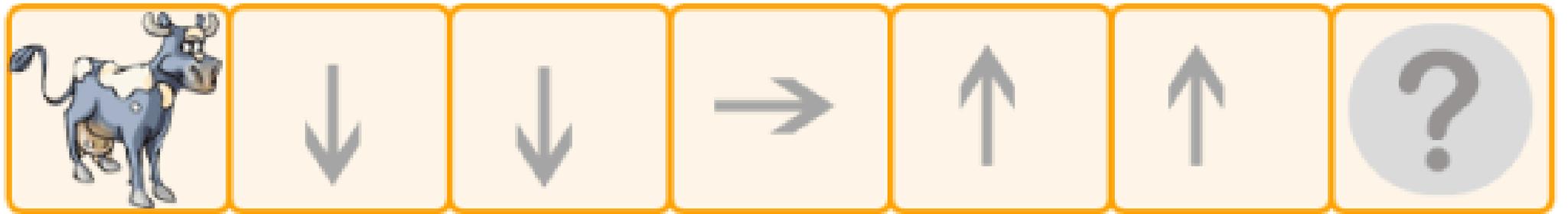
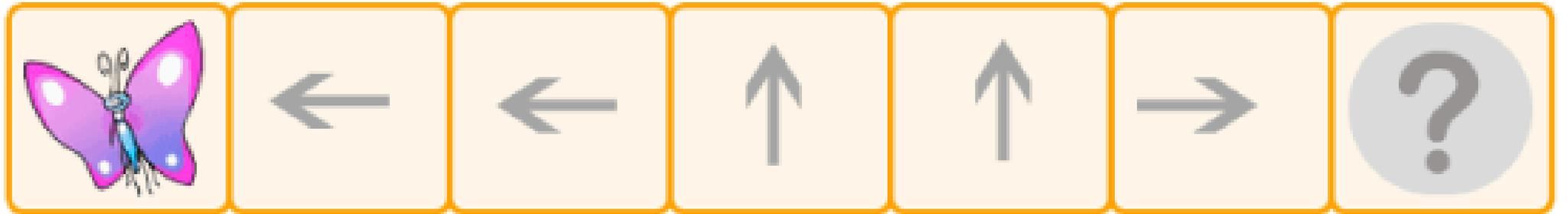
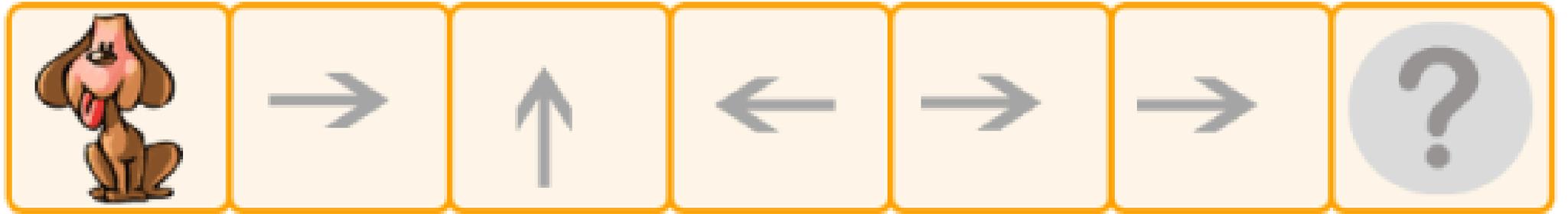
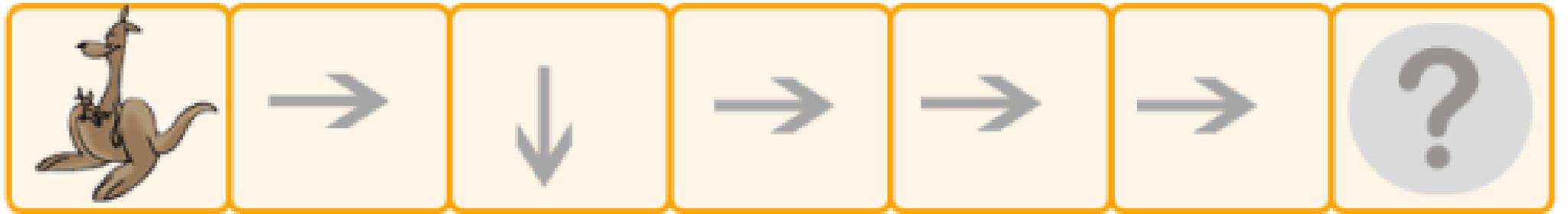


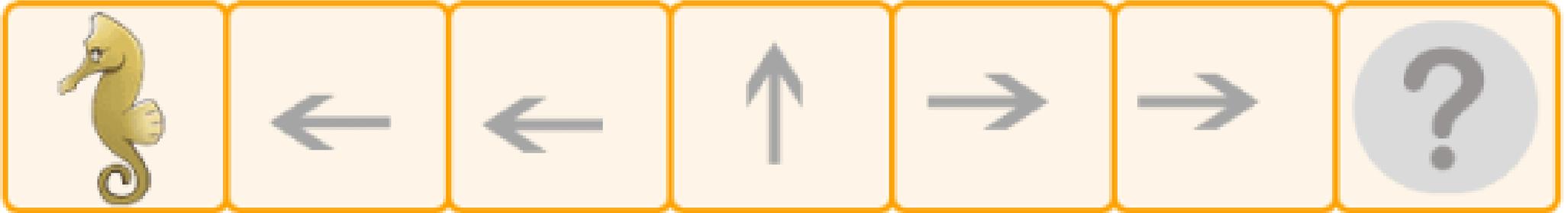
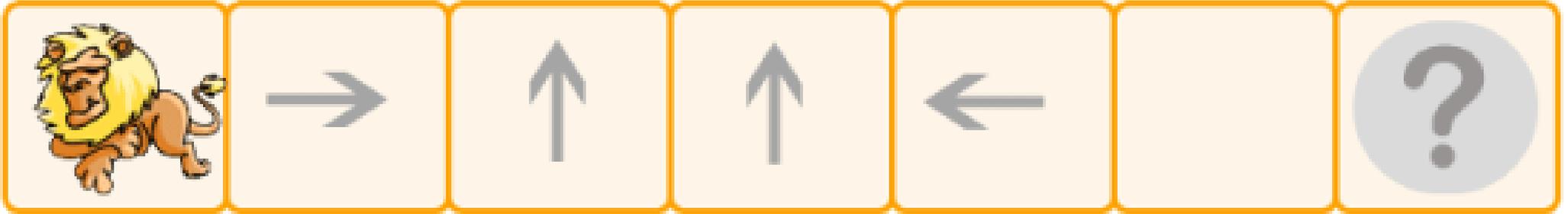
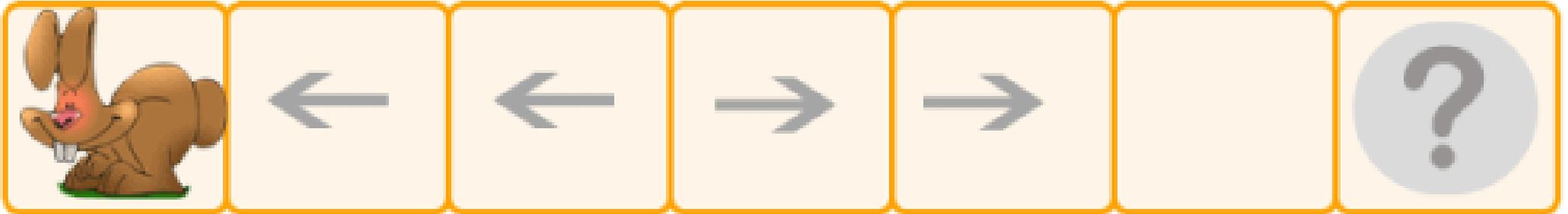
Où va le kangourou?



A imprimer 2 fois sur des feuilles rigides. Découpez les vignettes d'une des 2 feuilles (l'autre feuille servira de support) puis répondez aux questions des pages suivantes.



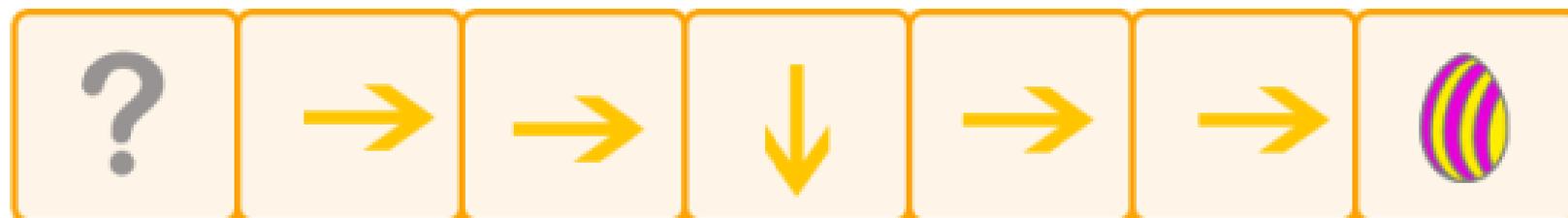




# A imprimer



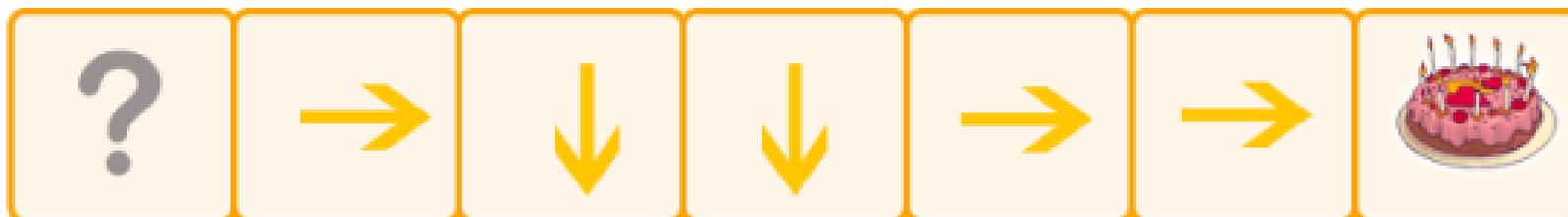
Qui a trouvé l'oeuf ? Suis le sens des flèches



# A imprimer



Qui fête son anniversaire ? Suis le sens des flèches

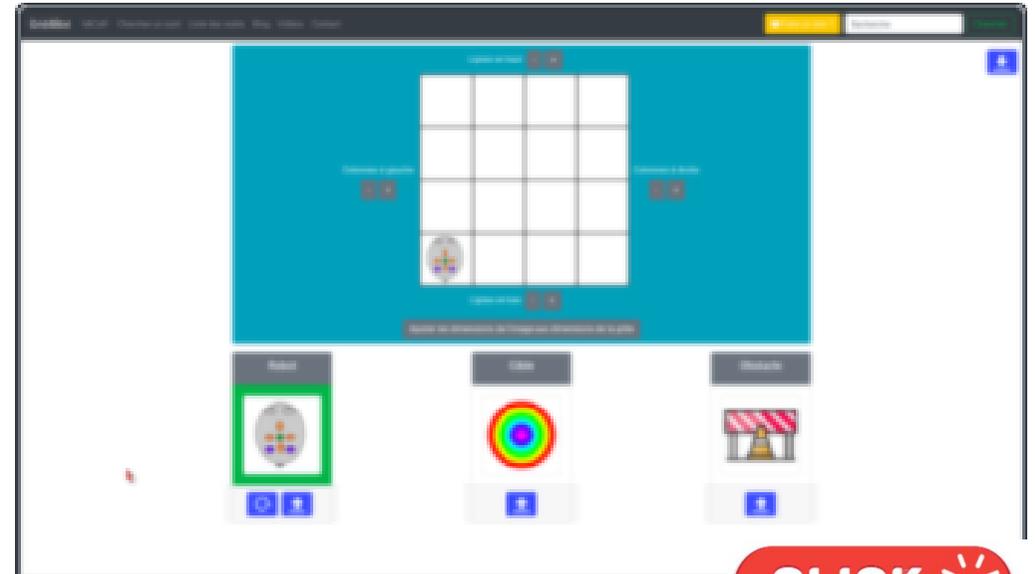




↑	↑
↓	↓
→	→
←	←

L'enseignant crée diverses grilles et les élèves doivent coder le déplacement à l'aide des cartes instructions (les flèches) en les positionnant sur une bande.

Puis il vérifie en modélisant le déplacement avec un personnage par exemple.



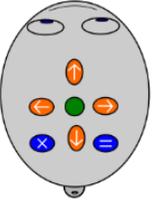
## Grid4bot

Générateur de grilles permettant de proposer des situations pour la programmation de robots.



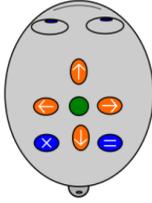
# Trois exemples de grilles créées

grille 1



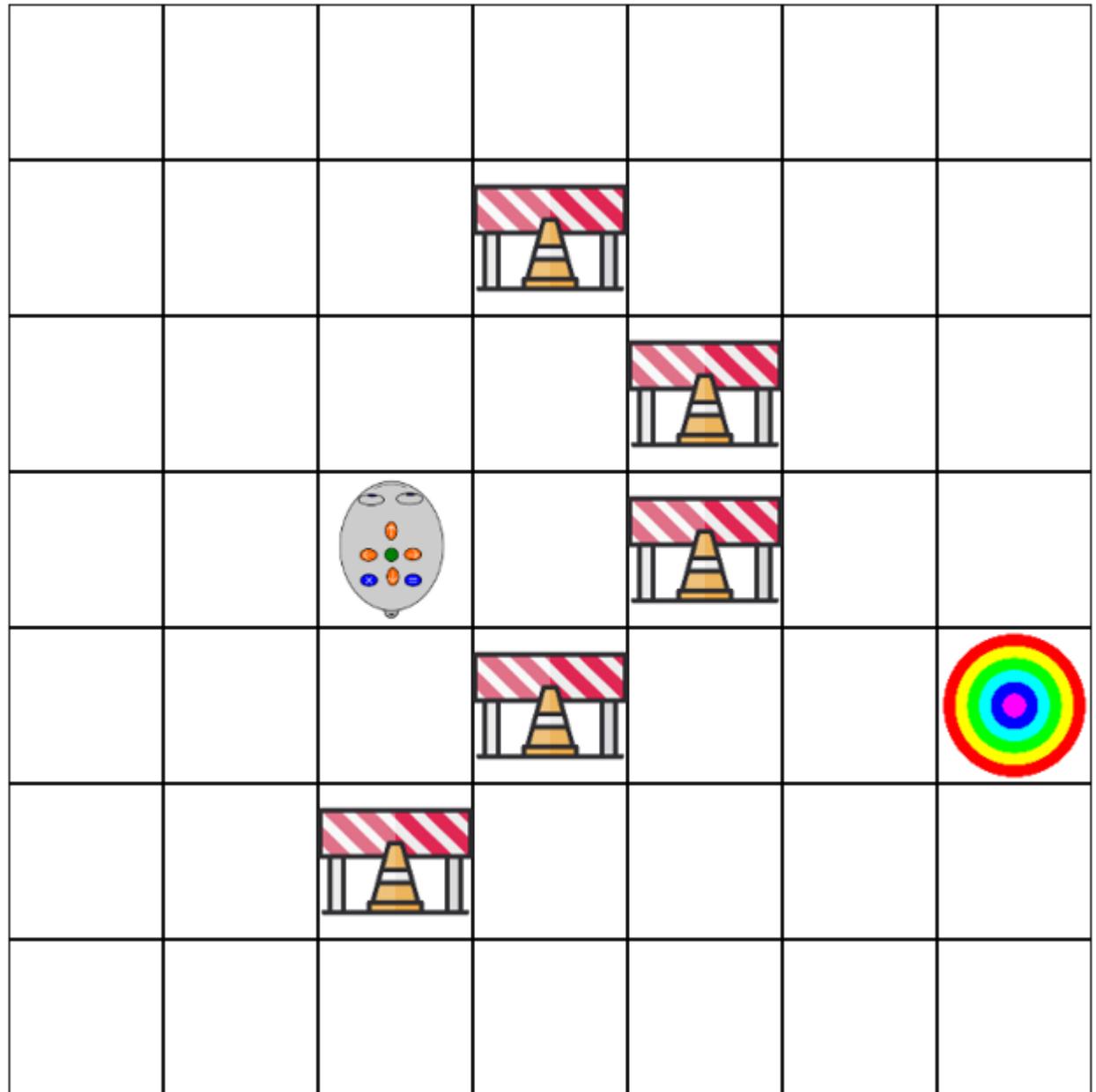
grille 2



# grille 3

On peut ajouter des contraintes:  
le plus long des chemins, le plus  
court des chemins, avec un  
nombre défini de flèches....



									
				D					

D DÉPART DU TRAJET


CLICK 

									
									
								D	

D DÉPART DU TRAJET


CLICK 

Le choix des parcours peut être modifié en fonction des compétences de vos élèves.