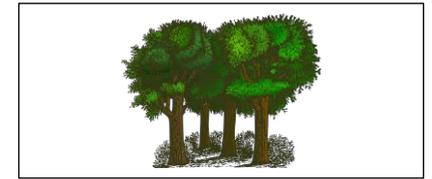




LA FORET EN DANGER

CYCLE 2



OBJECTIF(S) MATHEMATIQUES

- S'initier à la programmation

COMPETENCES DISCIPLINAIRES

- Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui codent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis.
- Encourager la coopération et le travail d'équipe

OBJECTIFS LANGAGIERS

- Participer de façon constructive aux échanges avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.

MODALITES D'ORGANISATION

Activité en petits groupes dans le cadre d'un atelier favorisant le travail collaboratif

MATERIEL

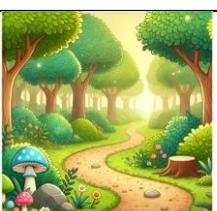
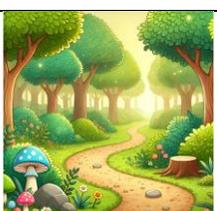
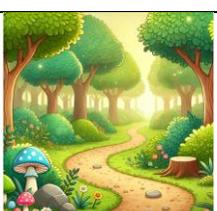
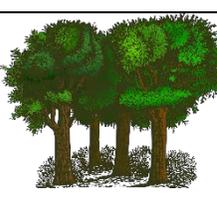
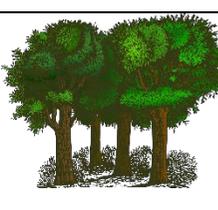
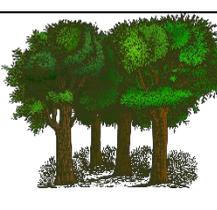
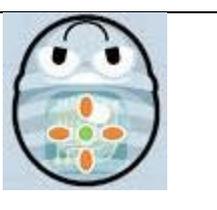
- Un tapis de jeu représentant la forêt
- Un Blue Bot avec l'accessoire poussoir, sur lequel on aura positionné un aimant
- Des trombones pour représenter les déchets
- Des lignes de programmation, des feutres, des flèches repositionnables

CONSIGNE

La forêt et les animaux qui y vivent sont en danger ! Des déchets ont été abandonnés deci delà. Blue Bot, le courageux robot écologiste, est chargé de ramasser ces débris et de les transporter jusqu'à la déchèterie.

DEROULEMENT

1. **Introduction de la mission** : Raconter l'histoire de la forêt en danger et préciser que :
 - Chaque débris (représenté par un trombone) doit être ramassé.
 - L'ensemble des trombones ramassés doit être amené à la déchèterie.
 - Il faut prêter attention aux deux zones "cabane" qui ne doivent pas être franchies.
 2. **Planification** : Demander aux élèves de planifier le parcours de Blue Bot : échanges à l'oral entre élèves puis écriture du programme.
 3. **Début de la mission** : Les enfants programment Blue Bot pour commencer le parcours et tester leur séquence de déplacements. Ils peuvent ajuster la programmation si besoin. Le parcours peut ici être programmé en plusieurs fois.
- POUR ALLER PLUS LOIN :**
- Une fois le défi résolu, on peut installer à nouveau le tapis dans sa disposition initiale et essayer de programmer Blue Bot pour qu'il ramasse les déchets et les amène à la déchèterie en un seul programme.
 - Trouver le programme le plus économe en instructions.

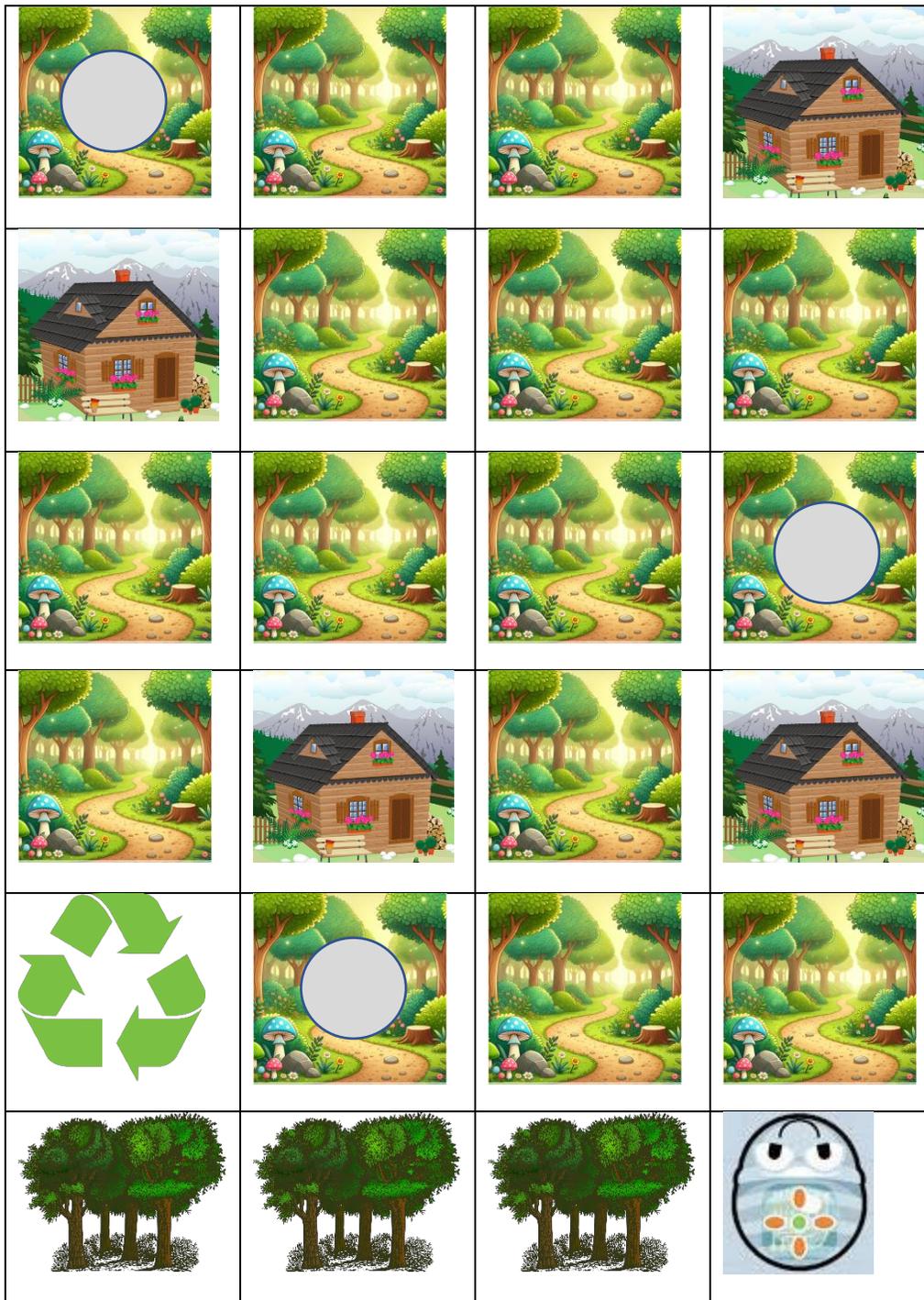
			
			
			
			
			
			

Disposition du tapis

Niveau 1

- La disposition ci-contre est proposée à partir du tapis transparent permettant d'insérer des images de 14 cm sur 14 cm.
- Les cercles gris représentent les trombones.

Les images du tapis sont données en annexe.



Disposition du tapis

Niveau 2

- La disposition ci-contre est proposée à partir du tapis transparent permettant d'insérer des images de 14 cm sur 14 cm.
- Les cercles gris représentent les trombones.

Les images du tapis sont données en annexe.







