



Fiche 12, explorer le monde, se repérer dans le temps et l'espace

Public ciblé : Cycle 1 – MS et GS

Objectifs pédagogiques :

- S'initier à la programmation
- Connaître et utiliser les marqueurs spatiaux
- Consolider la notion de chronologie
- Connaître et utiliser des marqueurs temporels adaptés [puis, pendant, avant, après...] dans des récits

Dispositif :

- Activité en petits groupes dans le cadre d'un atelier
- Travail collaboratif

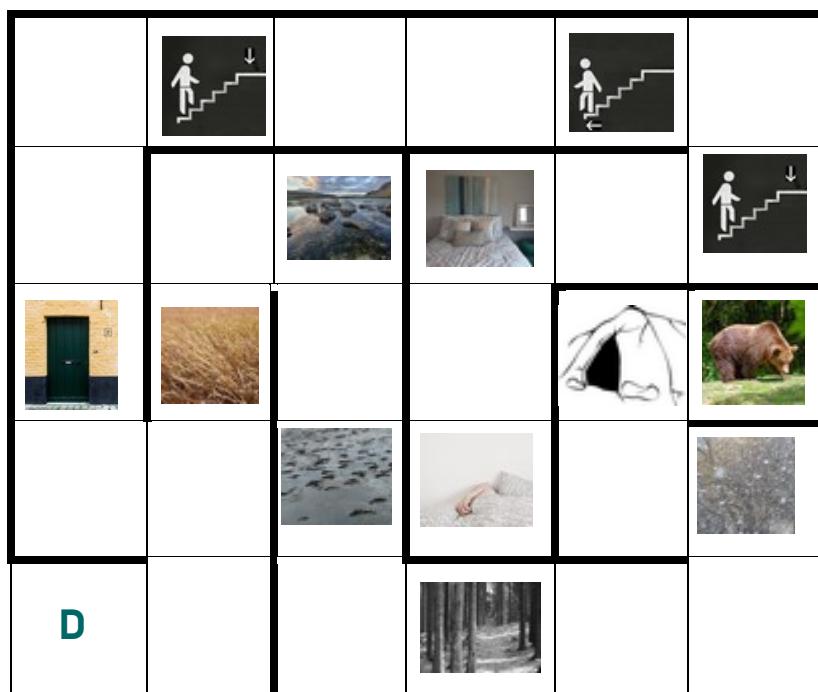
Matériel :

- Un tapis de jeu comportant 20 cases de 15 cm de côté. (soit 90 cm x 75 cm)
- Des cases comportant des images à imprimer et à placer sur la grille dans un certain ordre : le tapis doit permettre de reconstituer un parcours dans l'ordre du récit.
- Un robot Beebot .

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'[album de Michael Rosen et Helen Oxenbury « La chasse à l'ours »](#)

Objectif de l'activité : retracer le parcours de la famille dans leur chasse à l'ours en programmant Beebot pour qu'elle aille d'un endroit à l'autre.



Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les enfants autour du tapis. Faire raconter l'histoire aux élèves en repérant les images sur le tapis au fil du récit. (L'album aura été travaillé auparavant avec la classe.)
2. Beebot sera placé sur la case D [Départ]. Les élèves doivent programmer le robot pour qu'il parcoure le même itinéraire que la famille qui part à la chasse à l'ours.
3. Avant d'appuyer sur les touches de Beebot, les élèves prévoient son parcours sur une ligne de programmation avec les cartes plastifiées portant les symboles des touches.
Procéder par étapes [les grandes étapes de l'histoire] ; chaque élève fait le programme d'une étape.
Laisser faire des erreurs pour que les élèves réfléchissent et comprennent quelle(s) instruction(s) est/sont manquante(s) ou en trop dans leur programme.
4. Puis faire programmer le robot par un enfant en suivant le programme réalisé avec flèches et lancer le robot pour vérifier s'il effectue bien le bon parcours. Faire faire les corrections éventuelles.
5. Reprendre l'ensemble des programmes réalisés et programmer le robot dans cet ordre en insérant une pause entre chaque étape : chaque étape viendra s'ajouter à la précédente si on n'annule pas le parcours précédent [Touche X]. Introduire ou rappeler la fonction de la touche pause, qui marquera l'arrêt de Beebot sur l'image de l'étape. A la fin de la programmation, Beebot sera capable d'effectuer le parcours complet.



Fiche 13, explorer le monde, se repérer dans le temps et l'espace

Public ciblé : Cycle 1 – MS et GS

Objectifs pédagogiques :

- S'initier à la programmation
- Connaître et utiliser les marqueurs spatiaux : devant /derrière / à droite / à gauche – se déplacer
- Connaître les jours de la semaine, les nombres, les aliments
- Connaître le cycle de vie de la chenille au papillon

Dispositif :

- Activité en petits groupes dans le cadre d'un atelier
- Travail collaboratif

Matériel :

- Un tapis de jeu : plaque quadrillée comportant 30 cases de 15 cm de côté. [soit 90 cm x 75 cm]
- Des cases comportant des images à imprimer d'aliments, de chiffres et de jours de la semaine.
- Un robot Beebot (éventuellement costumé en chenille).

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'album d'Eric Carle « *La Chenille qui fait des trous* ». Les enfants doivent imaginer que le robot est une nouvelle chenille qui fait des trous et qu'elle refait le parcours de sa copine chenille. On peut lui fabriquer un costume en papier.

| 2 | Lundi | | | 1 | Vendredi |
|----------|-------|-------|--------|----------|----------|
| | | | | | |
| | | 4 | Samedi | | |
| | | Mardi | | | 5 |
| Mercredi | | | | Dimanche | |
| | | | | | |
| | | Jeudi | | | |

Source images : pixabay

Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les enfants autour du tapis et expliquer ce qu'ils doivent faire : faire parcourir à la chenille le parcours de chaque jour. Relier le jour de la semaine au fruit correspondant puis au nombre de trous qu'elle y a fait.
2. Avant d'appuyer sur les touches de Beebot, les élèves prévoient son parcours sur une ligne de programmation avec les cartes plastifiées portant les symboles des touches. Chaque jour correspond à une étape de 3 cases à relier et le programme de chaque étape peut être réalisé par un élève ou un binôme.
3. Faire programmer le robot par un enfant en suivant le programme réalisé avec flèches et lancer le robot pour vérifier s'il fait bien le bon parcours. Faire faire les corrections éventuelles.
4. Pour le dimanche, procéder en plusieurs étapes d'un aliment à l'autre, avec plusieurs élèves. Chaque élève réalise le programme d'une étape et chaque étape vient s'ajouter à la précédente si on n'annule pas le parcours précédent. [Touche X]. Introduire ou rappeler la fonction de la touche pause, qui marquera l'arrêt de Beebot sur l'image de l'étape. A la fin de la programmation, Beebot sera capable d'effectuer le parcours complet du dimanche.



Fiche 14, explorer le monde, se repérer dans le temps et l'espace

Public ciblé : Cycle 1 – MS et GS

Objectifs pédagogiques :

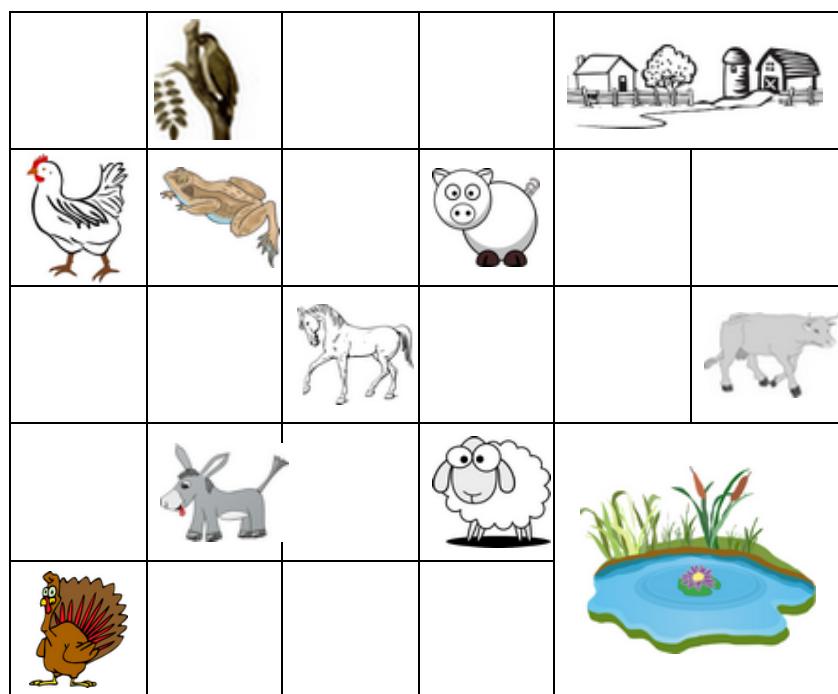
- S'initier à la programmation
- Connaître et utiliser les marqueurs spatiaux : devant /derrière / à droite / à gauche – se déplacer
- Connaitre les animaux de la ferme

Dispositif :

- Activité en petits groupes dans le cadre d'un atelier
- Travail collaboratif

Matériel :

- Un tapis de jeu : plaque quadrillée comportant 30 cases de 15 cm de côté. (soit 90 cm x 75 cm)
- Des cases comportant des images à imprimer d'aliments, de chiffres et de jours de la semaine.
- Un robot Beebot [éventuellement costumé en petite oie].



Source images : pixabay

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'[album de Jean-François Dumont « La petite oie qui ne voulait pas marcher au pas »](#).

Le robot est la petite oie, on peut lui fabriquer un costume en papier pour plus de réalisme, et elle fait son défilé matinal avec tous les animaux de la ferme jusqu'à la mare.

Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les enfants autour du tapis et expliquer ce qu'ils doivent faire : faire parcourir à la petite oie le trajet de la ferme à la mare en passant par toutes les case portant des animaux qu'elle a rencontré sur le chemin dans l'ordre du récit.
2. Avant d'appuyer sur les touches de Beebot, les élèves prévoient son parcours sur une ligne de programmation avec les cartes plastifiées portant les symboles des touches. Chaque programme correspond à une étape, et le programme peut être réalisé par un élève seul ou en binôme.
3. Faire programmer le robot par un enfant en suivant le programme réalisé avec flèches et lancer le robot pour vérifier s'il fait bien le bon parcours. Faire faire les corrections éventuelles.
4. Pour réaliser le parcours complet, conserver les programmes réalisés par chaque élève et chaque programme vient s'ajouter au précédente si on n'annule pas le parcours précédent. [Touche X]. Introduire ou rappeler la fonction de la touche pause, qui marquera l'arrêt de Beebot sur l'image de chaque animal-étape. A la fin de la programmation, Beebot sera capable d'effectuer le parcours complet du défilé de la ferme à la mare.



Fiche 15, explorer le monde, se repérer dans le temps et l'espace

Public ciblé : Cycle 1 – MS et GS

Objectifs pédagogiques :

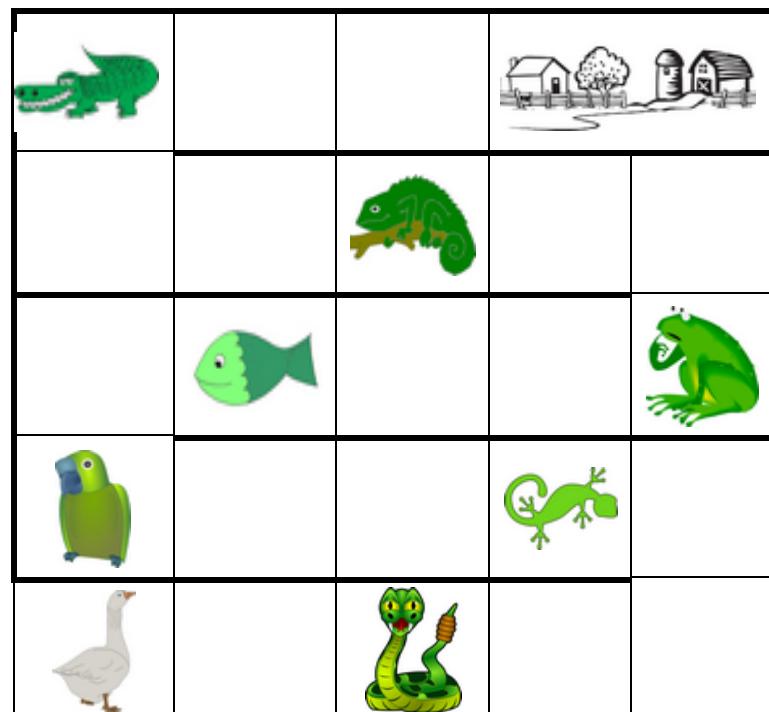
- S'initier à la programmation
- Connaître et utiliser les marqueurs spatiaux : devant /derrière / à droite / à gauche – se déplacer
- Connaître les animaux de la ferme

Dispositif :

- Activité en petits groupes dans le cadre d'un atelier
- Travail collaboratif

Matériel :

- Un tapis de jeu : plaque quadrillée comportant 30 cases de 15 cm de côté. [soit 90 cm x 75 cm]
- Des cases comportant des images à imprimer d'aliments, de chiffres et de jours de la semaine.
- Un robot Beebot [éventuellement costumé en « poussin vert »].



Source images : pixabay

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'album d'Adele Sansone et Anke Faust « *Mon petit poussin vert* ».

Le robot est le petit poussin vert, on peut lui fabriquer un costume en papier pour plus de réalisme, et cherche son papa dans les environs de la ferme.

Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les enfants autour du tapis et expliquer ce qu'ils doivent faire : faire parcourir au petit poussin vert le trajet en passant par toutes les cases d'animaux verts auquel il a demandé s'il était son papa.
2. Avant d'appuyer sur les touches de Beebot, les élèves prévoient son parcours sur une ligne de programmation avec les cartes plastifiées portant les symboles des touches. Chaque programme correspond à une étape, et le programme peut être réalisé par un élève seul ou en binôme.
3. Faire programmer le robot par un enfant en suivant le programme réalisé avec flèches et lancer le robot pour vérifier s'il fait bien le bon parcours. Faire faire les corrections éventuelles.
4. Pour réaliser le parcours complet, conserver les programmes réalisés par chaque élève et chaque programme vient s'ajouter aux précédents si on n'annule pas le parcours précédent. [Touche X]. Introduire ou rappeler la fonction de la touche pause, qui marquera l'arrêt de Beebot sur l'image de chaque animal-étape. A la fin de la programmation, Beebot sera capable d'effectuer le parcours complet du défilé de la ferme à la mare.