

Cycle 1 jour 3 : La télécommande du robot



Domaines : acquérir la suite orale des mots-nombres ; se repérer dans le temps et l'espace.

Compétences :

- ✓ Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu.
- ✓ Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.
- ✓ Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés.

Matériel/Organisation :

Dans la cour, matérialiser un quadrillage au sol par un tracé à la craie par exemple, de 10 par 10.

Pour travailler le repérage et le déplacement dans l'espace, on abordera des éléments de langage et de lexique (pivoter vers la gauche, pivoter sur la droite, avancer) et le nombre de pas).

Activité

Dans la cour, matérialiser un quadrillage au sol par un tracé à la craie pouvant aller jusqu'à 10 par 10.

Pour le premier niveau, on utilisera uniquement une zone de 5 par 5, pour le second une zone de 5 par 10 et tout le quadrillage pour le niveau 3 (voir les exemples de cartes proposés en annexe).

Le point de départ est matérialisé par un cerceau (rouge).

Le parcours est dicté par l'enseignant-e ou par un élève avec l'aide de l'enseignant-e (à partir des exemples de cartes fournies ou construites par l'enseignant-e). Un enfant-robot se déplace dans les cases en fonction des commandes données par les élèves et/ou l'enseignant-e.

Possibilité : en parallèle, certains élèves peuvent essayer par eux-mêmes de coder le déplacement sur une grille vierge.

Validation directe : l'enfant-robot arrive bien, devant le point attendu, matérialisé par exemple par un cerceau (bleu).

Possibilité : validation indirecte : on vérifie si l'enfant-robot est arrivé devant la bonne case en comparant/validant avec la carte.

Éléments de langage :

Le vocabulaire à utiliser sera le suivant :

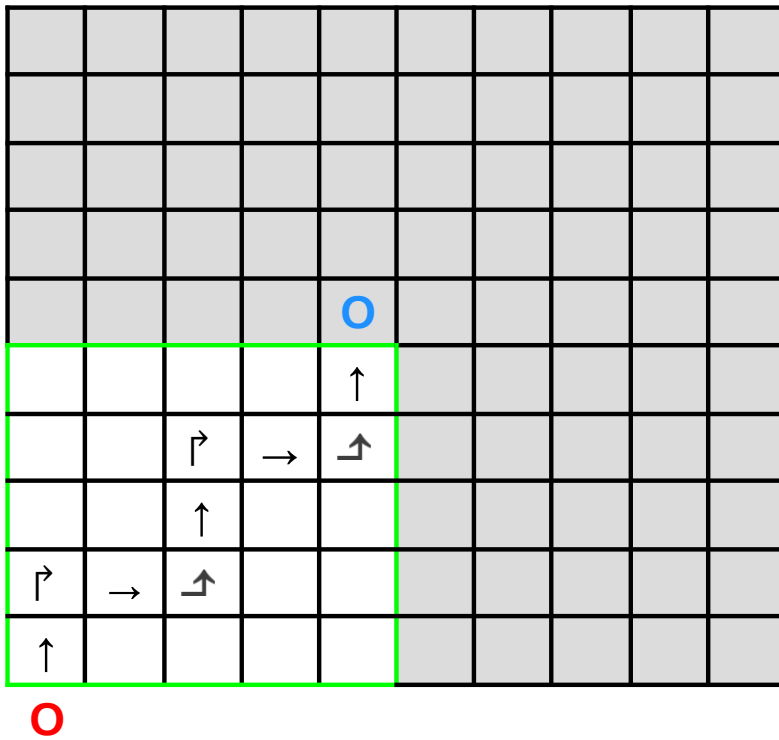
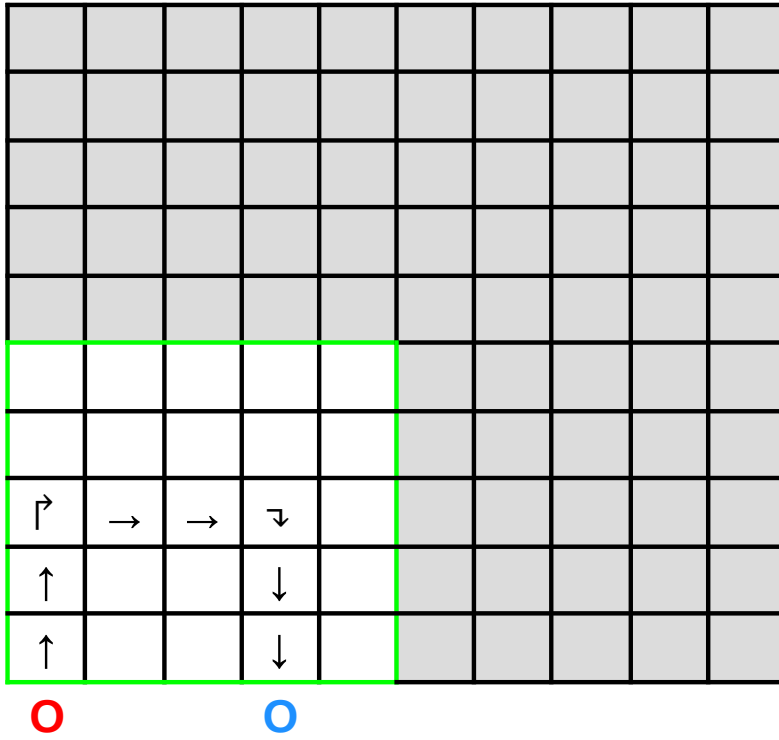
- Flèche simple = « avance d'une case » (quelle que soit son orientation : ↑, →, ↓ ou ←)
- ↗ = « pivote à droite » (sans avancer d'une case !)
- ↖ = « pivote à gauche » (sans avancer d'une case !)

Activité complémentaire (GS)

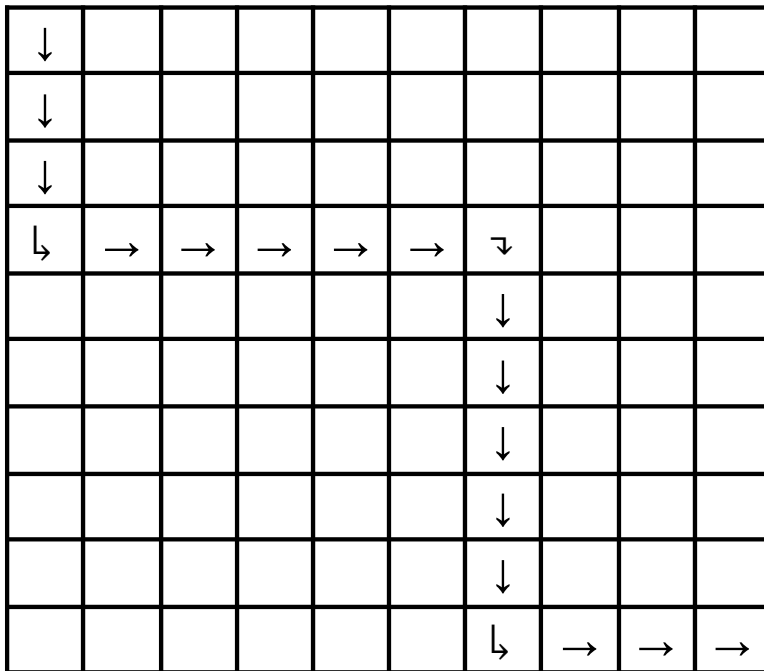
Coder un déplacement pour éviter des obstacles et atteindre un trésor caché que l'enfant a choisi et qui n'est matérialisé que sur sa carte.

Cela implique une anticipation du choix de l'emplacement et un codage du déplacement, par exemple en collant des étiquettes avec les flèches sous la grille.

Niveau 1

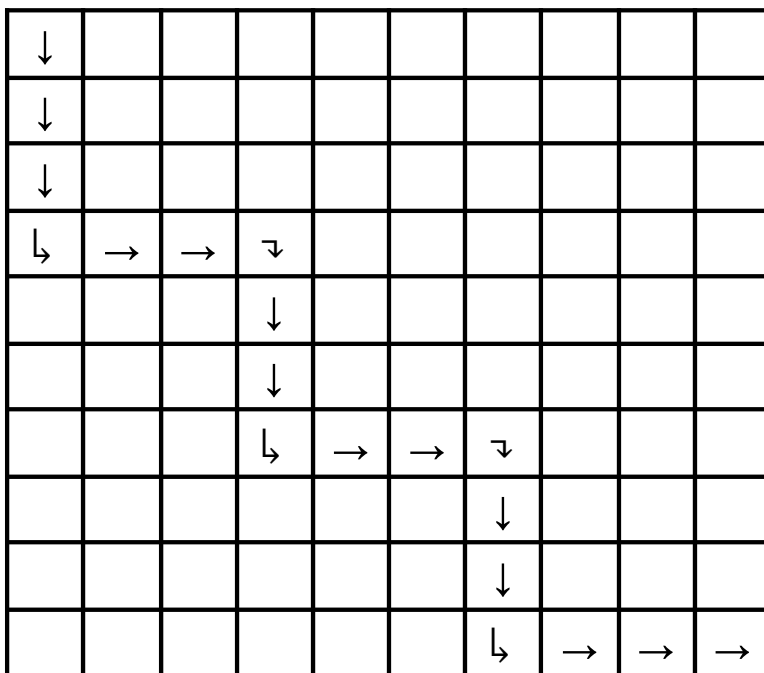


Niveau 3



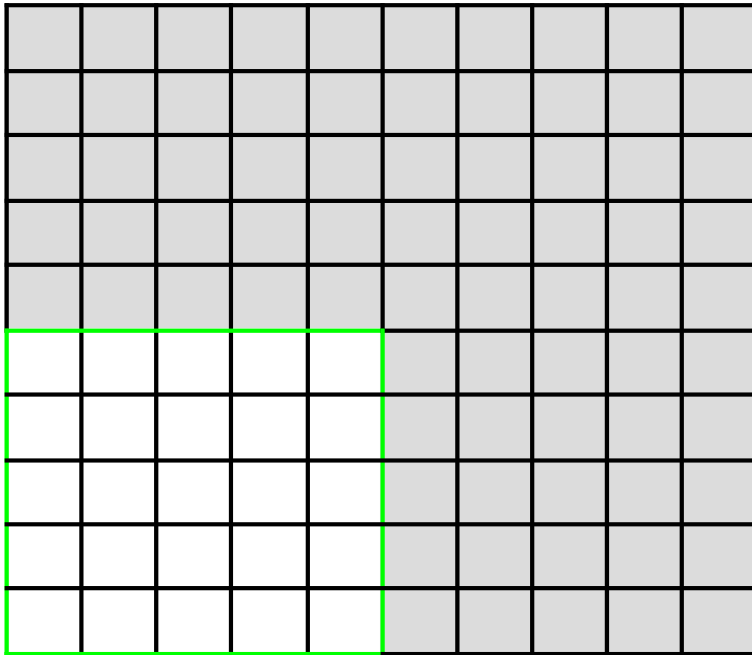
○ point de départ

○ arrivée



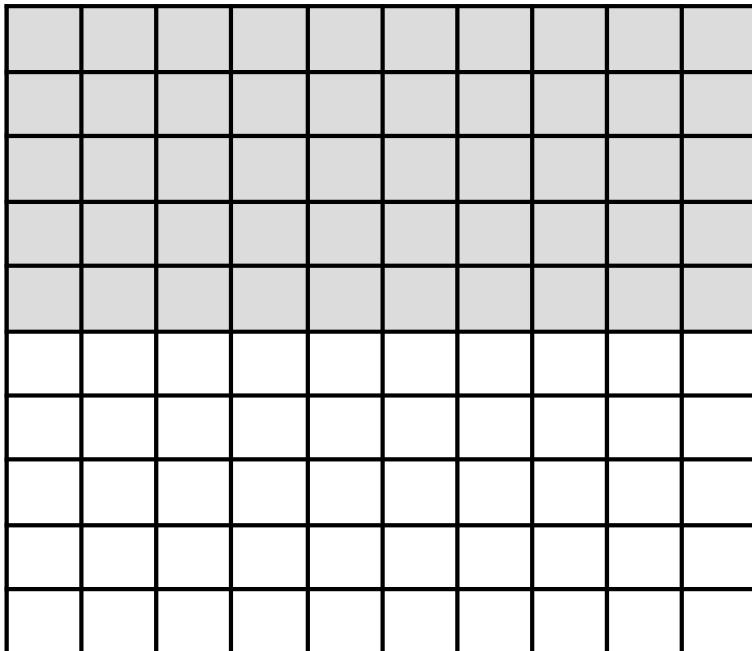
Grilles vierges

Niveau 1



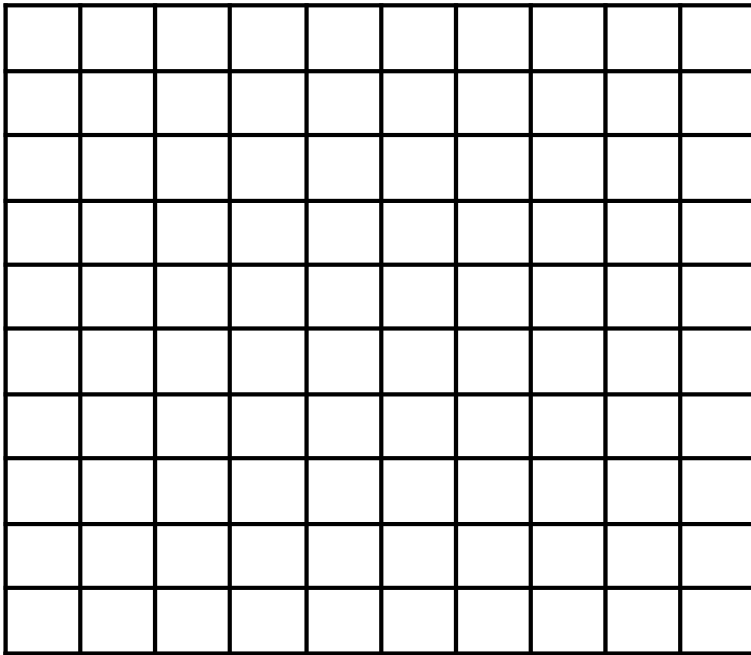
- point de départ
- arrivée

Niveau 2



- point de départ
- arrivée

Niveau 3



○ point de départ

○ arrivée