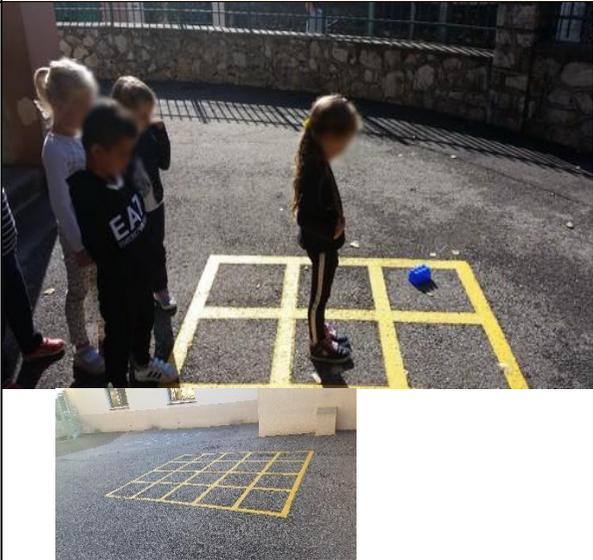
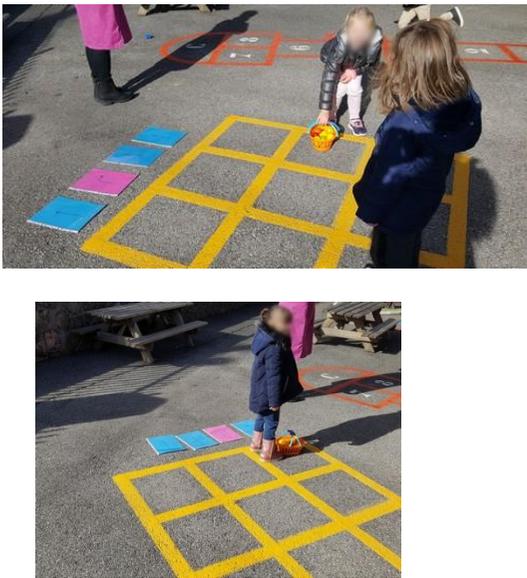


ACTIVITES DEBRANCHEES EN MATERNELLE

NOM de la séance	Matériel	Photo ou vidéo	Compétences	Activités	PS	MS	GS
<p>« Robot Téléphone Maison »</p>	<p>Un enfant sur un quadrillage dans la cour de récréation : Quadrillage de 9 cases</p> <p>Variables : Même activité avec : - un plus grand nombre de cases (possibilité de tracer à la craie ou utiliser des cerceaux)</p> <p>- des obstacles (certaines cases sont interdites)</p>		<p>Coder verbalement un déplacement :</p> <p>Donner des ordres simples de déplacement pour que l'enfant robot avance jusqu'au téléphone (ici une brique de construction) pour appeler ses amis robots.</p>	<p>Un enfant fait le robot et se place sur une case. Enseignant place le « téléphone » sur une autre case. Les enfants verbalisent les actions du robot pour que celui-ci se déplace jusqu'au téléphone (« avance d'une case, pivote à gauche, ... »)</p>	X	X	X
<p>« Le repas du robot »</p>	<p>- Un quadrillage au sol - Des feuilles de programmation : une feuille A4 représente une flèche « avance », ou « pivote à gauche, ou « pivote à droite », ou « recule » - Un panier de fruits</p>		<p>Décoder et Anticiper :</p> <p>En décodant la suite de programmation (feuilles A4 représentant les flèches de déplacements), un enfant anticipe l'endroit où va arriver « l'enfant robot » et y pose le panier de fruits.</p>	<p>L'enseignant positionne un enfant robot sur le quadrillage. Il dispose au sol une bande de programmation (flèches de déplacement dessinées sur feuilles A4 de couleur.) Un enfant decode la suite d'actions et dépose le panier sur la case qui lui semble être l'arrivée du trajet de l'enfant robot. Validation : L'enfant robot effectue la suite d'actions demandées. S'il s'arrête bien sur la case où se trouve le panier, c'est gagné.</p>		X	X