

À l'abordage!

atelier de robotique



par

CaraVan



Crédits

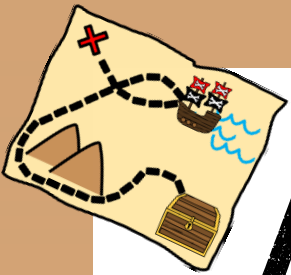
<http://www.teacherspayteachers.com/Store/A-Sketchy-Guy>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Designed-By-Danielle>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Ashley-Hughes-A-Hughes-Design>

<http://kimberlygeswein.com>





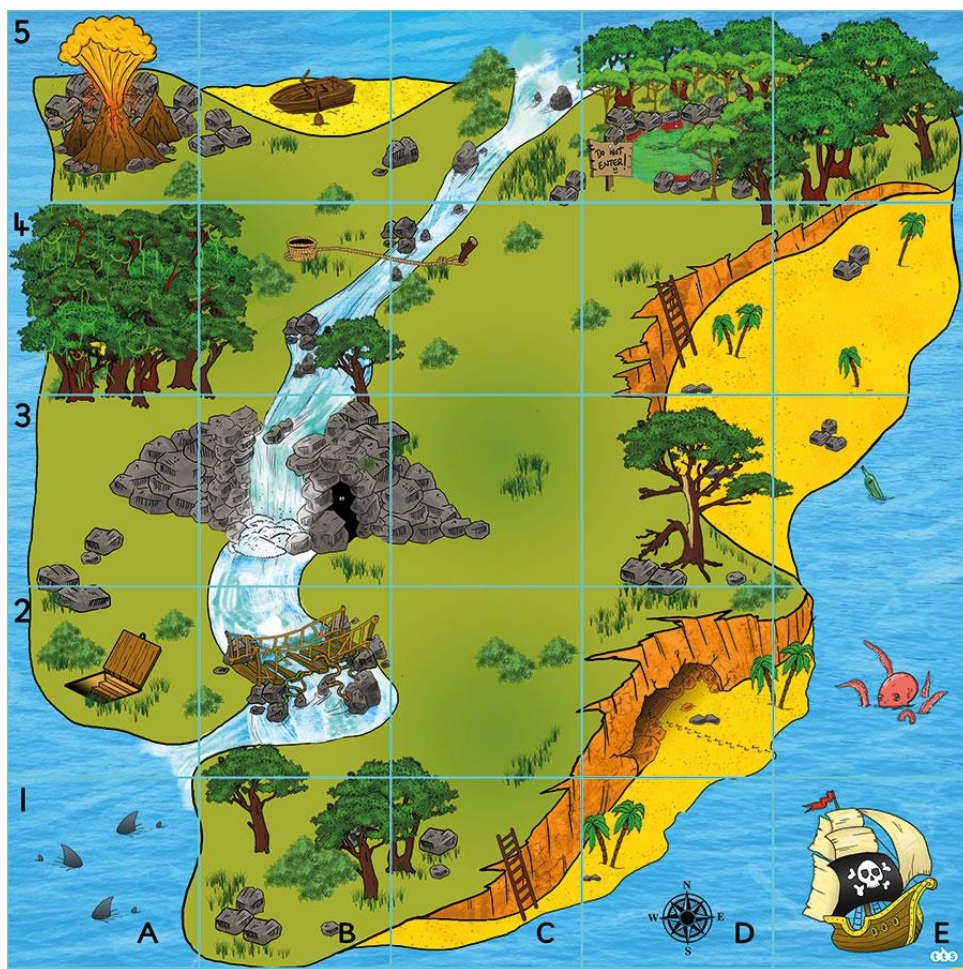
À l'abordage!



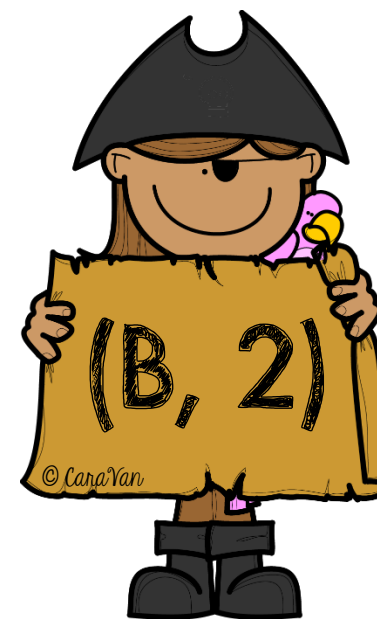
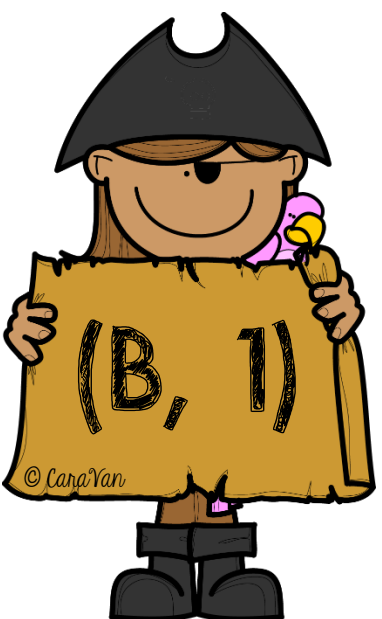
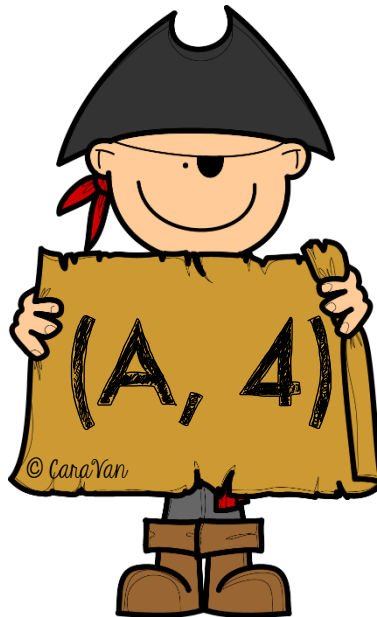
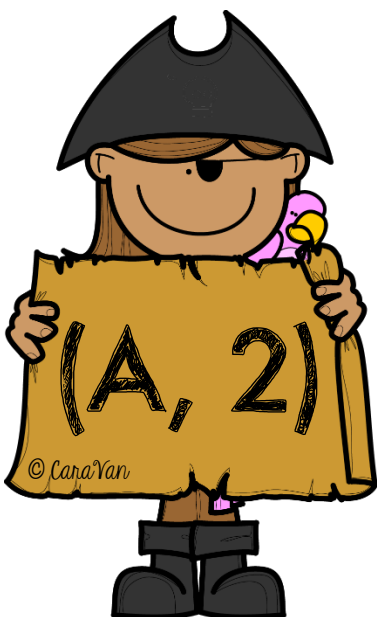
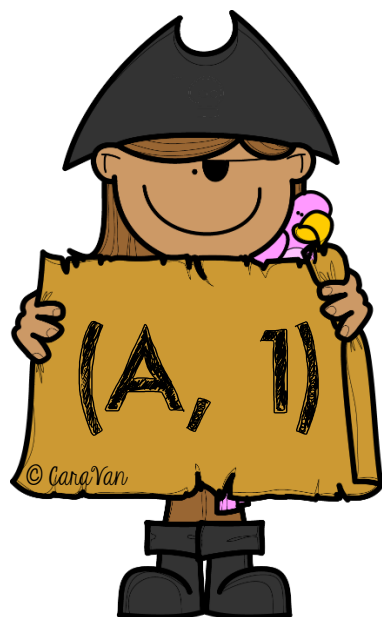
Consignes:

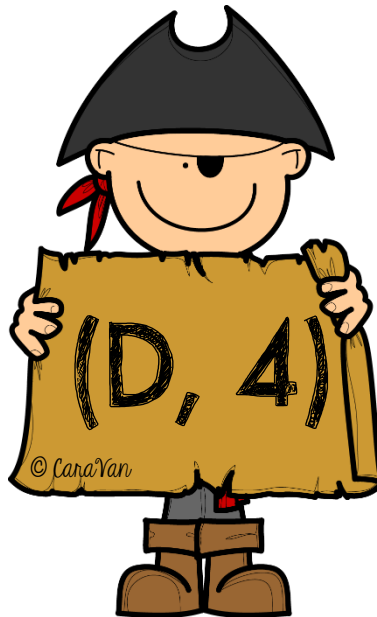
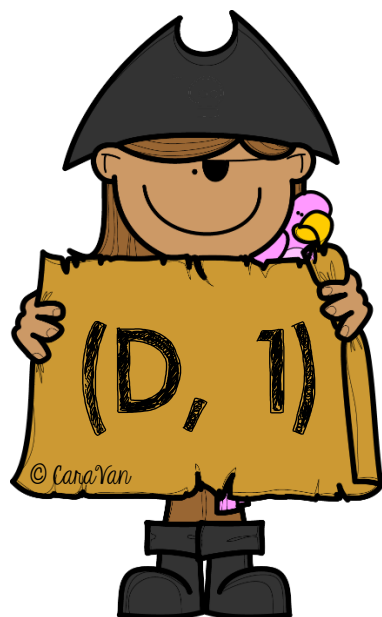
1. L'élève pige un pirate-coordonnées.
2. L'élève trouve l'endroit des coordonnées sur le tapis de jeu (le trésor).
3. L'élève place Bee-Bot sur le bateau - case départ en (E, 1)
4. L'élève programme Bee-Bot au bon endroit sur la carte.

* Le tapis de jeu « Carte au trésor » est acheté.



© CaraVan 2018





Conditions d'utilisation

Cet atelier a été créé par Vanessa Côté et Caroline Ann Gagnon, enseignantes au préscolaire à la CSMB.

Il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever notre signature présente dans le document.

Si vous désirez partager ce document, il serait apprécié de référer vos collègues sur notre page Facebook « CaraVan ».



<https://www.facebook.com/groups/1541868205947224/>

* Si vous constatez des erreurs dans nos documents, veuillez nous en faire part le plus rapidement possible afin que nous puissions faire les corrections nécessaires.



À l'abordage!

© CaraVan