Bataille de rimes atelier de programmation par Cara Van

Crédits

https://www.teacherspayteachers.com/Store/Krista-Wallden-Creative-Clips

https://www.teacherspayteachers.com/Store/Educlips

https://www.teacherspayteachers.com/Store/Creating4-The-Classroom

http://clipart-library.com/snowballs-cliparts.html

https://www.teacherspayteachers.com/Store/The-3am-Teacher

http://kimberlygeswein.com













Bataille de rimes

<u>Consignes</u>

- I. L'élève pige une carte défi (boule de neige).
- 2. L'élève place Bee-Bot sur l'image de la « boule souriante » (case départ).
- 3. L'élève programme Bee-Bot pour se rendre sur la boule contenant une image qui rime avec l'image présente sur la boule pigée.
- 4. Il place la boule pigée sur la feuille réponse.

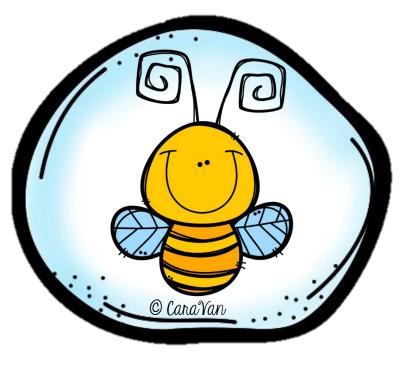


* La disposition des images sur le tapis de jeu peut varier du modèle.

© Cara Van

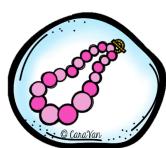




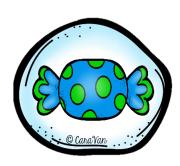




















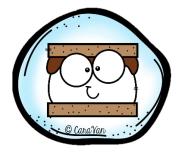


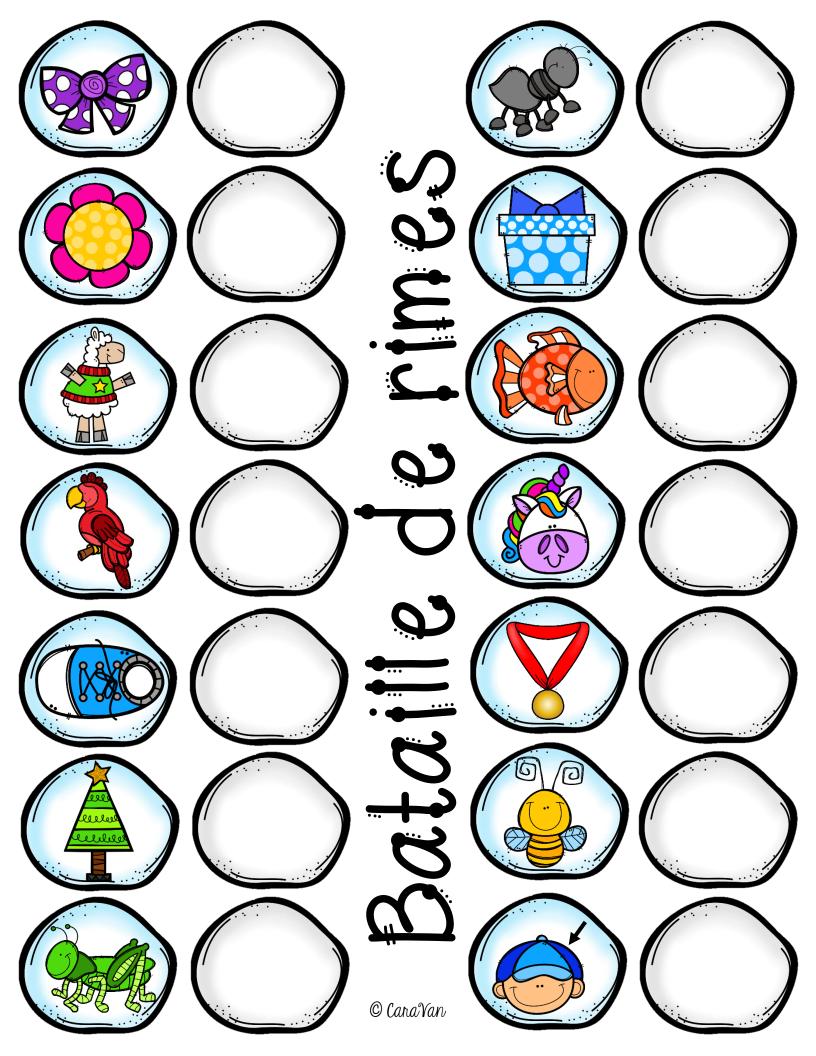


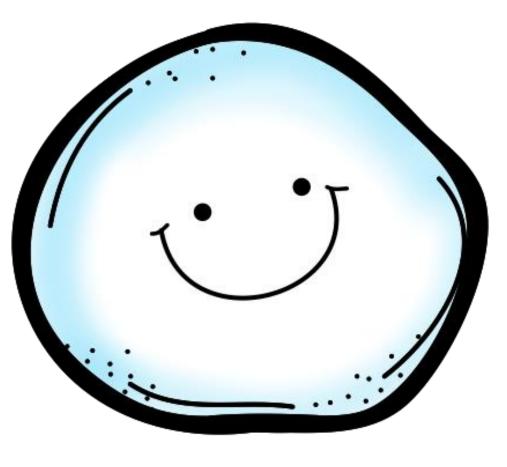












RÉPONSES:

- I. ruban-gant
- 2. fleur-cœur
- 3. lama-pizza
- 4. perroquet-beignet
- 5. soulier-collier
- 6. sapin-pingouin
- 7. sauterelle-coccinelle
- 8. fourmi-biscuit
- 9. cadeau-auto
- 10. poisson-bonbon
- II. licorne-popcorn
- 12. médaille-chandail
- 13. abeille-bouteille
- 14. casquette-baguette





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'attaque!

O Cara Van