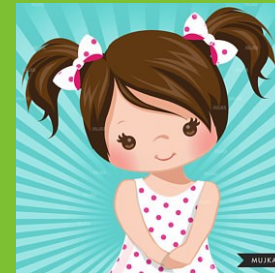


C'est le but!

La partie de soccer



Crédits



Imprimer les images des pages 4 à 10 une deuxième fois en imprimant 2 pages par feuille.
Placer les images de façon aléatoire sur le tapis sauf pour les buts qui doivent être placés dans deux coins opposés (voir le modèle pour placer les buts).

Matériel: 2 Bee-Bot ou Blue-Bot, 2 poussoirs et un pompon (ou dé)



Jeu 1

Déterminer qui a quelle équipe avant de commencer.

Chaque enfant a sa pile de joueurs (son équipe)



À tour de rôle, l'enfant doit:

- tourner une carte
- placer la Bee-Bot sur l'image correspondante
- Mettre le pompon dans le poussoir
- programmer la Bee-Bot pour amener le pompon dans le but de l'équipe adverse



Si l'enfant réussit, il place la carte de côté. Sinon, il la replace dans son paquet.

L'enfant qui a réussi le plus de buts gagne.

Jeu 2 (pour experts ou premier cycle)

Ajouter les cartes de nombre comme le modèle ci-contre.

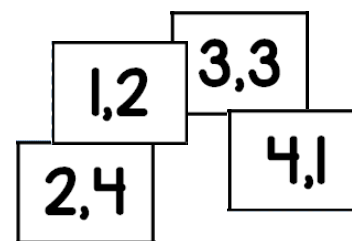
Déterminer qui a quelle équipe avant de commencer.

À tour de rôle, l'enfant doit:

- Placer la Bee-Bot sur une image d'un joueur de son équipe
- Tourner une carte coordonnées
- Mettre le pompon sur la planche de jeu selon les coordonnées demandées
- Programmer la Bee-Bot pour aller chercher le pompon et l'amener dans le but de l'équipe adverse

Si l'enfant réussit, il place la carte de côté. Sinon, il la replace dans son paquet.

L'enfant qui a réussi le plus de buts gagne.



Le hibou farfelu





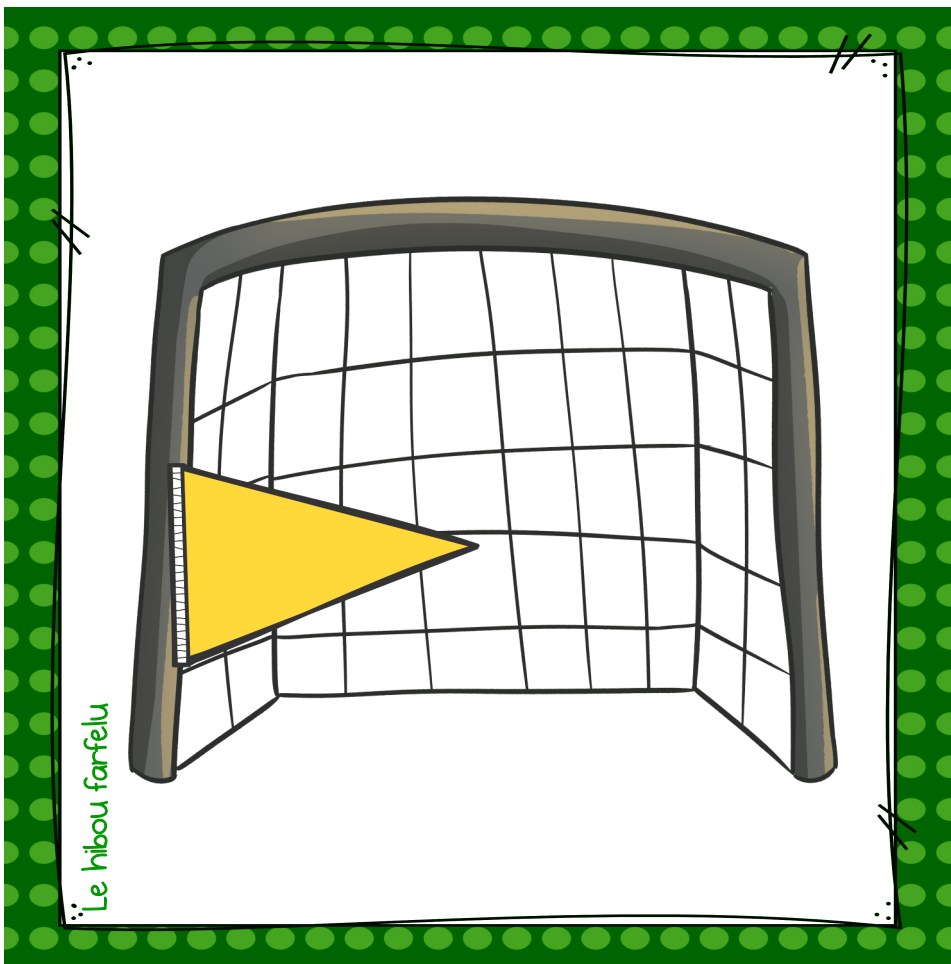
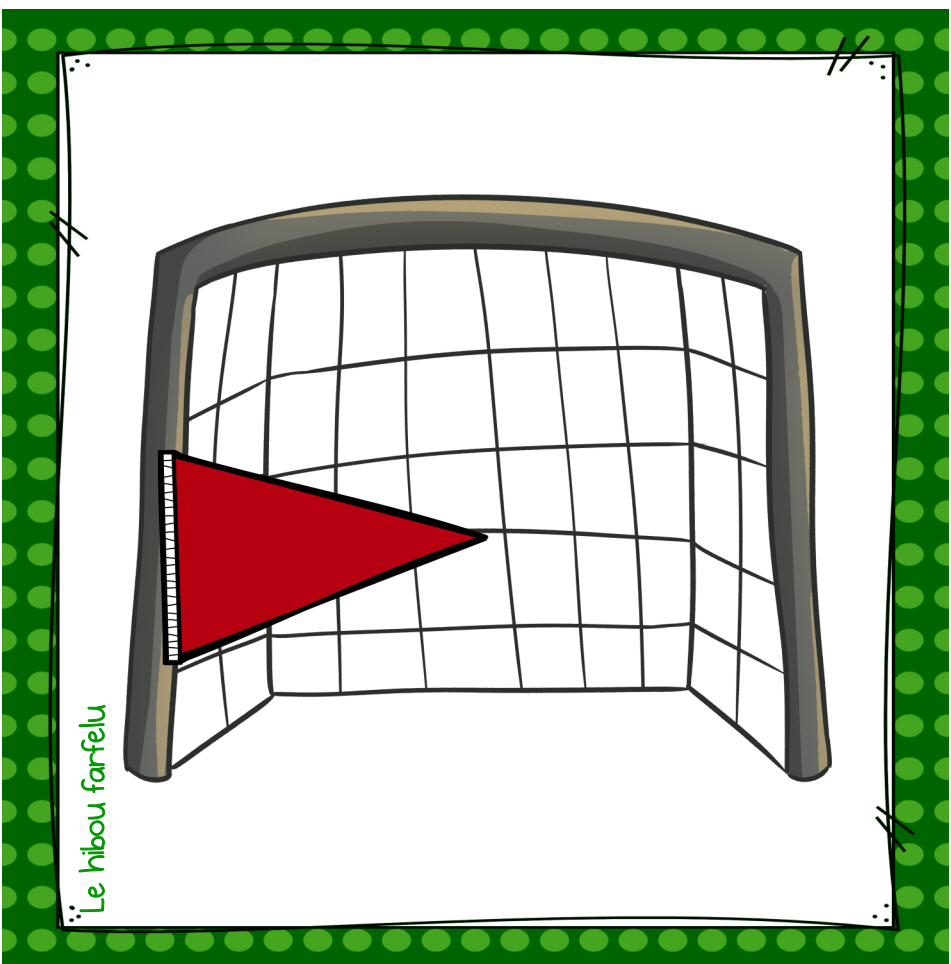












1,4

2,4

3,4

1,3

2,3

3,3

4,3

1,2

2,2

3,2

4,2

2,1

3,1

4,1

1	1	2
2	3	3
4	4	

Conditions d'utilisation



Ce document a été créé par Karine Bouchard (le hibou farfelu), enseignante à la CSMB.

Il est interdit de modifier, d'enlever la signature, de partager ou de vendre ce document.

Merci de référer vos collègues et amis afin qu'ils se procurent le document sur ma page FB.

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