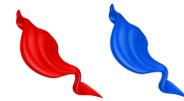


Jeu de programmation

L'objectif de l'activité est d'amener les enfants à comprendre le sens de "programmer". Ceci leur permettra de mieux comprendre les icônes séquentielles utilisés pour programmer les robots.

Le matériel :

- une manette-jeu de programmation
- un ruban rouge (gauche) et un ruban bleu (droite)
- images en référence avec différents endroits de la classe



Le jeu se joue 2 à 2 : le robot(A) et le programmeur(B). «A» se place devant «B» et dos à «B».

Il ne doit qu'exécuter ce qui lui est demandé et arrêter entre chacune des commandes. Si une consigne n'est pas claire, il peut dire «Je n'ai pas compris, répétez s'il-vous-plaît!».

«B» place les rubans des couleurs «G et D» de la manette de programmation sur les épaules correspondantes de «A». Il pige une image qui doit déterminer l'endroit où conduire son robot.

«B» suit «A» dans ses déplacements. Il doit alors donner les consignes nécessaires pour atteindre son but : tourne à gauche (ou côté rouge), avance de 6 pas, recule de 2 pas, etc...

Son but atteint, il peut montrer l'image... ou la faire deviner au robot «A».

Note: pour rendre le jeu plus réel, on invite les enfants à marcher et parler en robot, en séparant bien les syllabes et chacun des pas à faire.