

Construire un bonhomme de neige atelier de programmation



par

Cara Van



Crédits

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Prettygrafik>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Ilpercent>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Jen-Hart-Design>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Marcelles-Kg-Zone>

<http://kimberlygeswein.com>

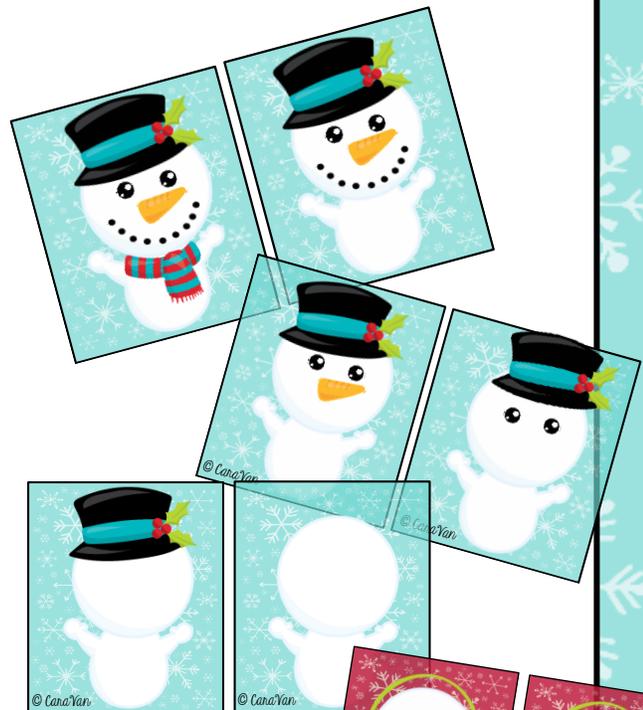


Construire un bonhomme de neige



Consignes:

1. L'élève place en ordre l'histoire séquentielle de son choix (3 histoires au choix). - sur le côté de la planche de jeu
2. L'élève place Bee-Bot sur la case représentant le bon corps du bonhomme de neige (case départ).
3. L'élève programme Bee-Bot pour rejoindre la case contenant l'item à ajouter sur le bonhomme de neige et ainsi de suite.



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

© CaraVan

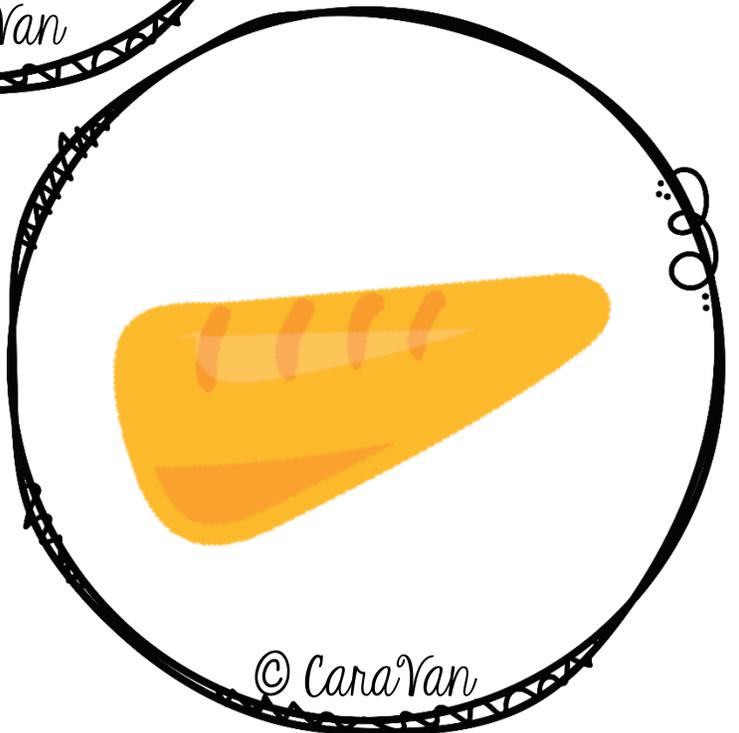
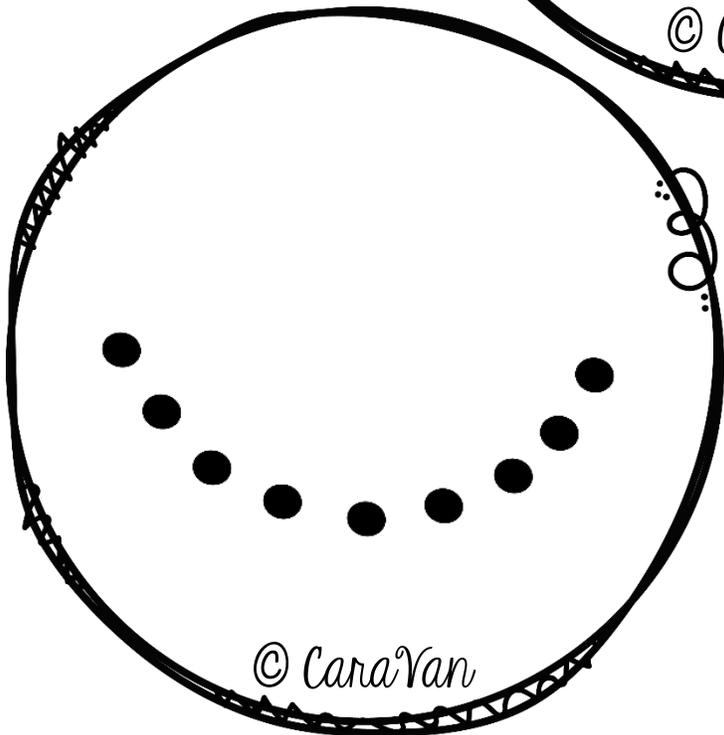
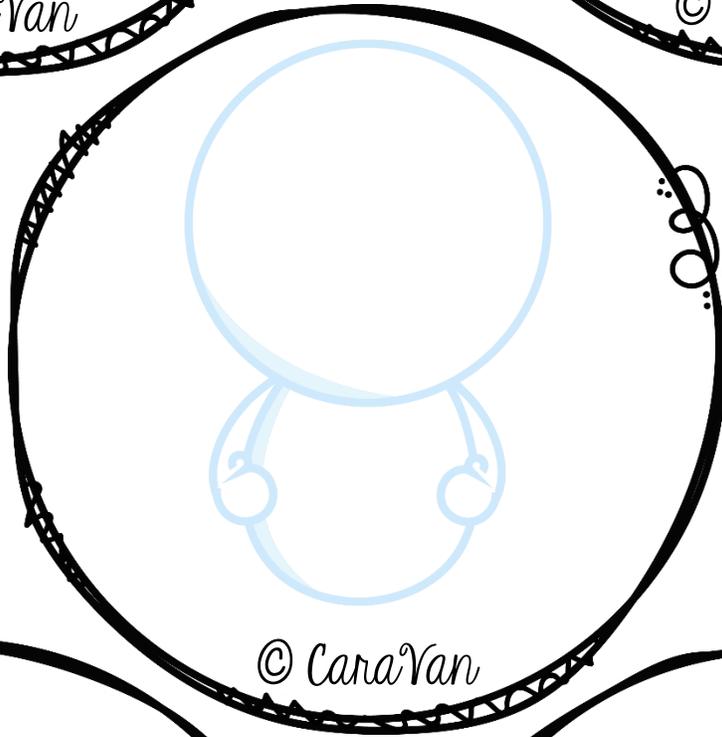
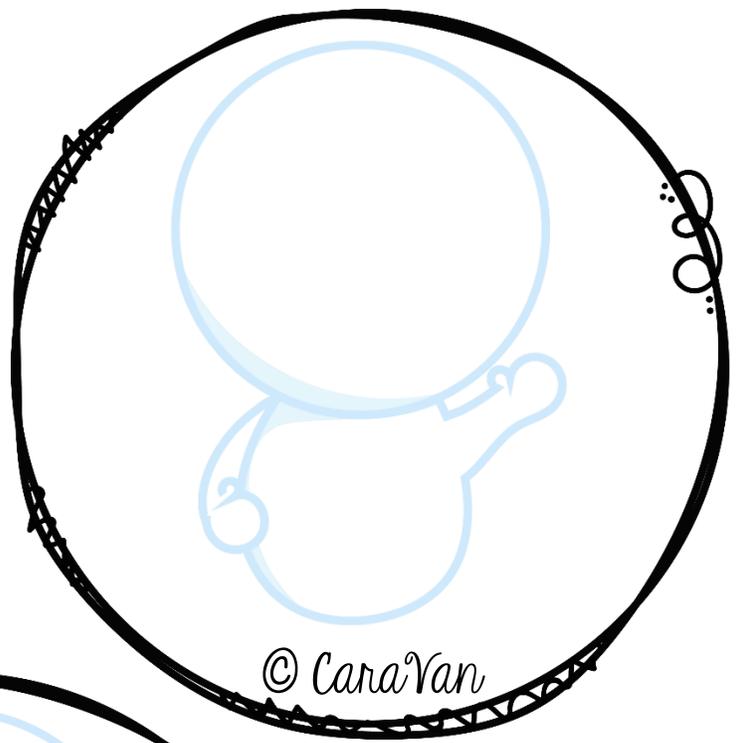
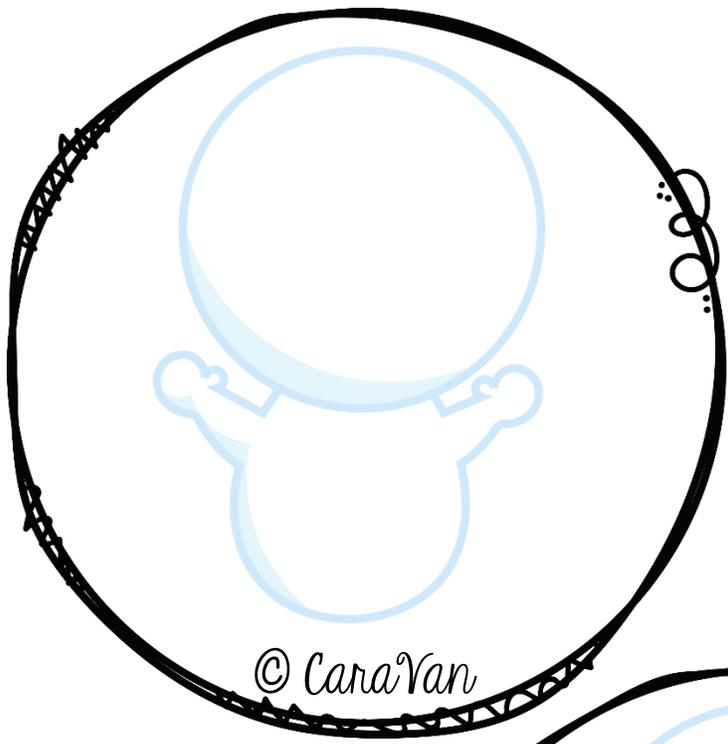


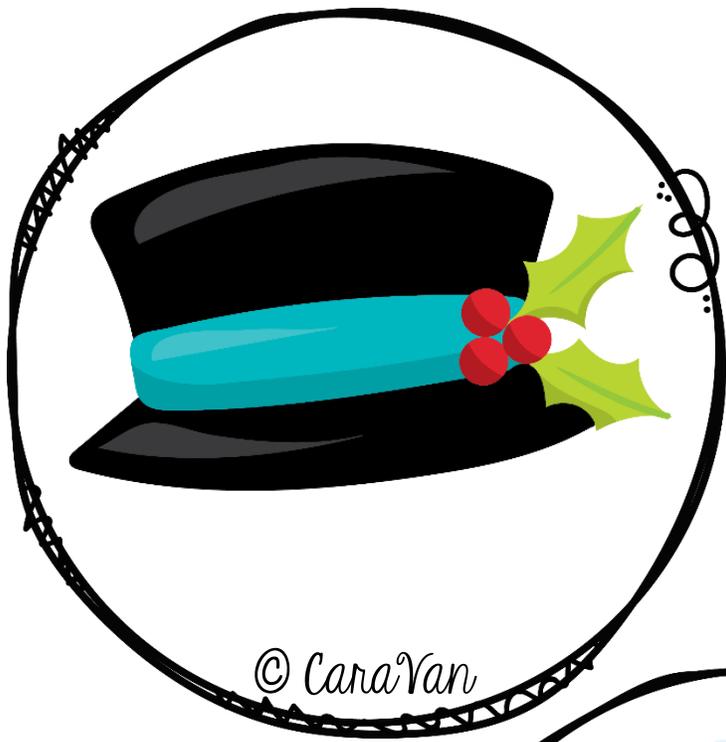




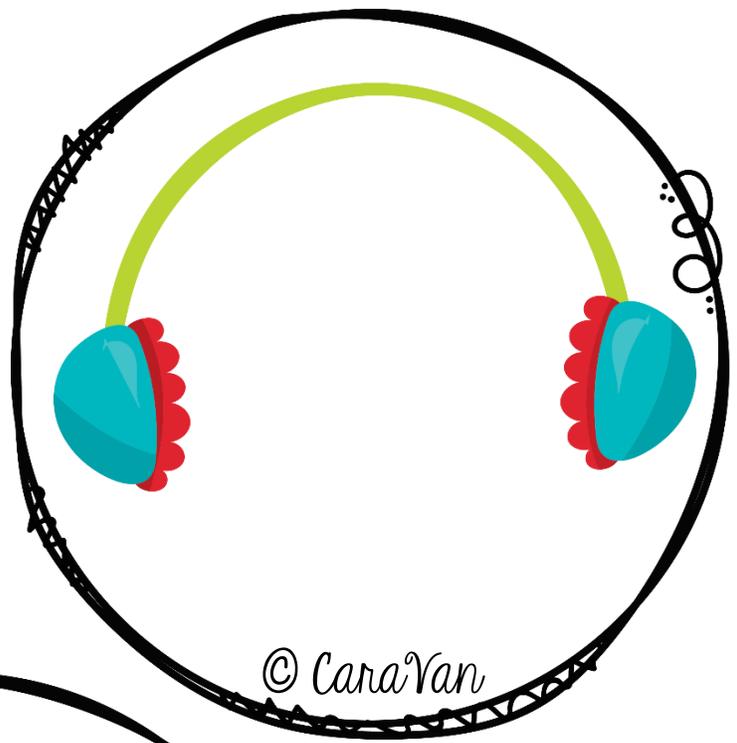








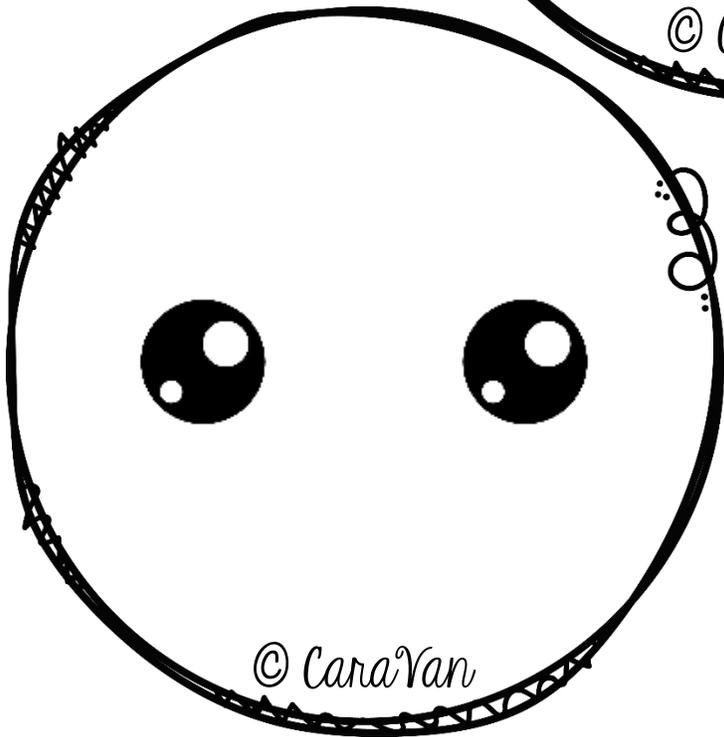
© CaraVan



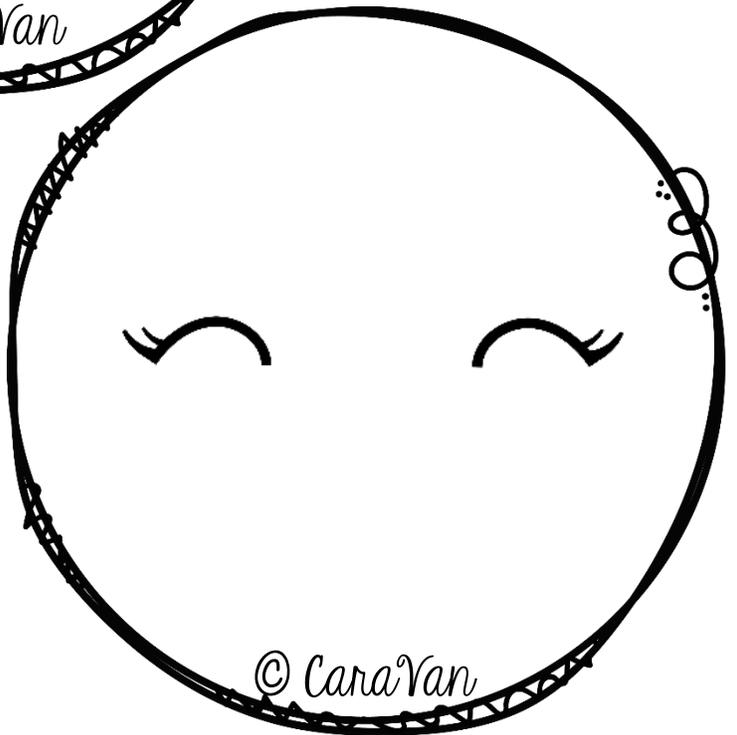
© CaraVan



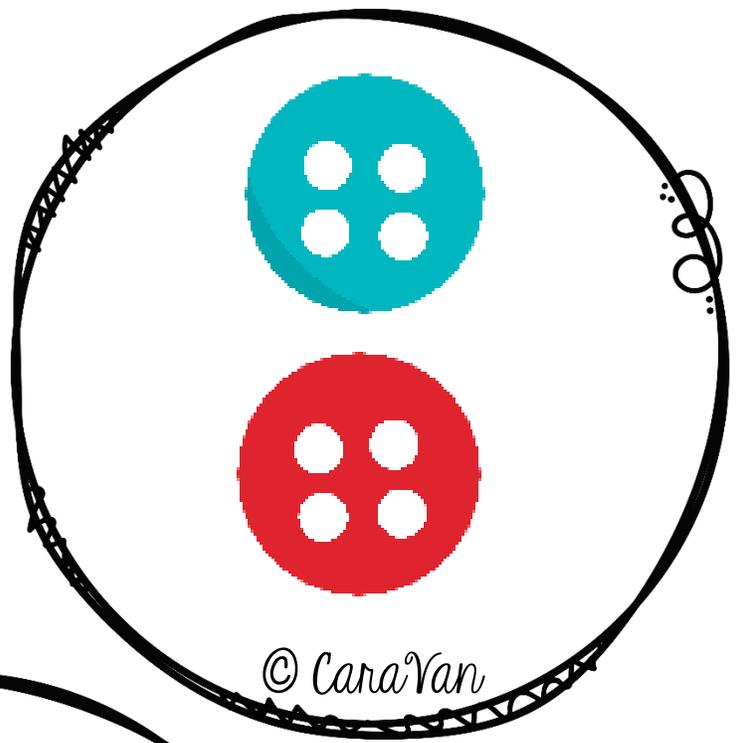
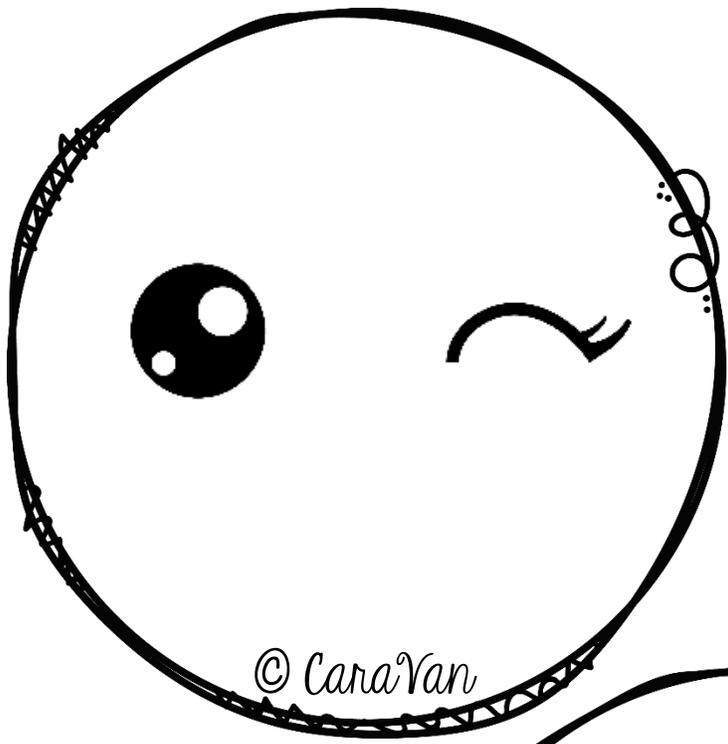
© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



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.



Plaisir d'hiver!

© CaraVan