



Cycle de vie de la pomme atelier de robotique

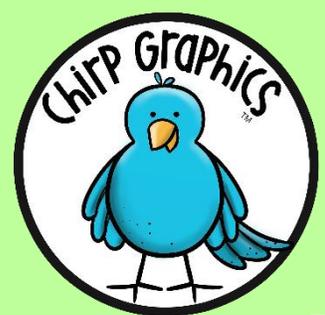
par

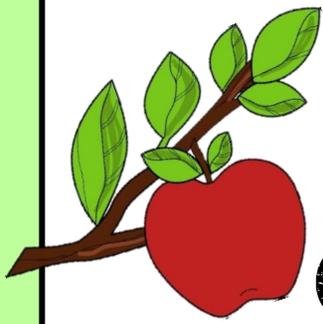
CaraVan



Crédits

- <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Clipartino>
- <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Chirp-Graphics>
- <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Zippadeezazz>
- <https://www.teacherspayteachers.com/Store/The-3am-Teacher>
- <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Mrsbrien>
- <http://kimberlygeswein.com>





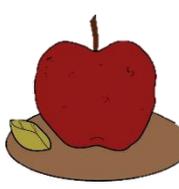
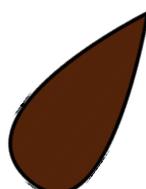
Cycle de vie de la pomme

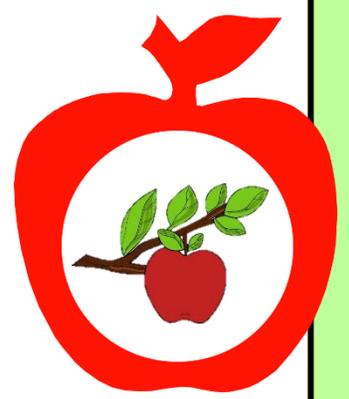


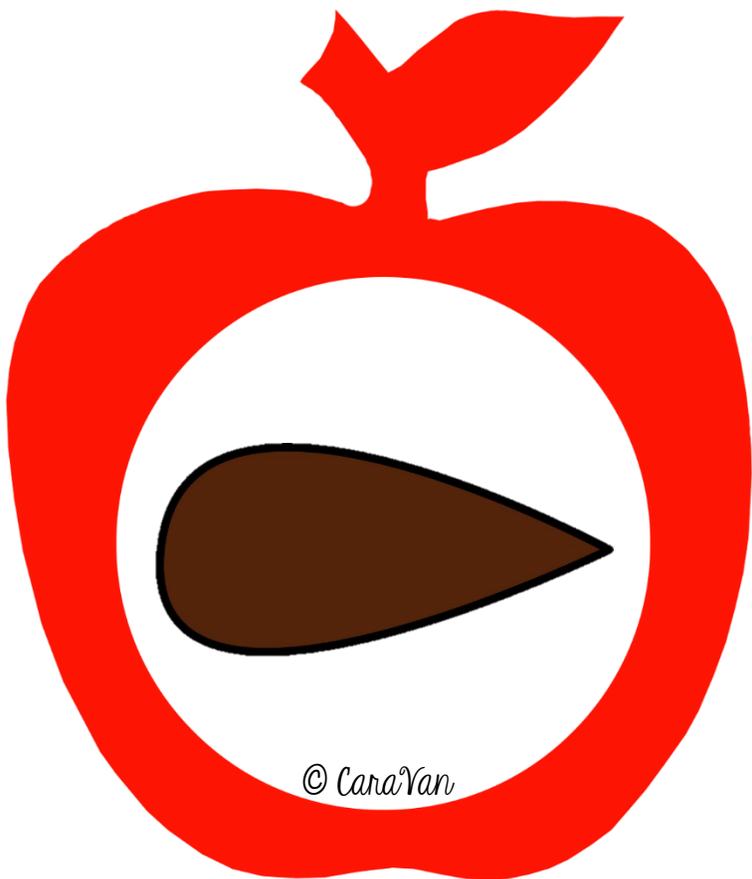
Consignes:

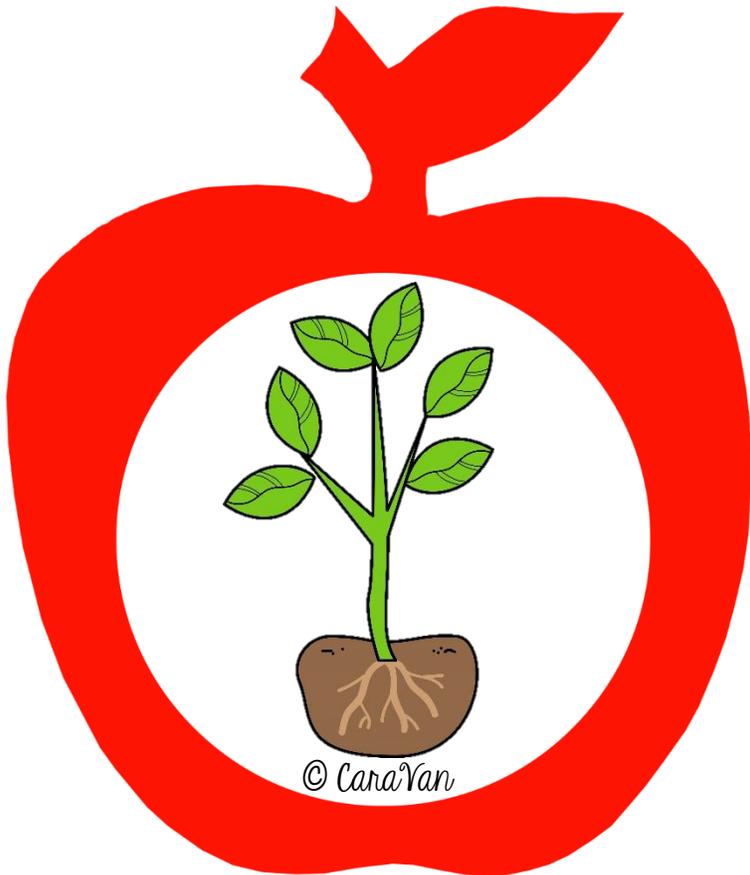
1. L'élève place en ordre le cycle de vie de la pomme.
2. L'élève place Bee-Bot sur le chiffre 1 (case départ).
3. L'élève programme Bee-Bot pour rejoindre l'image représentant le début du cycle de vie de la pomme (pépin).
4. L'élève programme Bee-Bot pour se rendre au chiffre 2 et rejoindre l'image du pépin qui pousse (ainsi de suite).

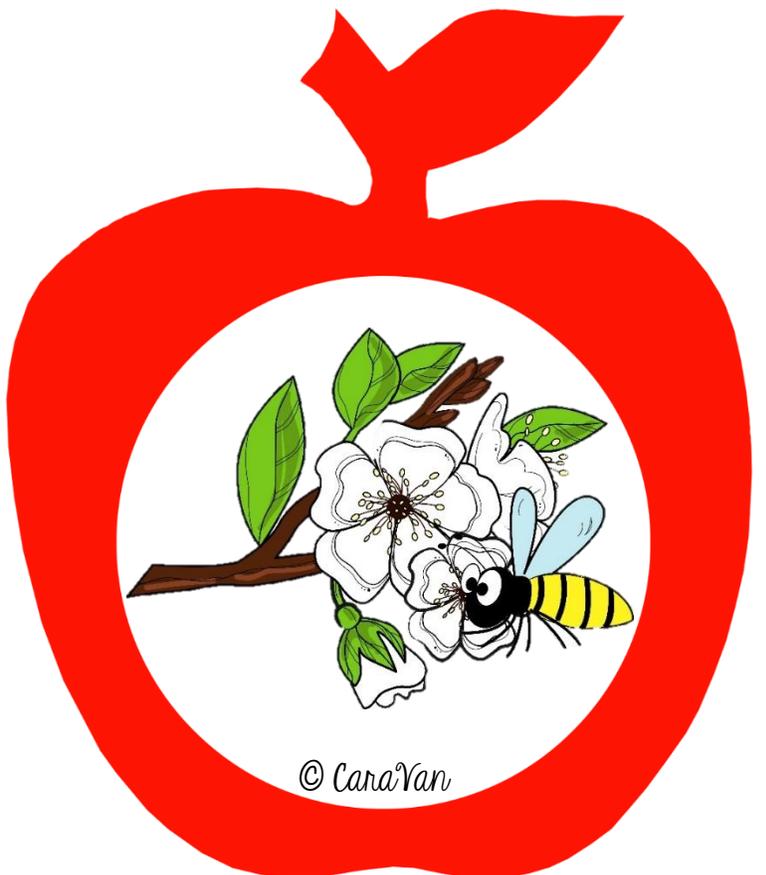
* La disposition des images sur le tapis de jeu peut varier du modèle.

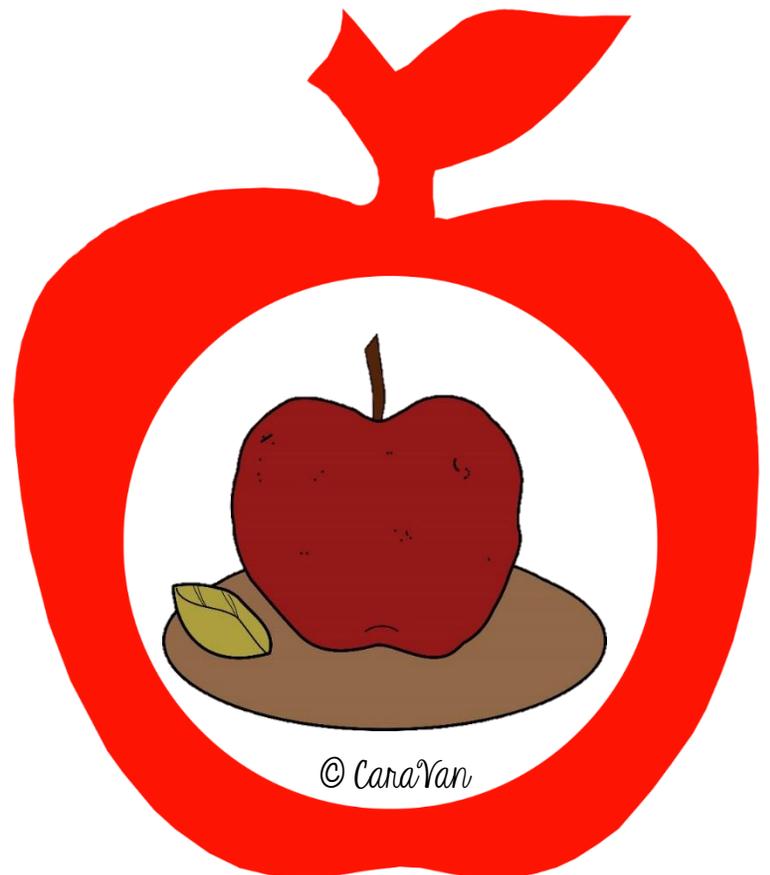
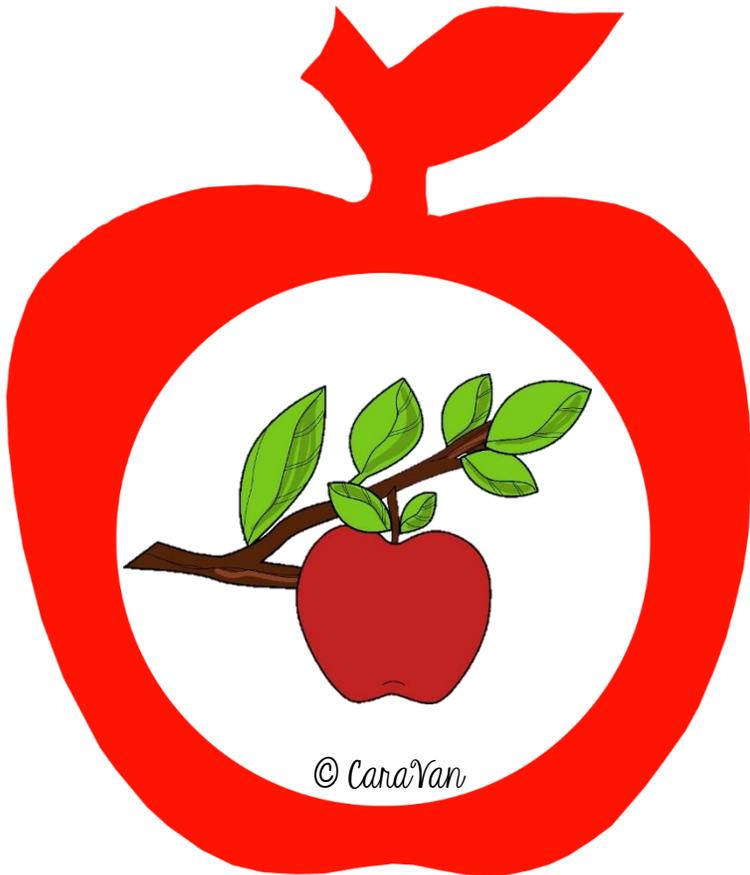
1		5	
	7		2
4		3	
	6		8



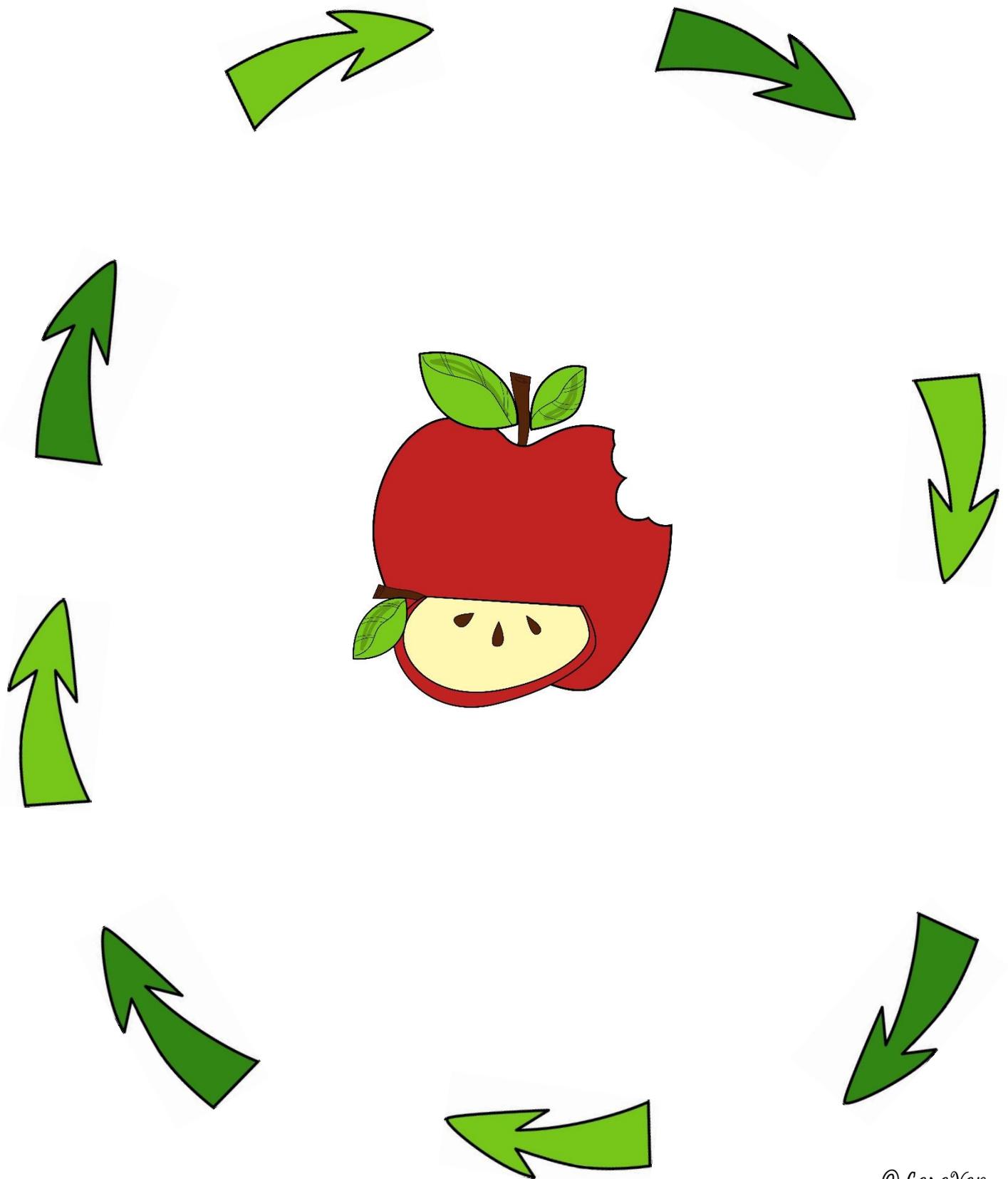




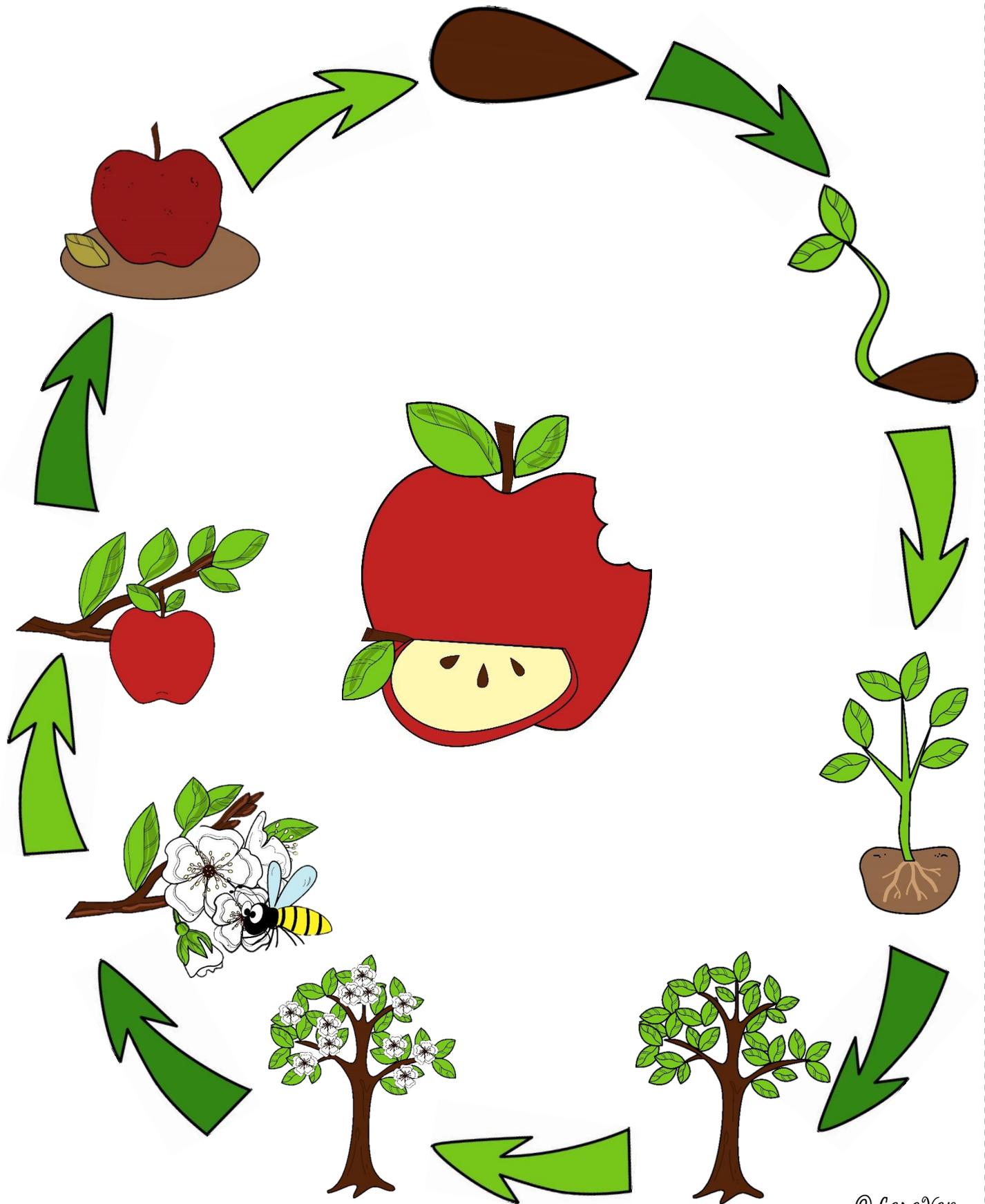


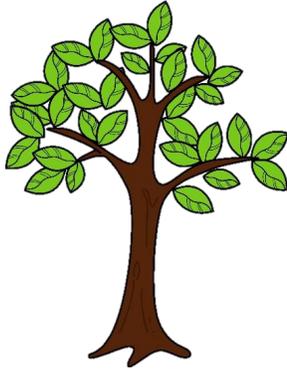
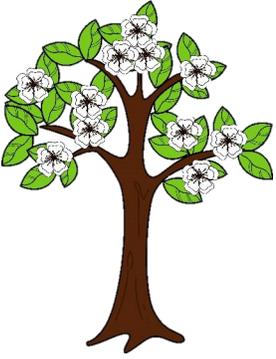
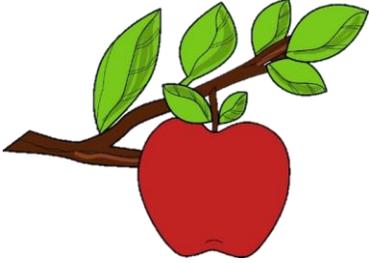
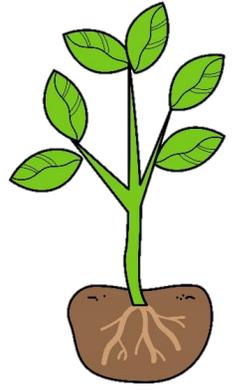
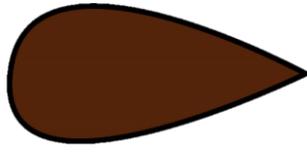
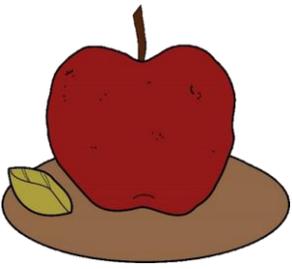


Cycle de vie de la pomme



Cycle de vie de la pomme





Conditions d'utilisation

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

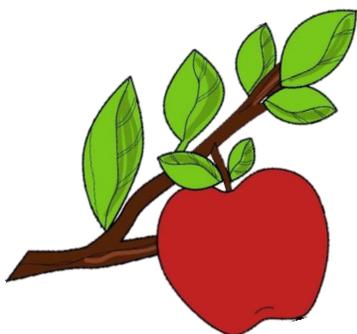
Il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever notre signature présente dans le document.

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.



C'est le temps des pommes!

© CaraVan