

Feuilles d'automne

atelier de programmation

par

CaraVan



Crédits

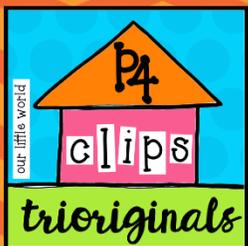
<https://www.teacherspayteachers.com/Store/P4-Clips-Trioriginals>

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

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Violet-And-Thistle>

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

<http://kimberlygeswein.com>



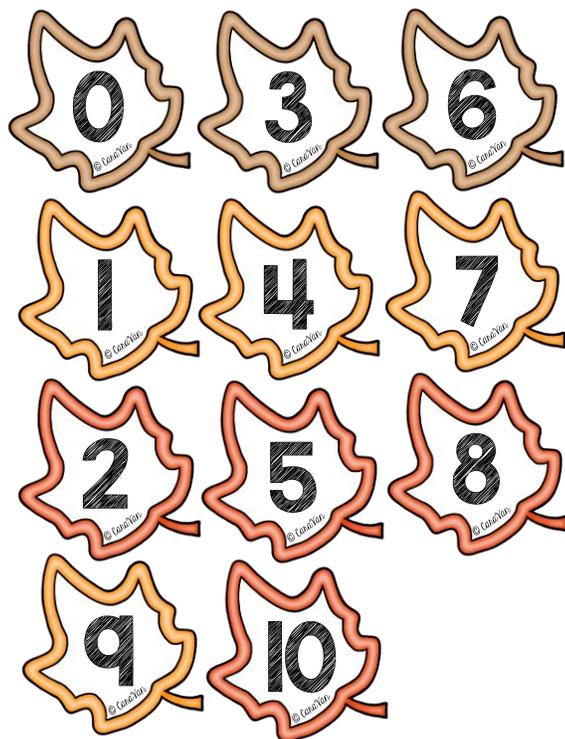


Sous les feuilles



Consignes:

1. L'élève pige une carte-feuille (défi).
2. L'élève place Bee-Bot sur la case « arbre » (case départ).
3. L'élève programme Bee-Bot pour rejoindre la case contenant le bon nombre de feuilles tel qu'indiqué sur la carte-feuille.



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

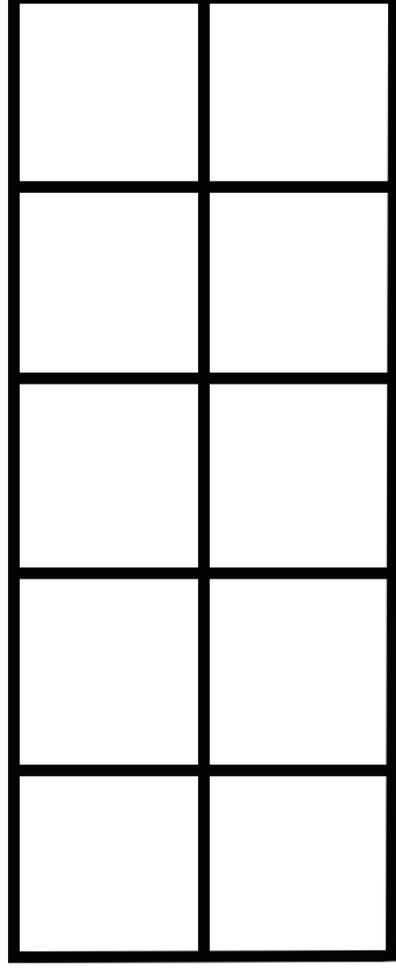
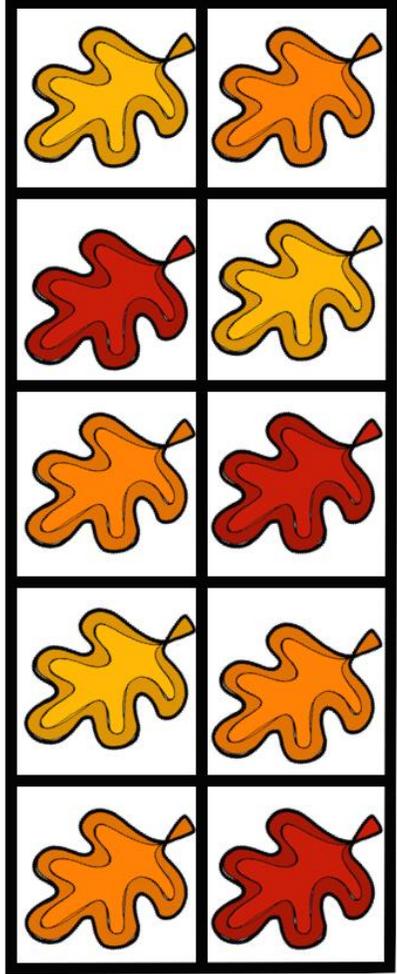
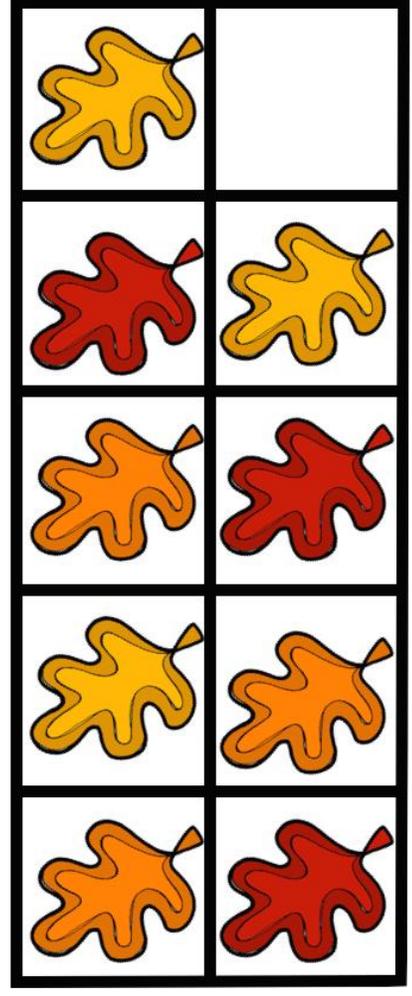
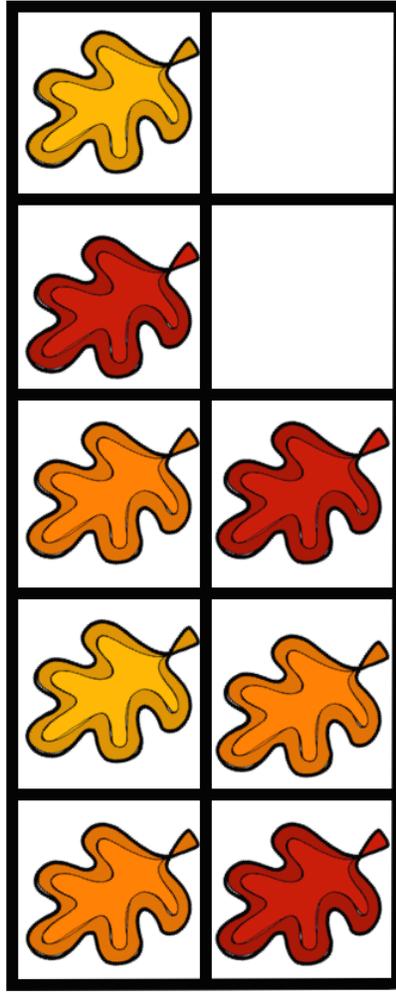
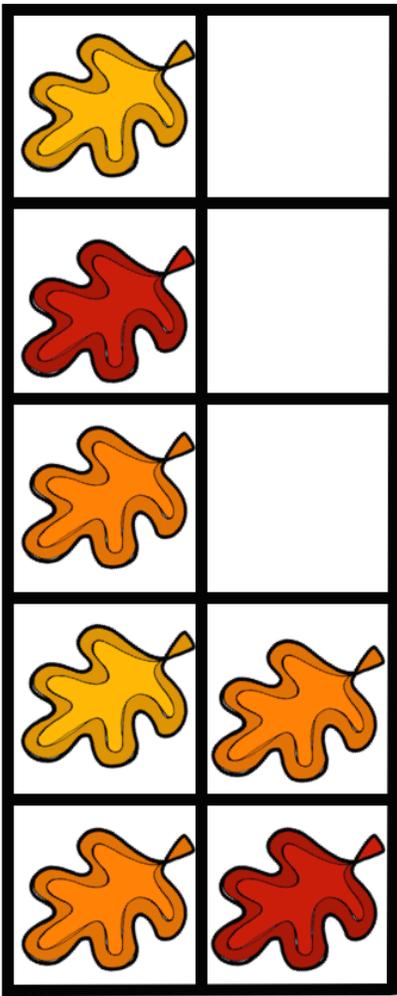
	
	

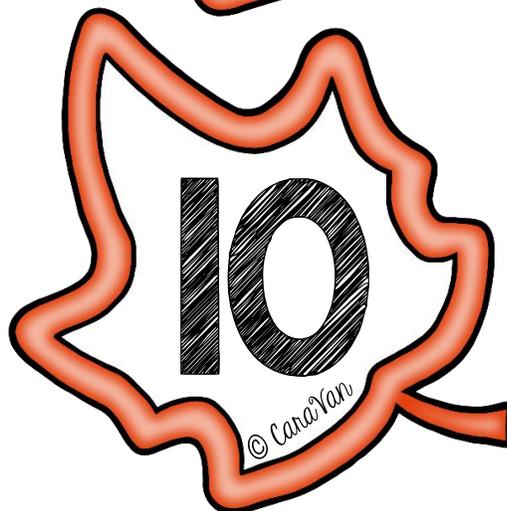
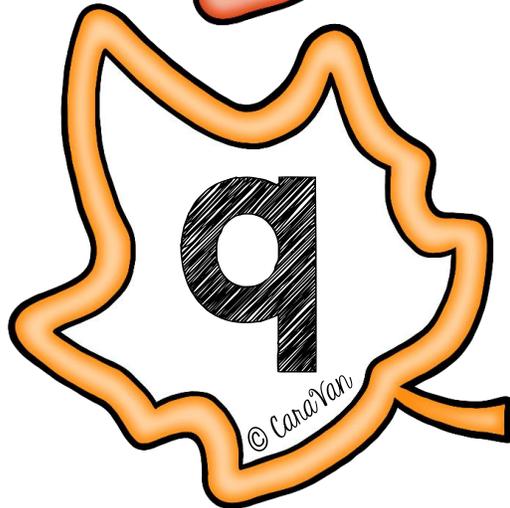
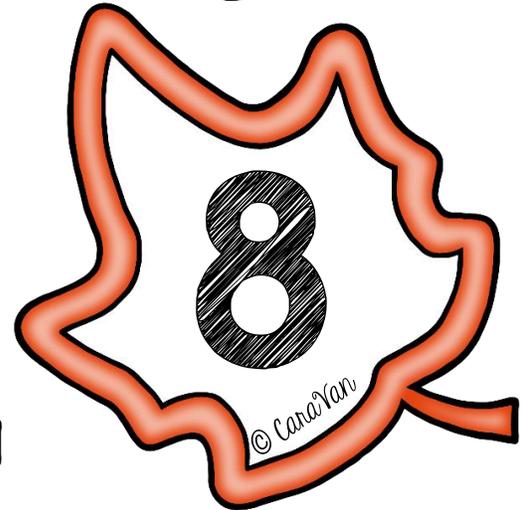
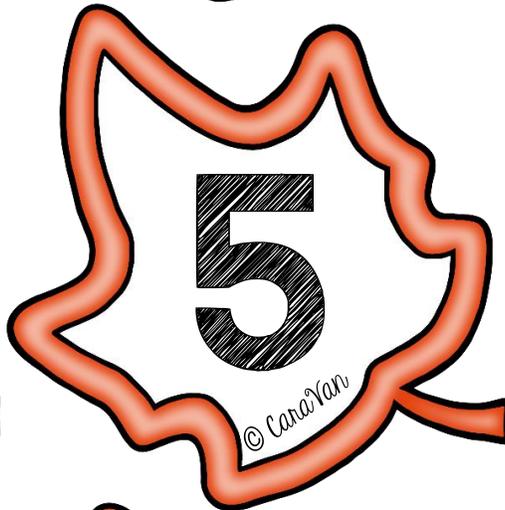
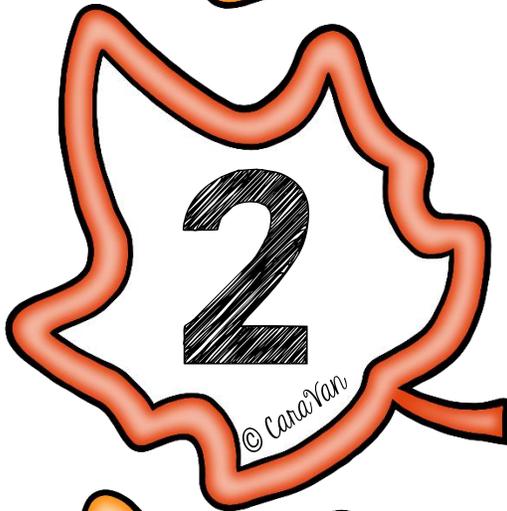
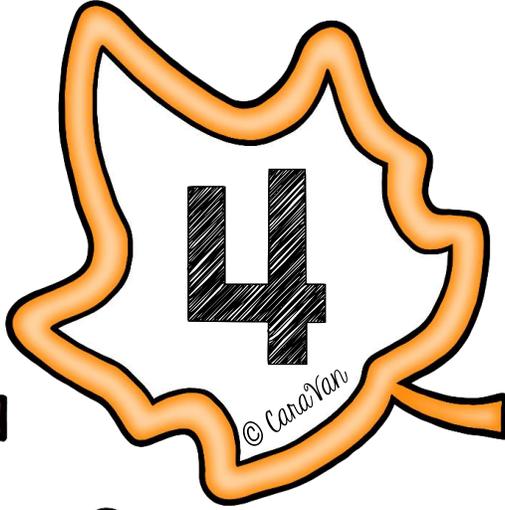
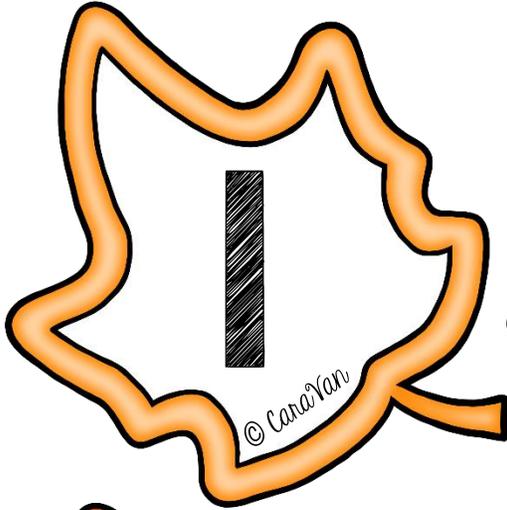
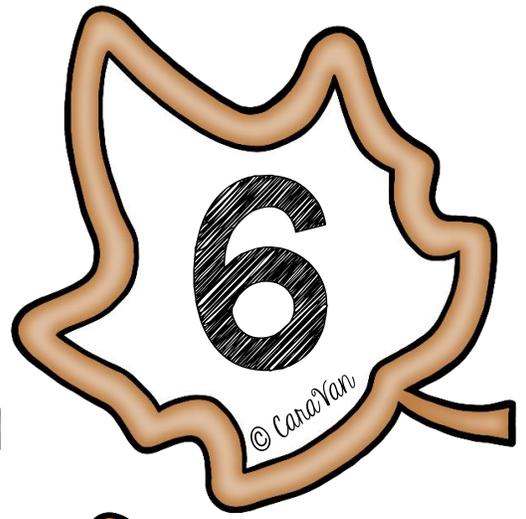
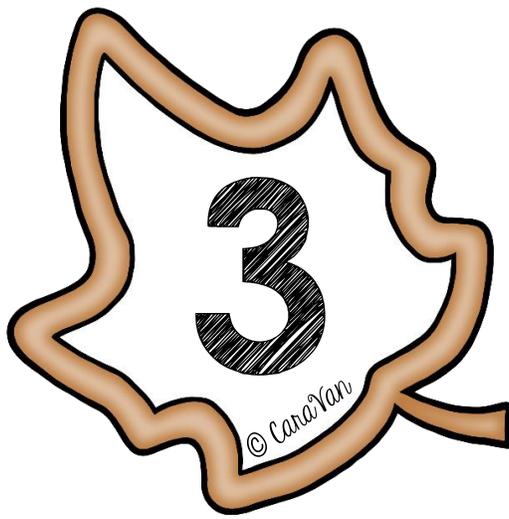
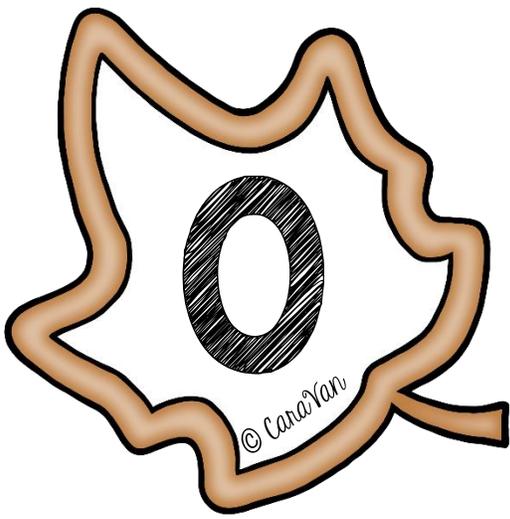
	
	
	

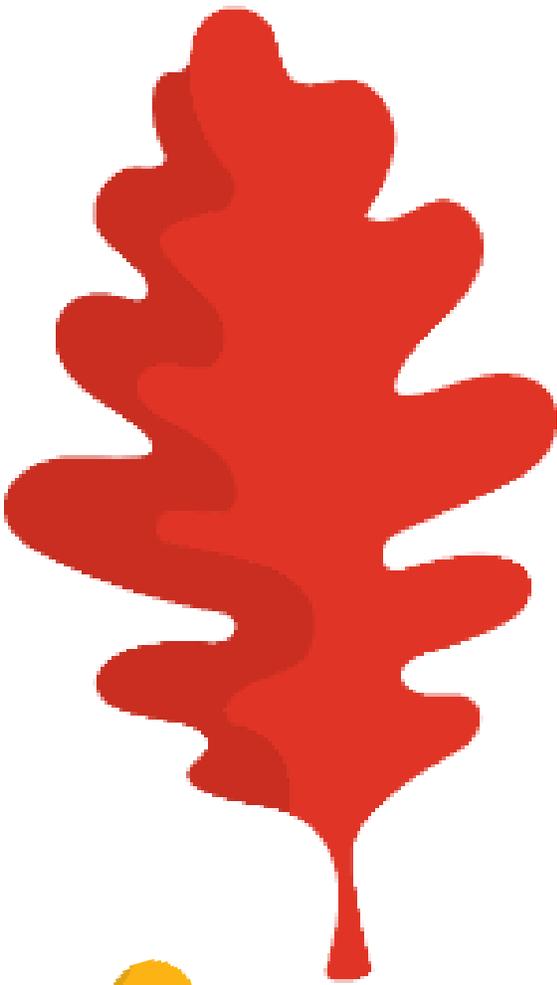
	
	
	
	







Conditions d'utilisation

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.



Vive l'automne!

© CaraVan