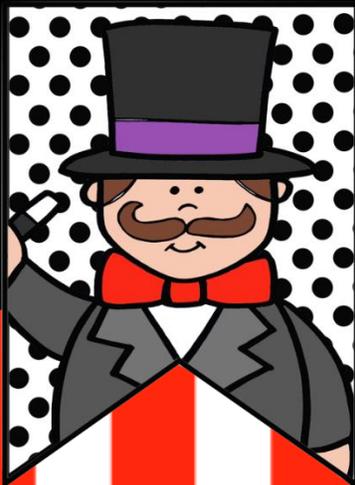


Le magicien

atelier de robotique



par

Cara Van



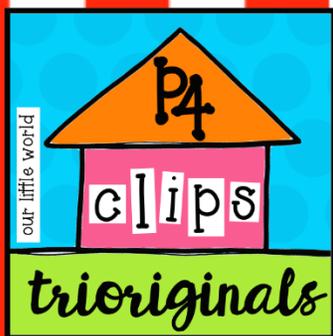
Crédits

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

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Creating4-The-Classroom>

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

<http://kimberlygeswein.com>





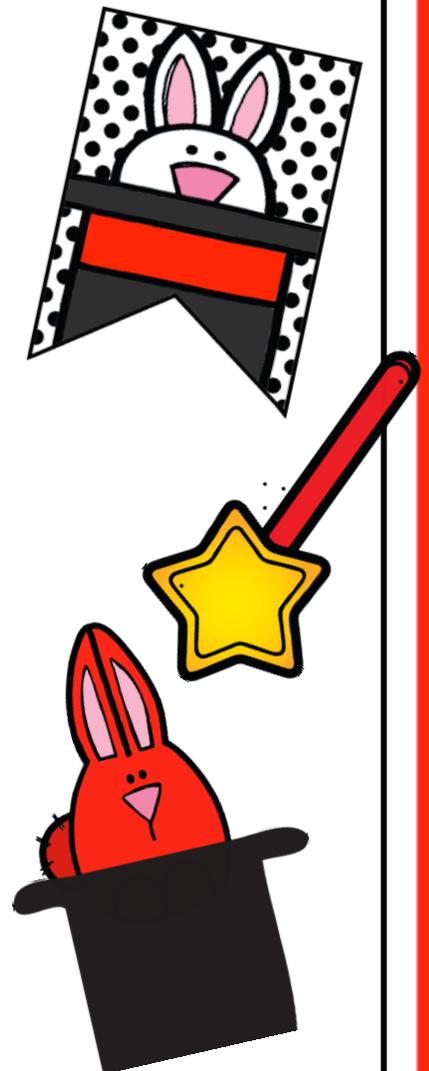
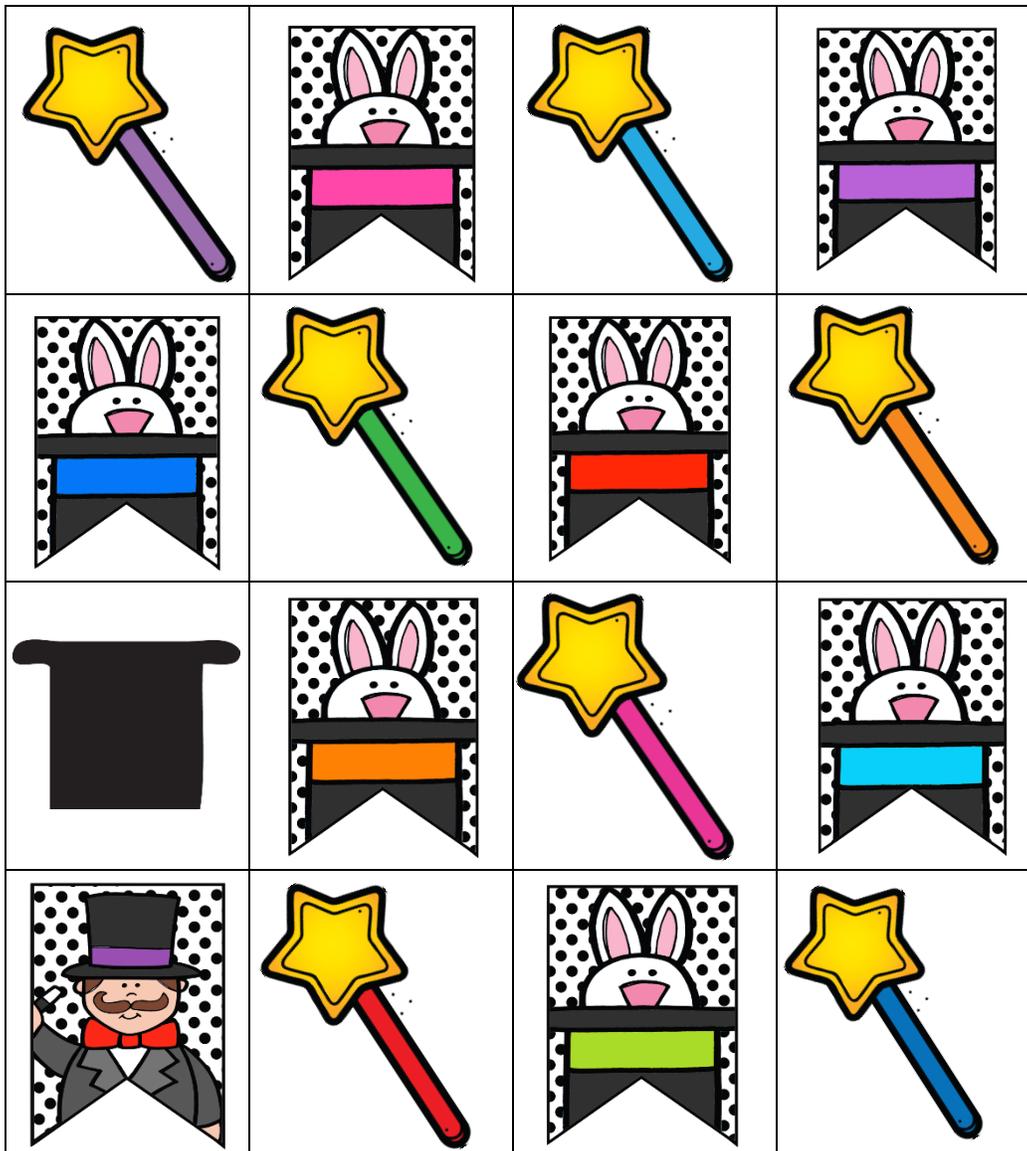
Le magicien

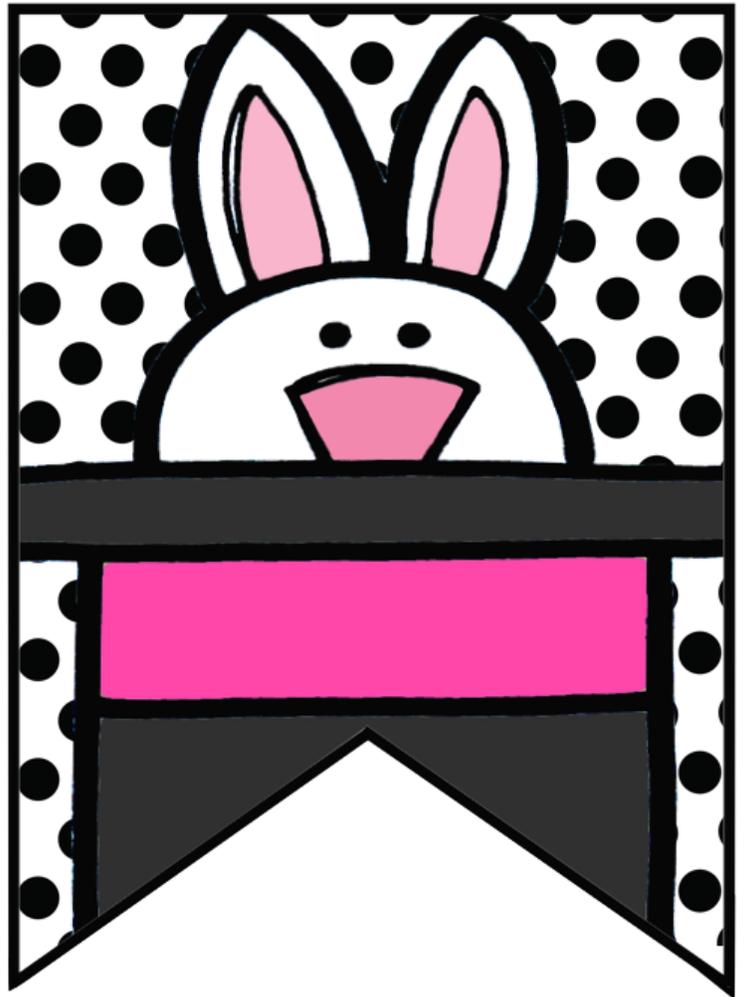
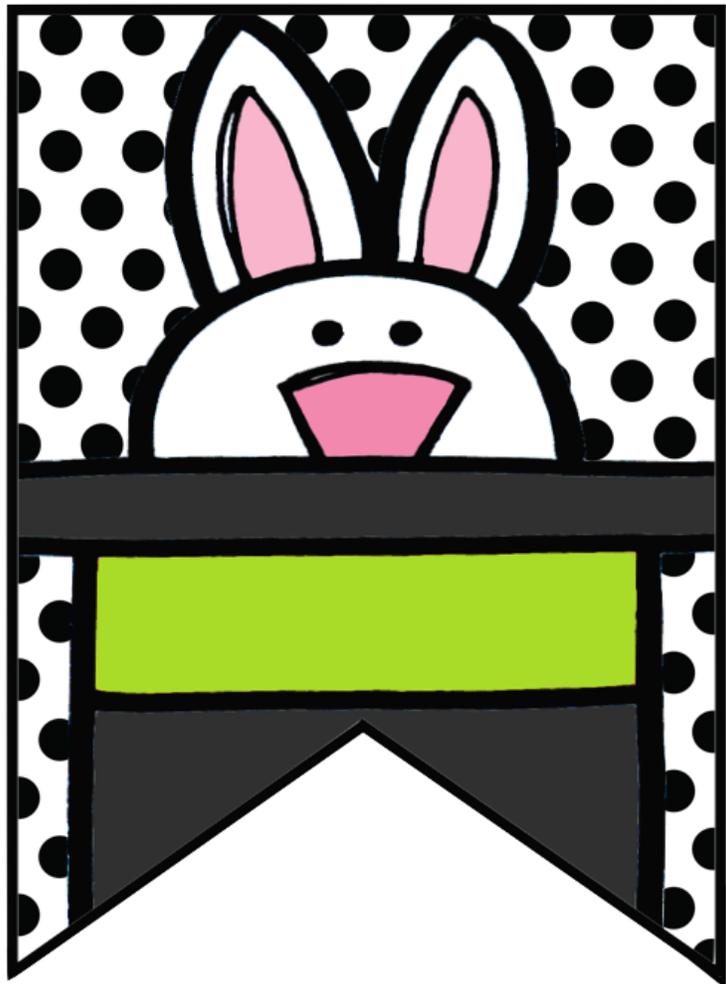
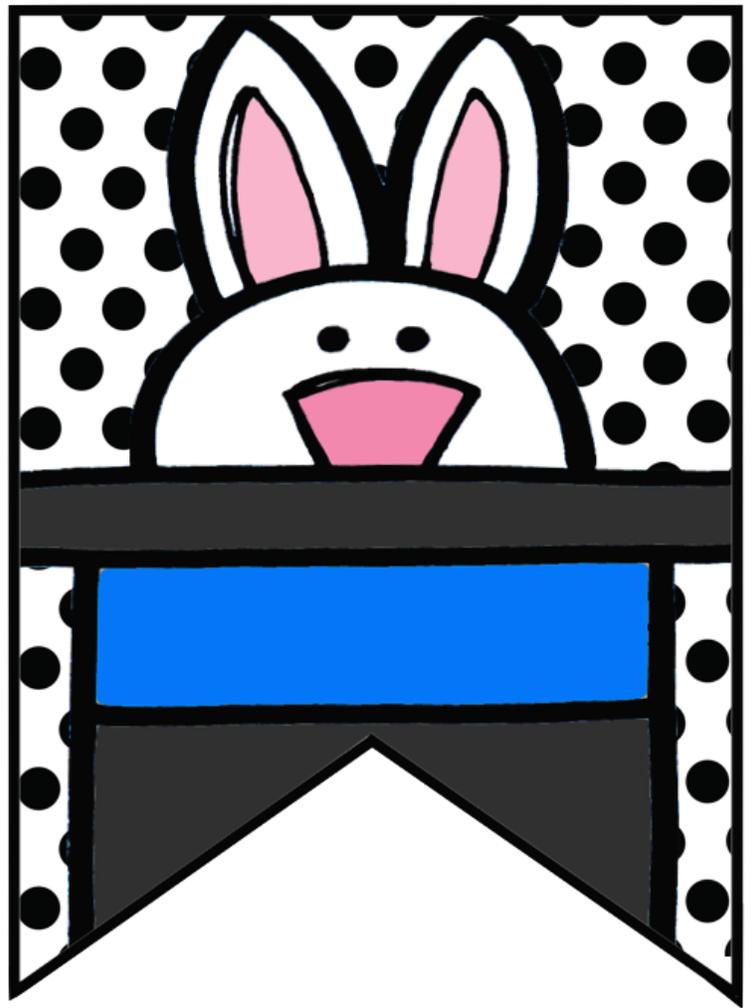
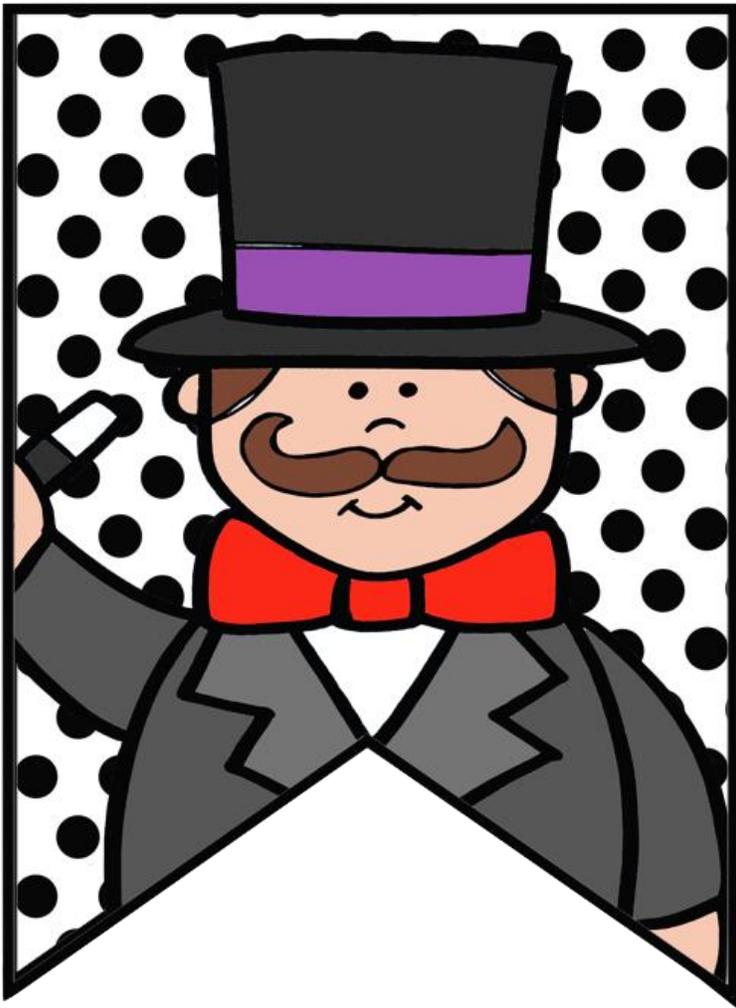


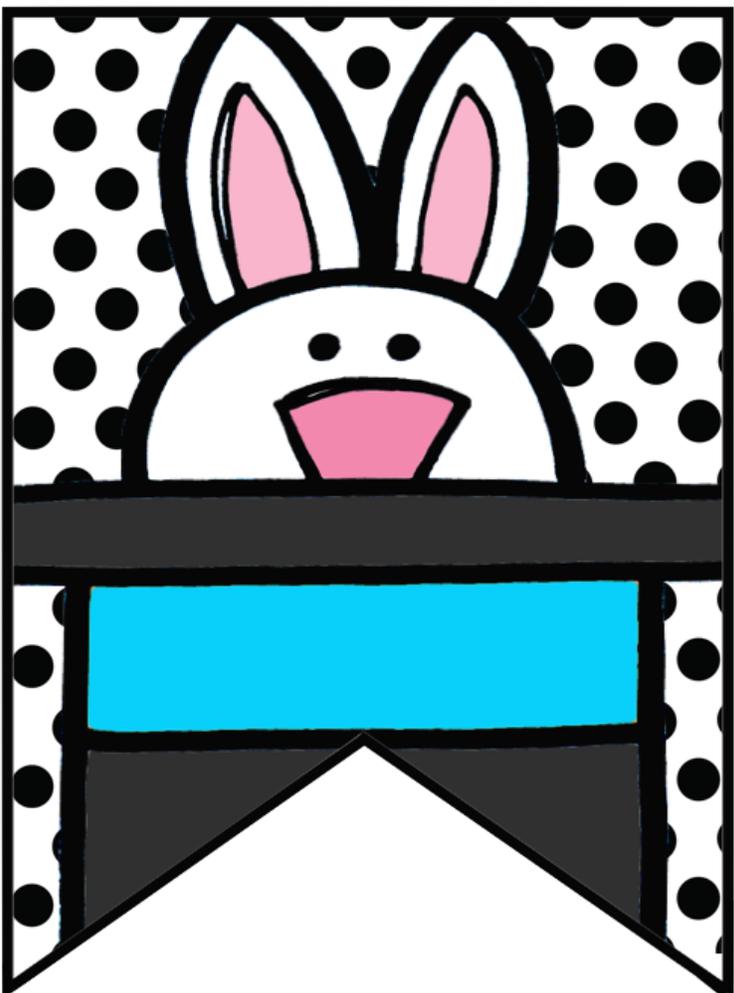
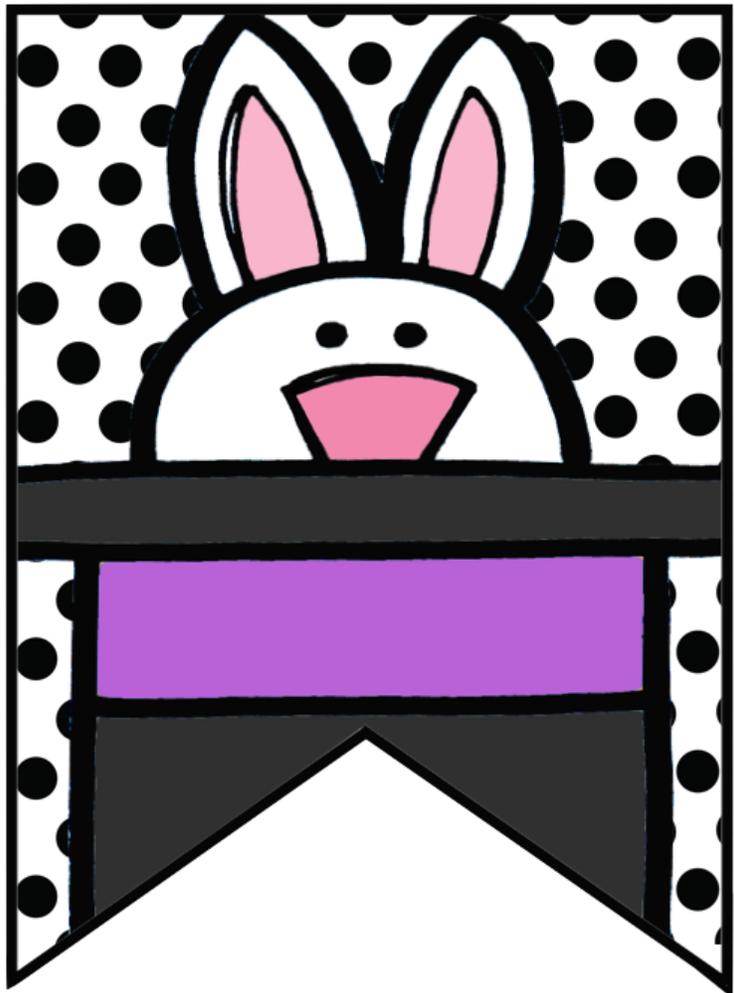
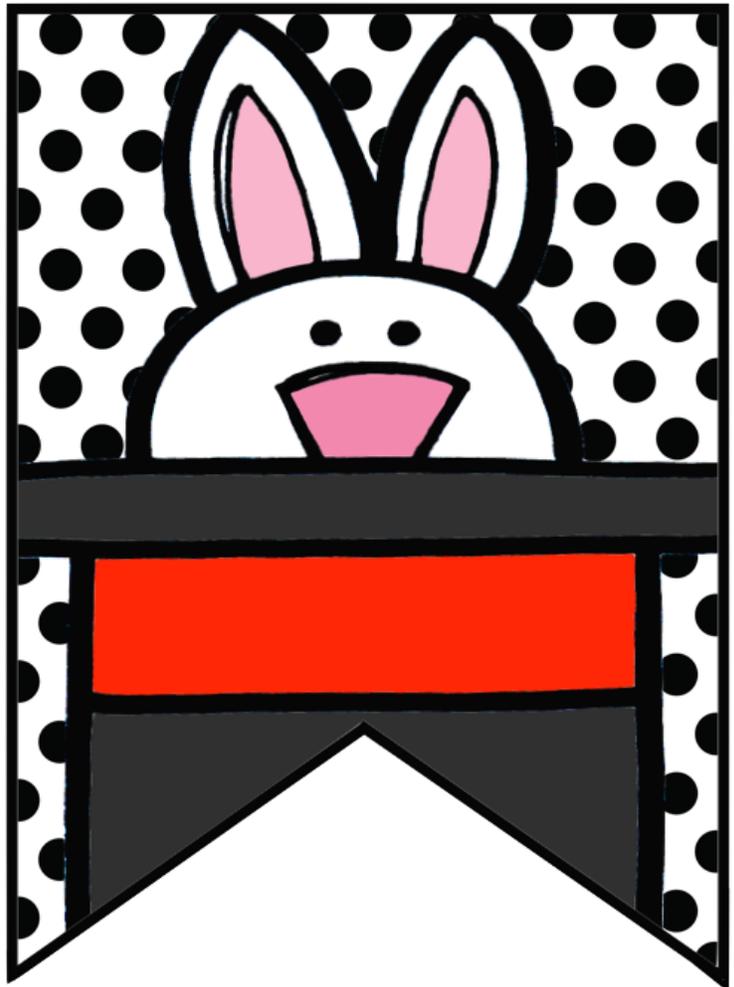
Consignes:

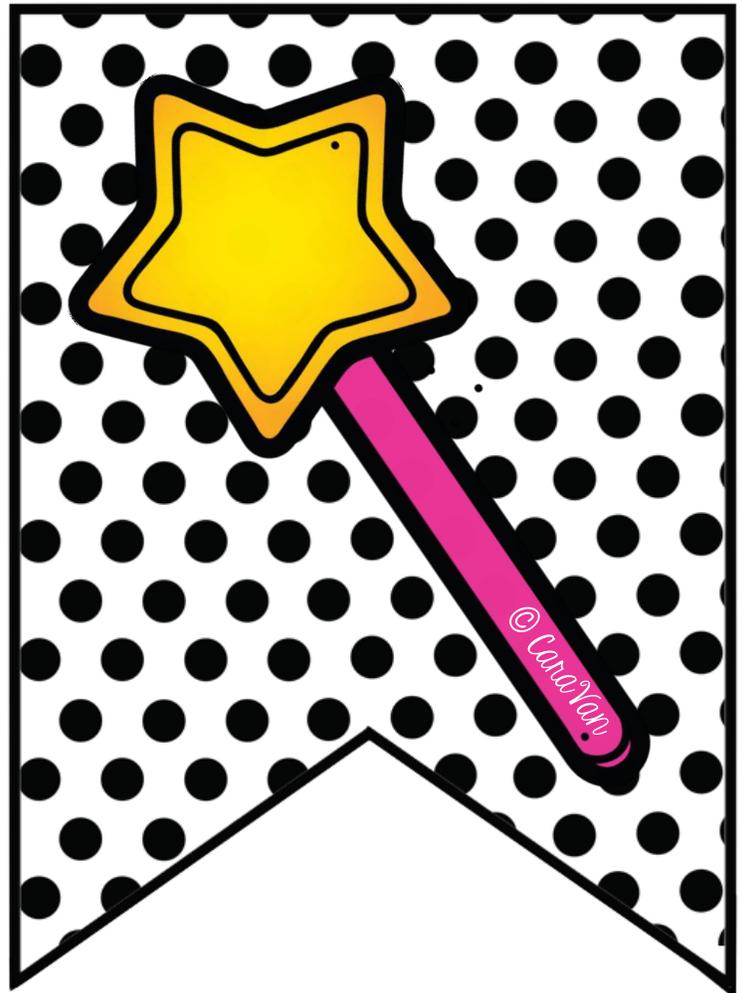
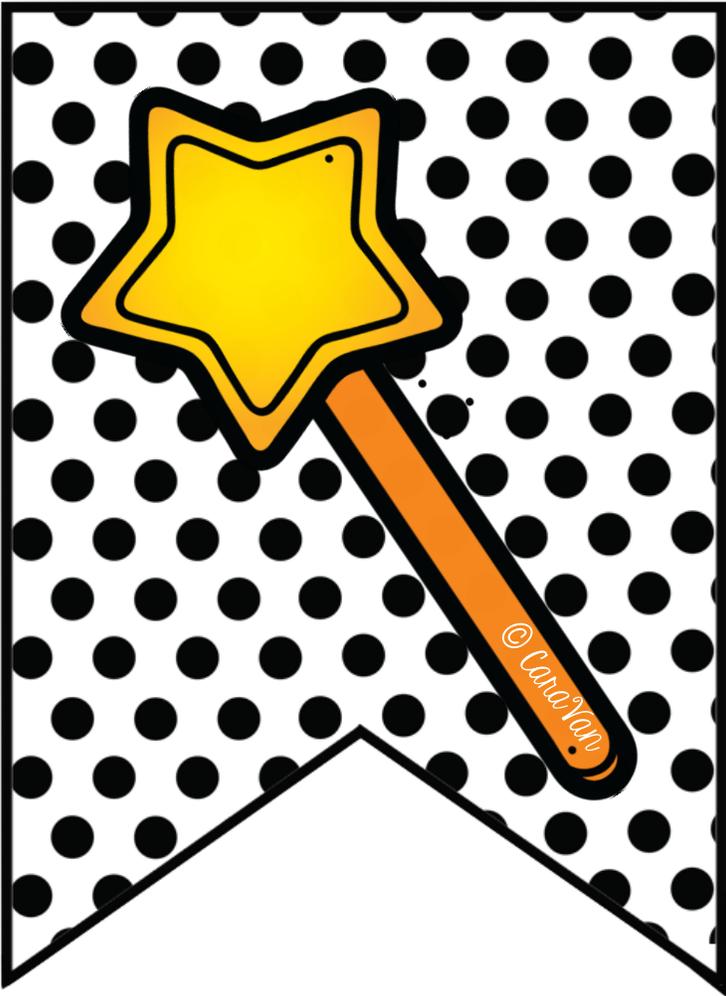
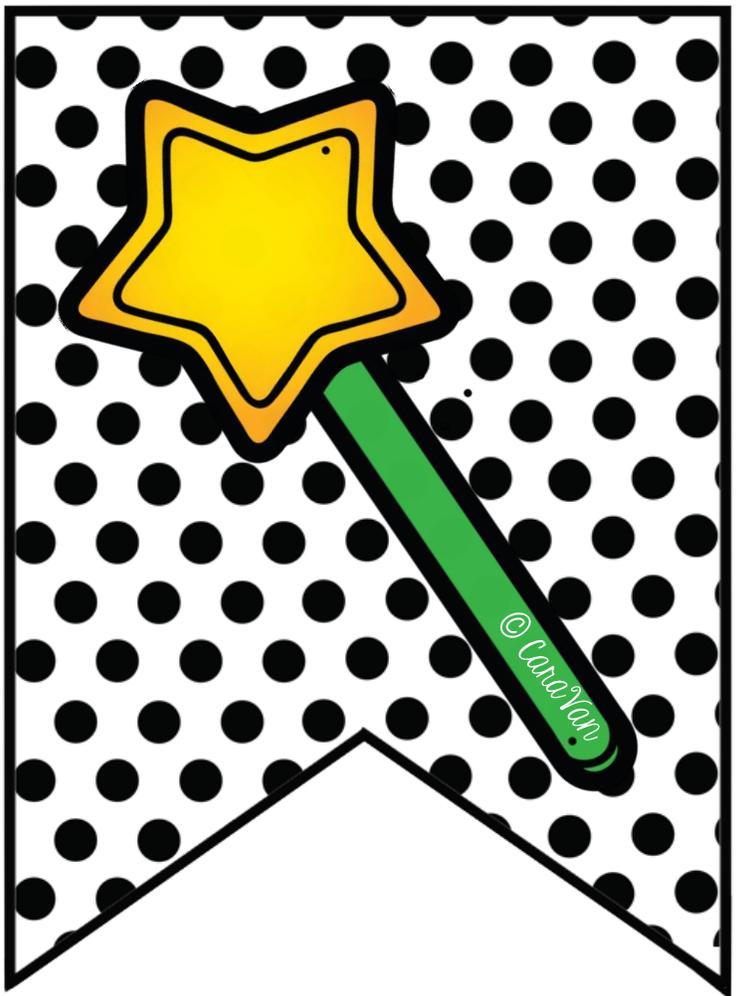
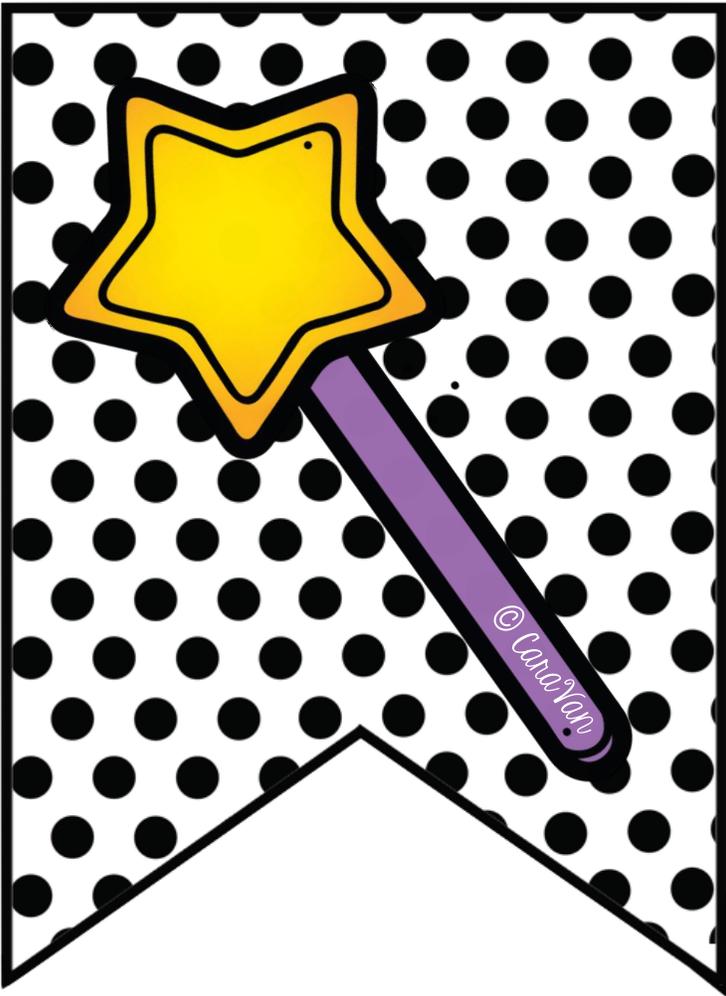
1. L'élève pige une carte chapeau pour savoir de quelle couleur sera transformé le lapin.
2. L'élève place Bee-Bot sur l'image « magicien » (case départ).
3. L'élève programme Bee-Bot vers le chapeau de la bonne couleur. Ensuite, l'élève programme Bee-Bot vers la baguette de la bonne couleur et « POUF » d'un coup de baguette magique le lapin sera transformé!

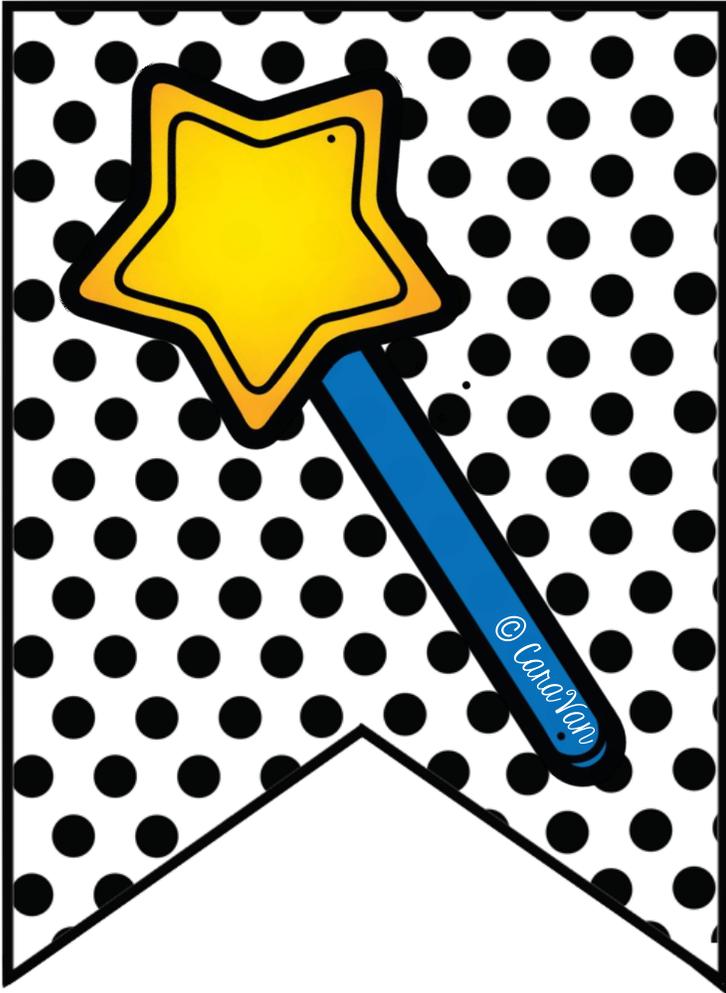
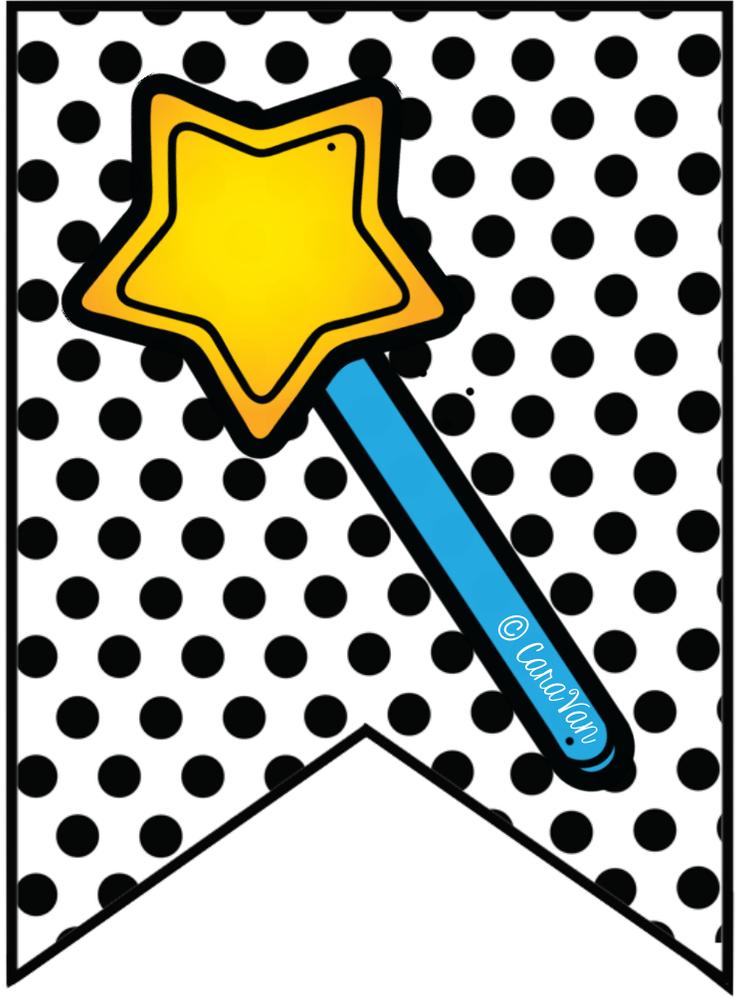
* La disposition des images sur le tapis de jeu peut varier du modèle.

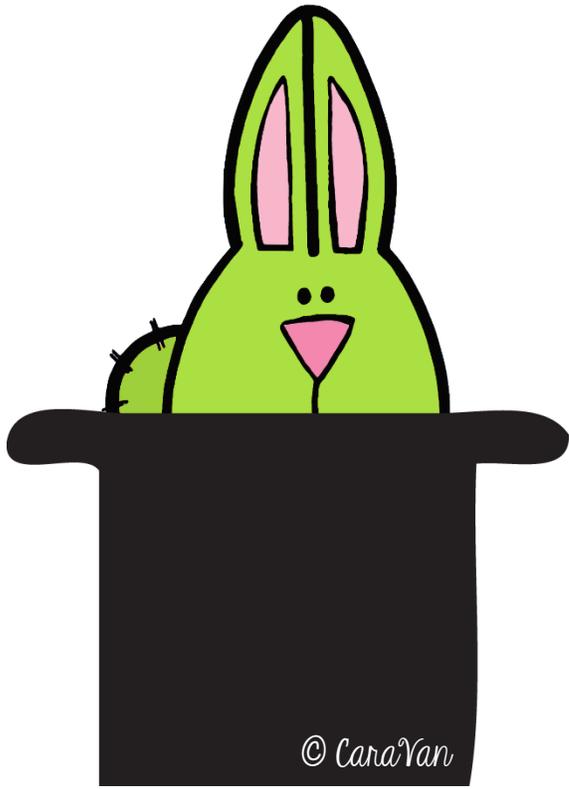




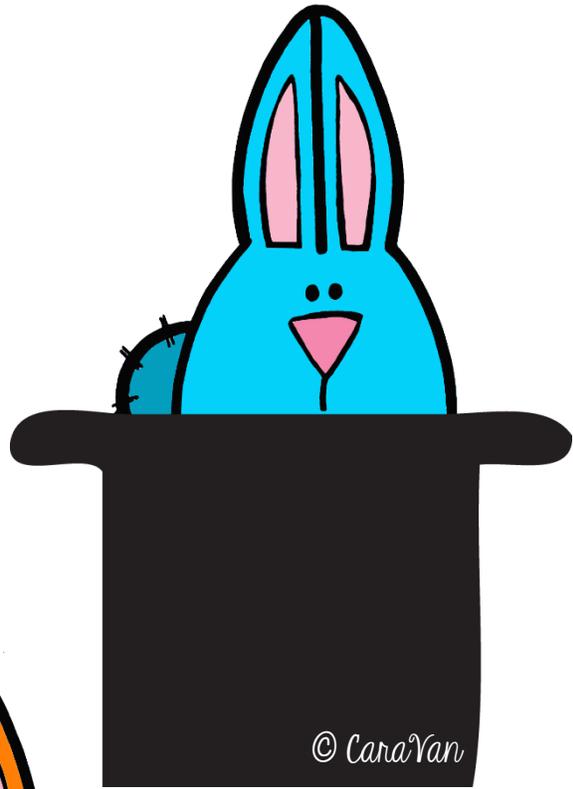




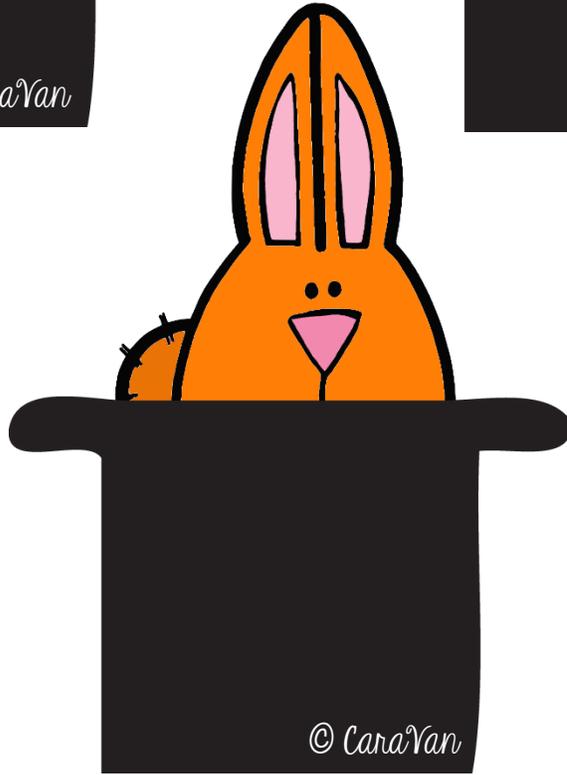




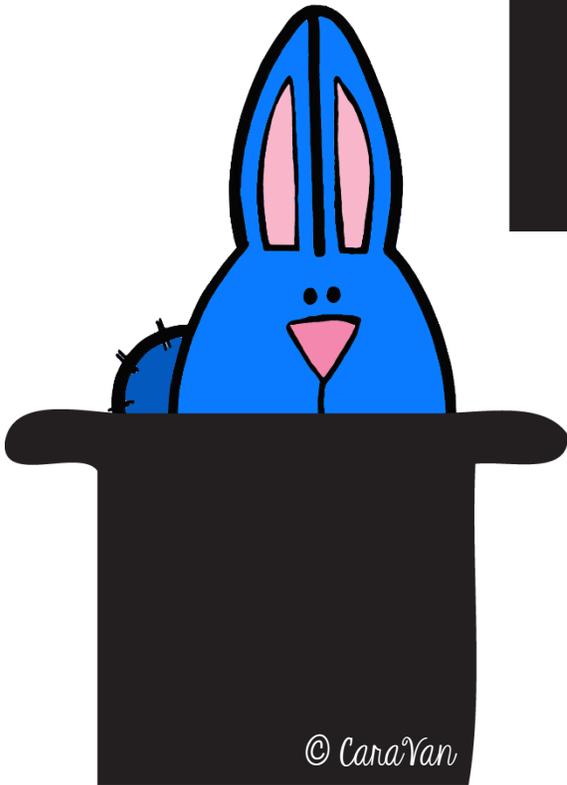
© CaraVan



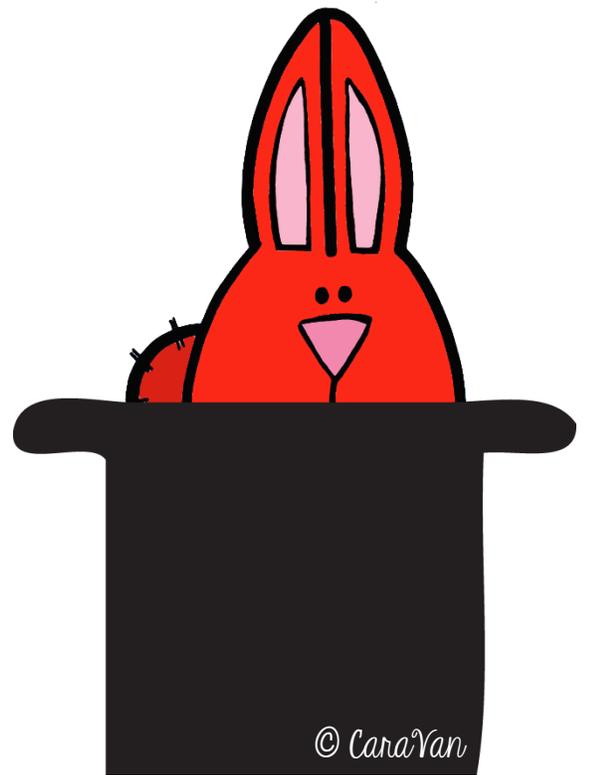
© CaraVan



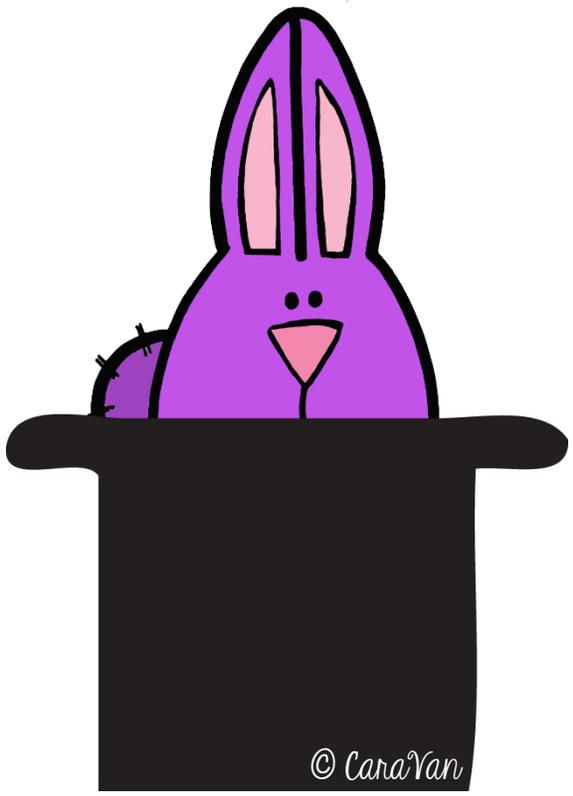
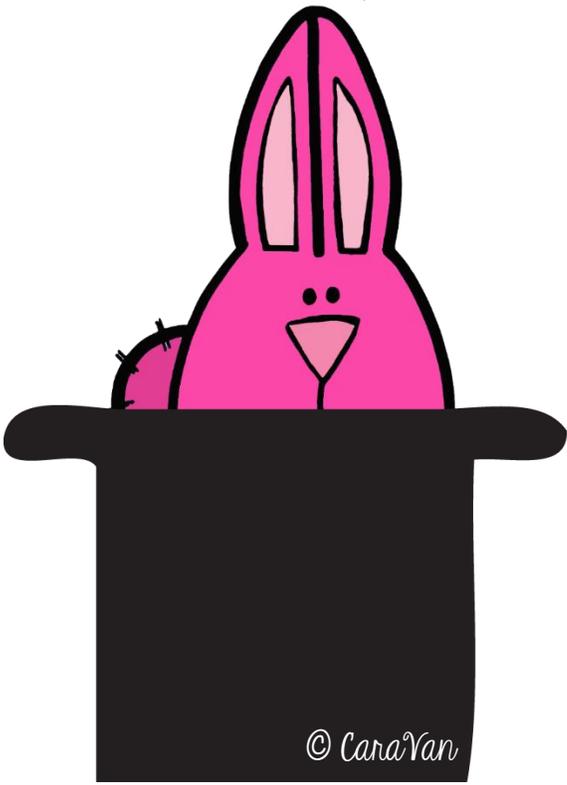
© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



Conditions d'utilisation

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

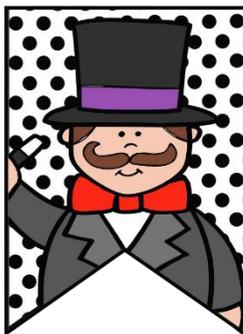
Il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever notre signature présente dans le document.

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.



À vos baguettes!

© CaraVan