

Le trésor des dragons atelier de programmation



par



CaraVan



Crédits

<https://fr.freepik.com>

<https://fr.freepik.com/brgfx>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Sillyodesign-Clipart>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Le-Designs>

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/The-3am-Teacher>

<http://kimberlygeswein.com>



freepik





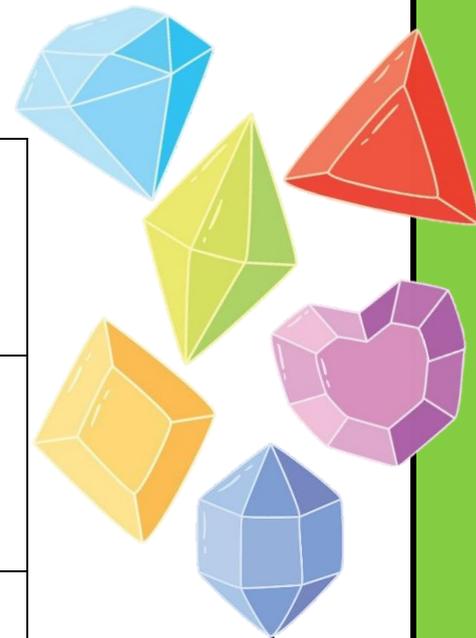
Le trésor des dragons



Consignes

1. L'élève pige une petite carte diamant.
2. L'élève place Bee-Bot sur l'image du dragon de la même couleur que le diamant pigé.
3. L'élève programme Bee-Bot du dragon jusqu'au diamant de la même couleur pour récupérer son trésor.
4. Lorsque l'élève a réussi sa programmation, il place le petit diamant dans un petit coffre (optionnel).

* Possibilité d'ajouter des consignes avec l'image du château et de la caverne des dragons.



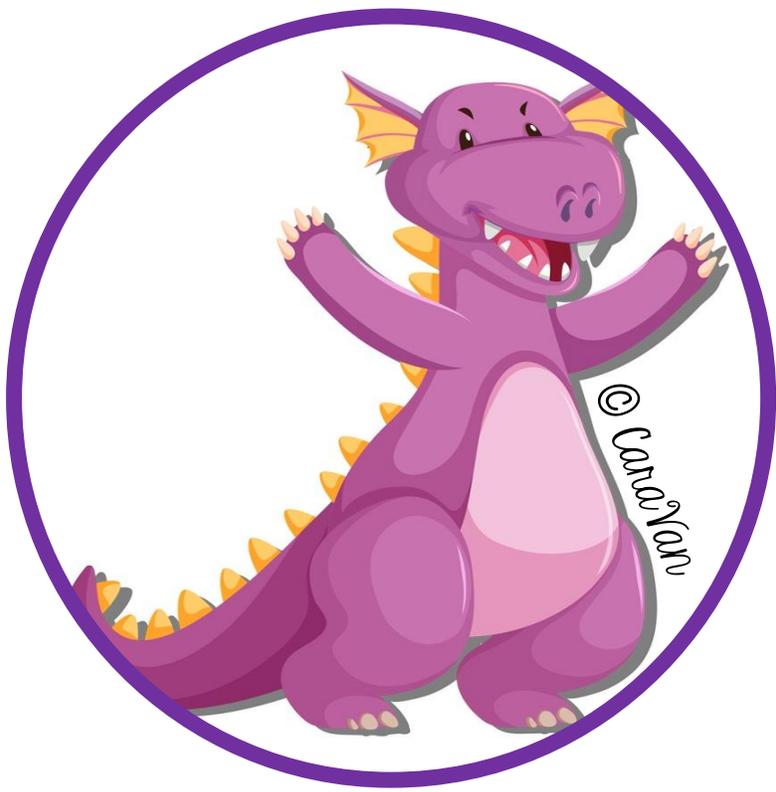
* La disposition des images sur le tapis de jeu peut varier du modèle.

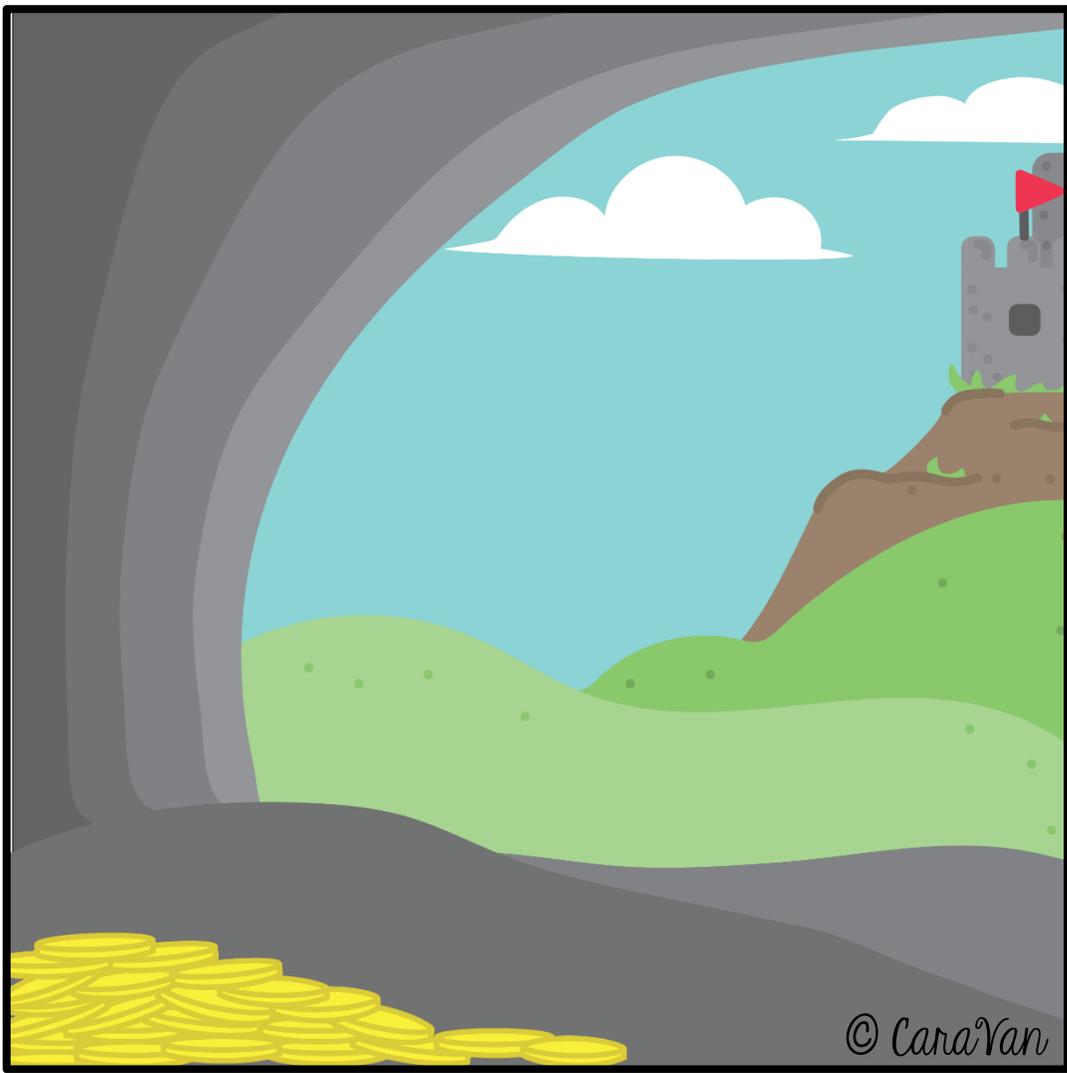
© CaraVan











© 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.



Mon précieux!

© CaraVan