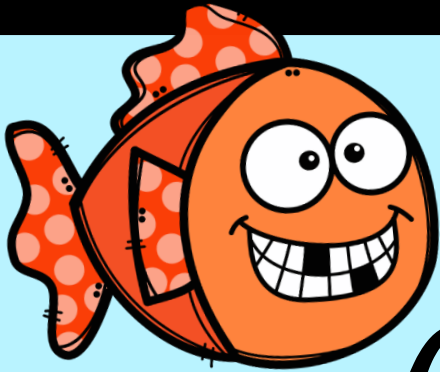


Les poissons

atelier de programmation



par

CaraVan



Crédits

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Krista-Walden-Creative-Clips>

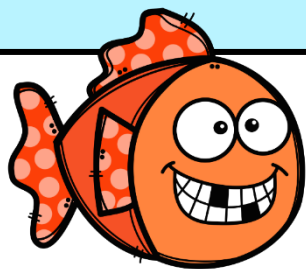
<https://fr.freepik.com>

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

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

<http://kimberlygeswein.com>





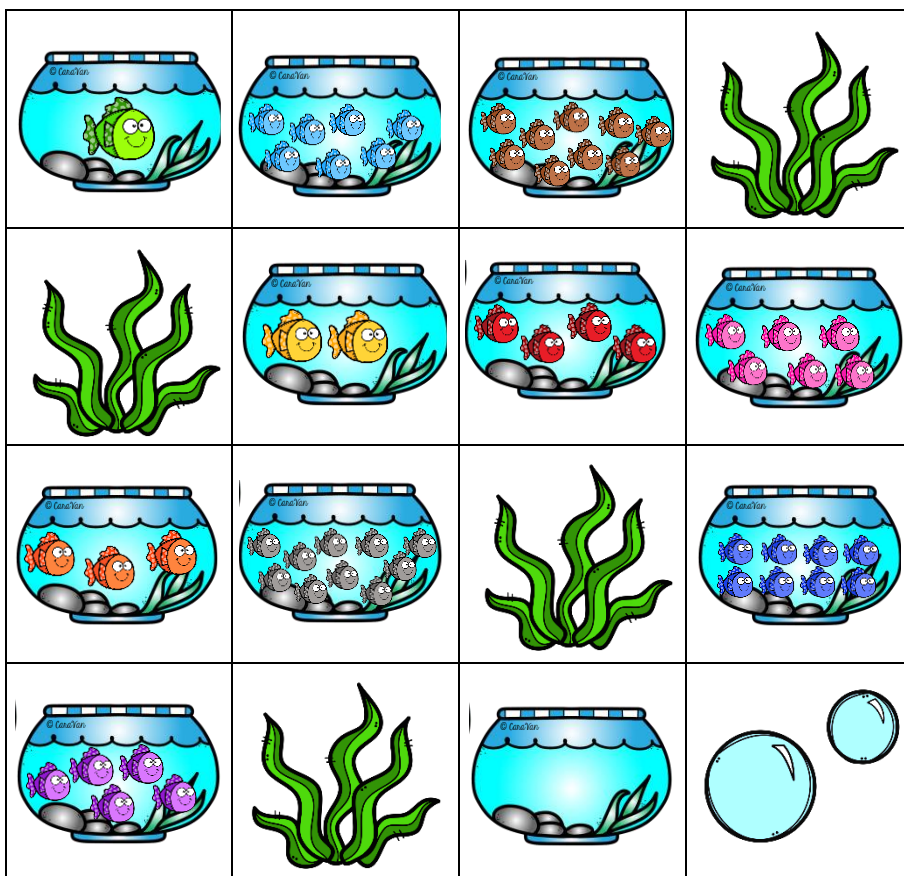
Les poissons!



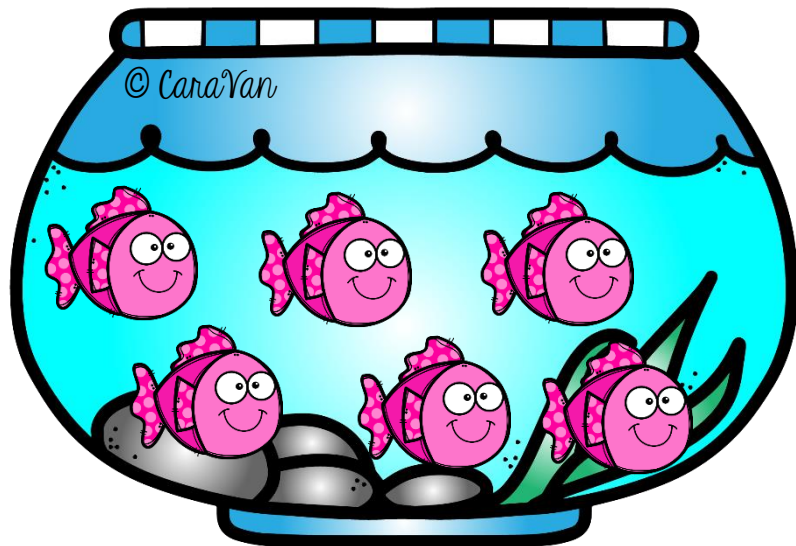
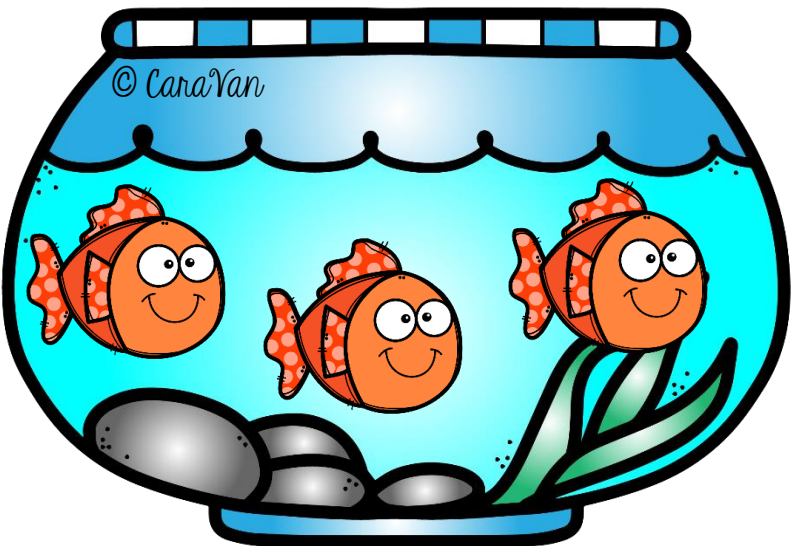
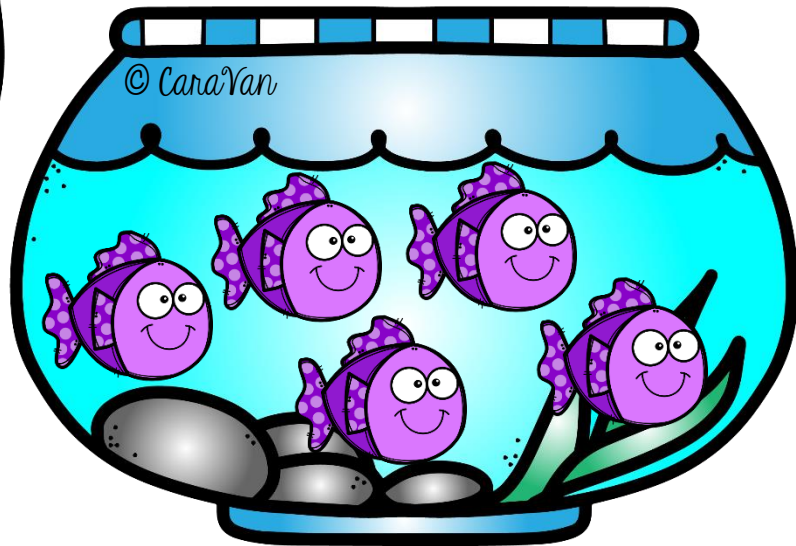
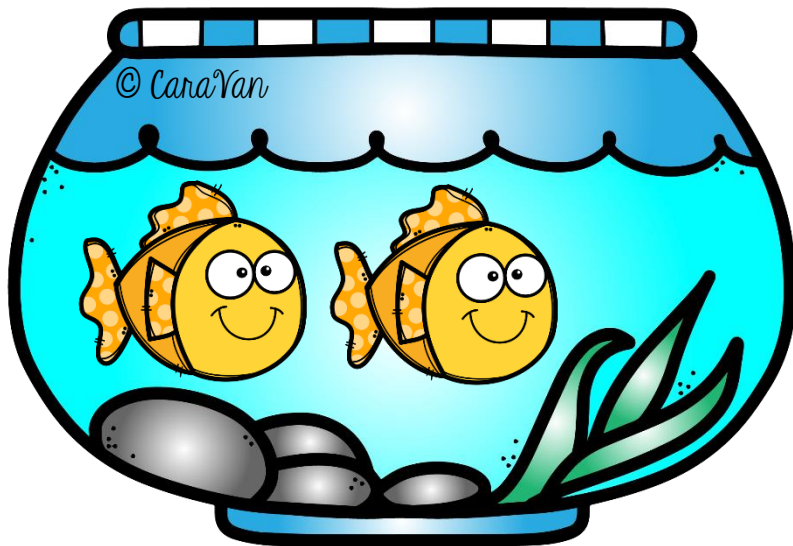
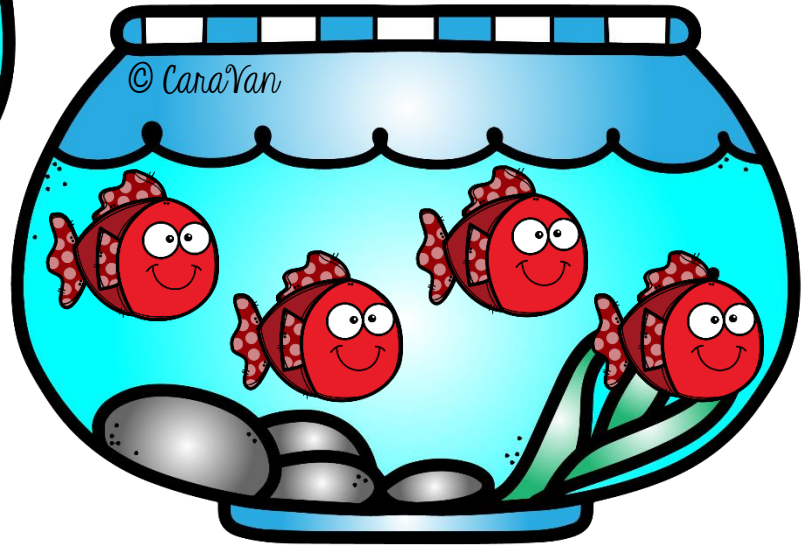
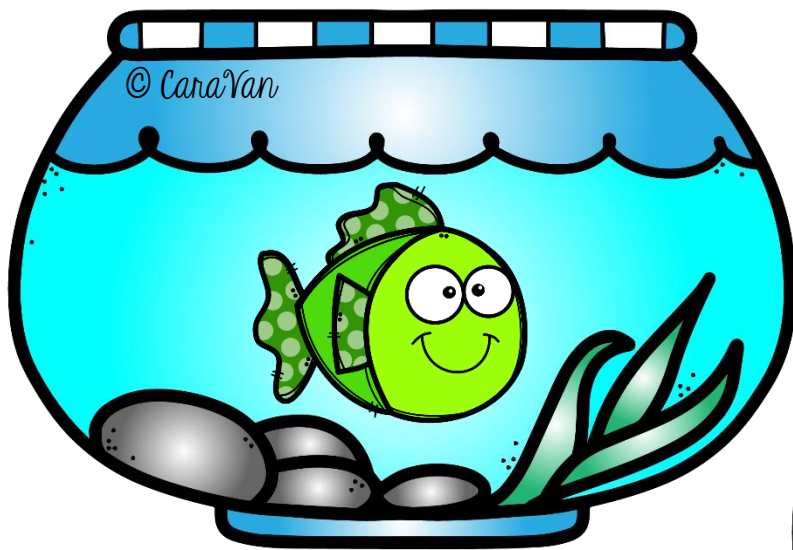
Consignes

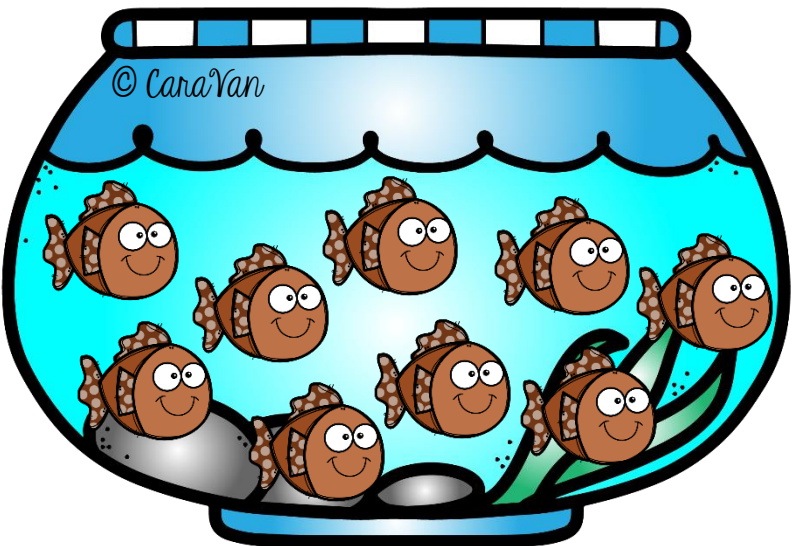
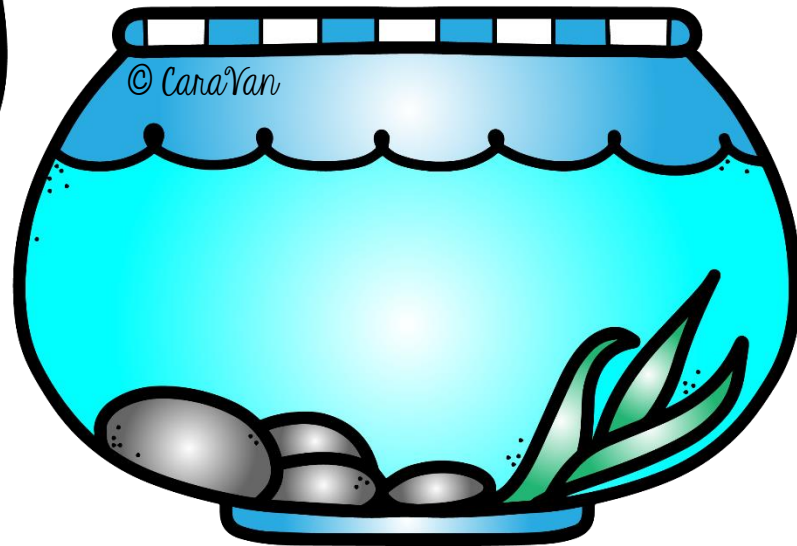
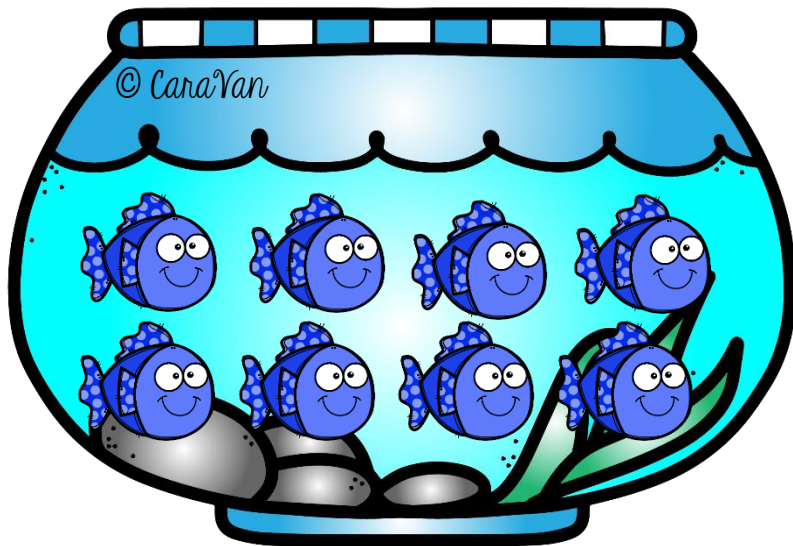
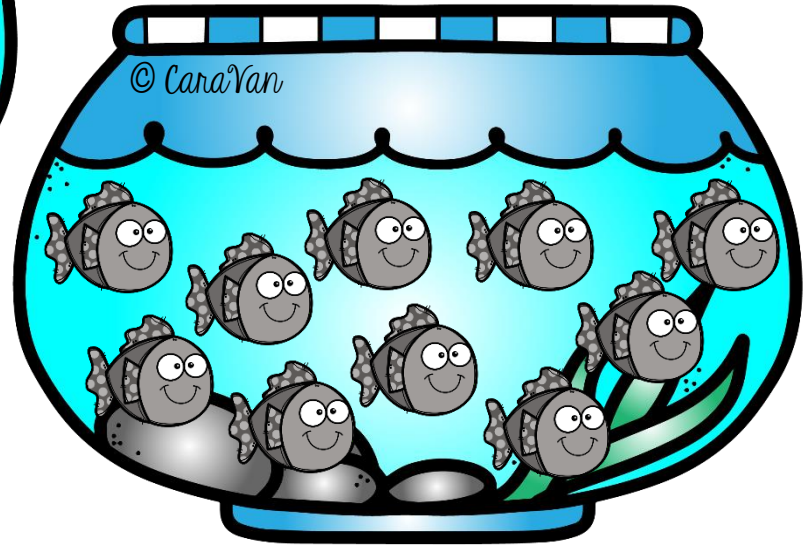
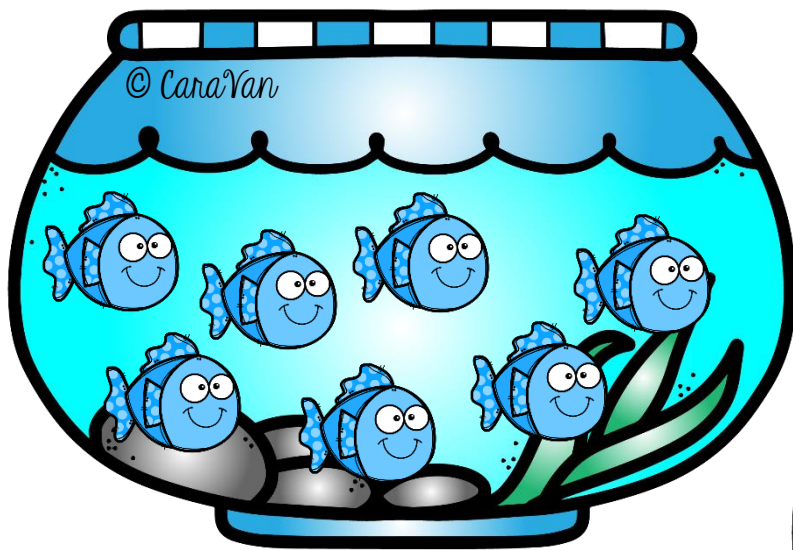


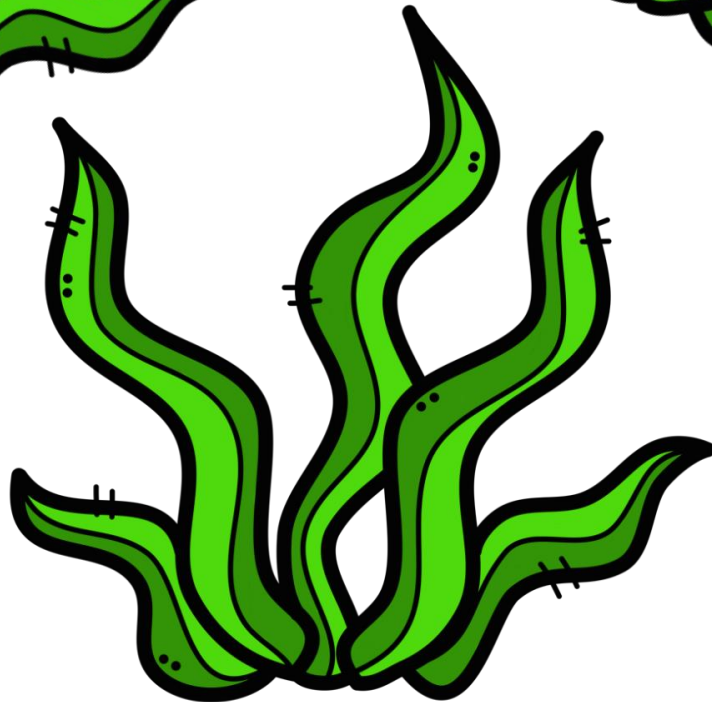
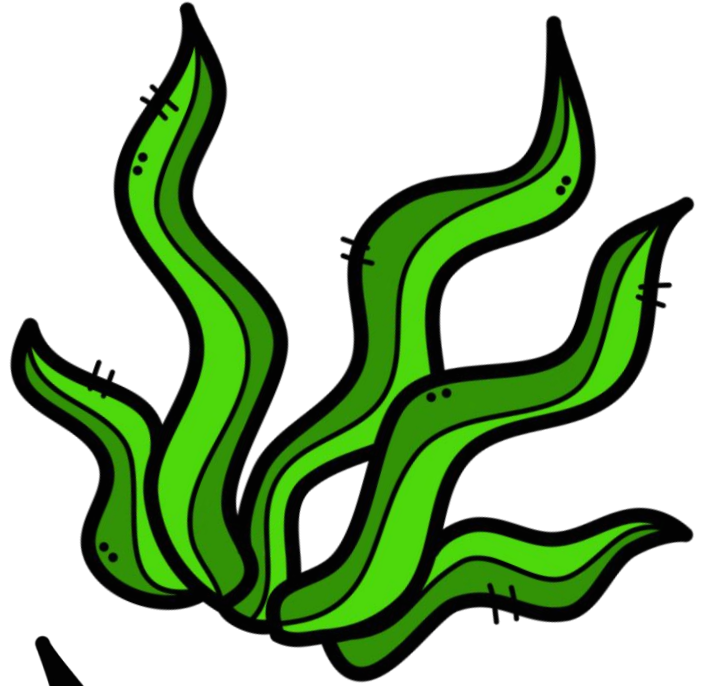
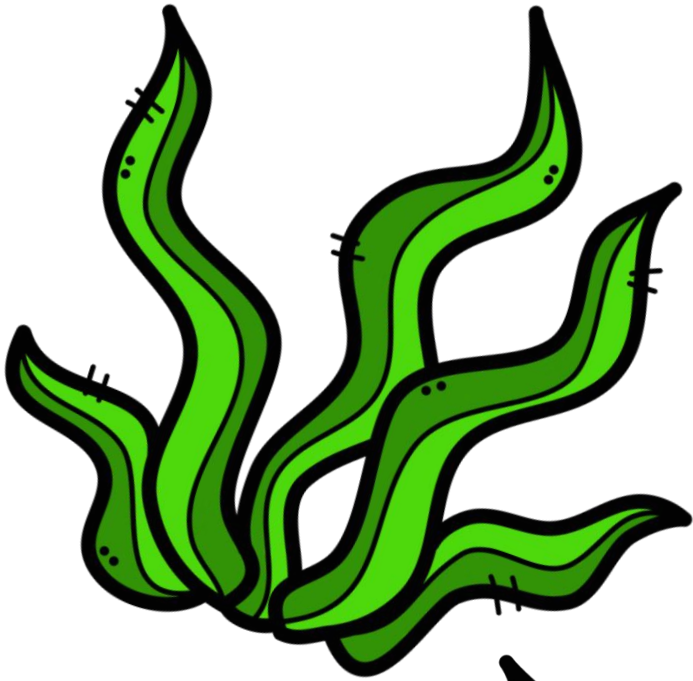
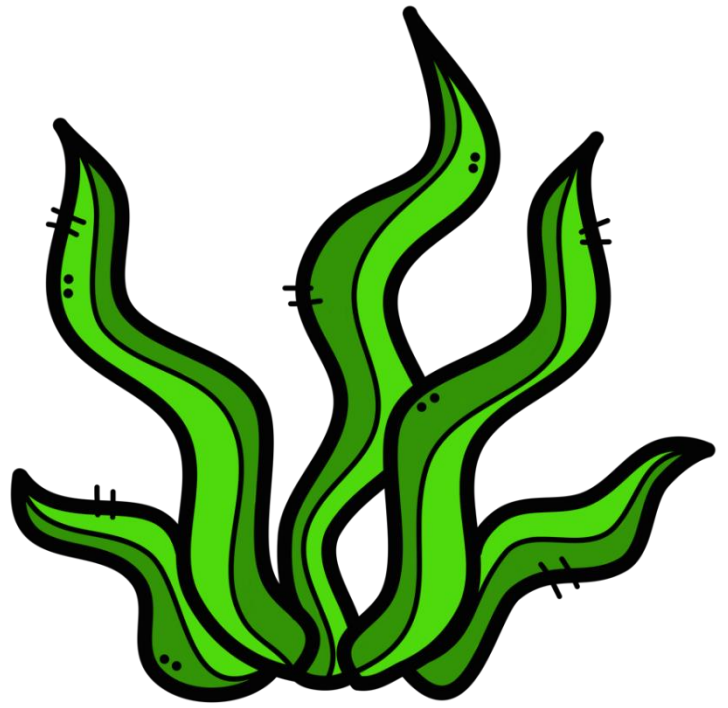
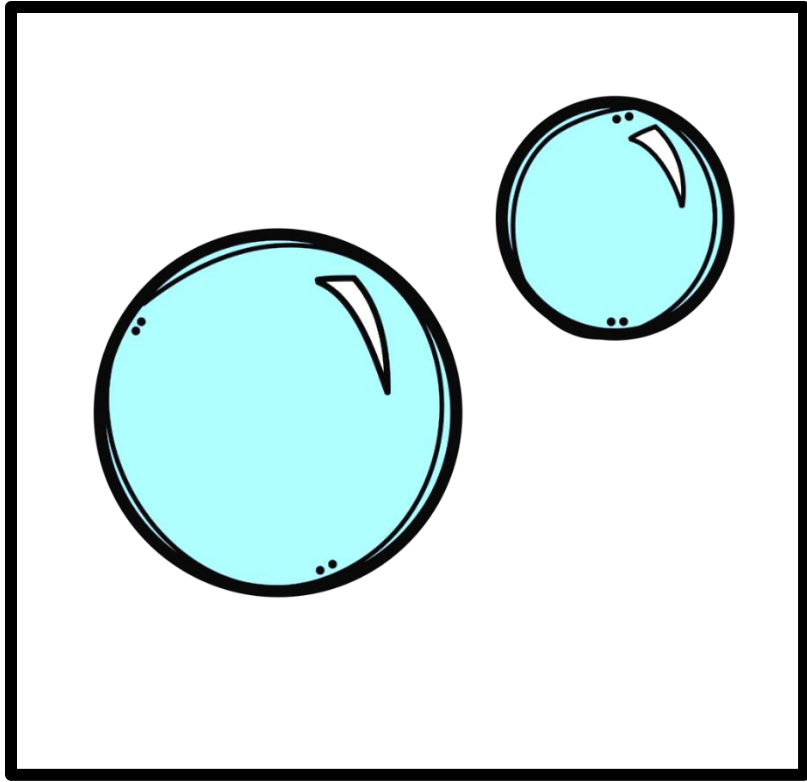
1. L'élève pige une bulle-chiffre.
2. L'élève place Bee-Bot sur l'image des bulles sur le tapis de jeu (case départ).
3. L'élève programme Bee-Bot pour rejoindre l'aquarium contenant le bon nombre de poissons tel qu'indiqué par la bulle-chiffre pignée.



* La disposition des images sur le tapis 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.

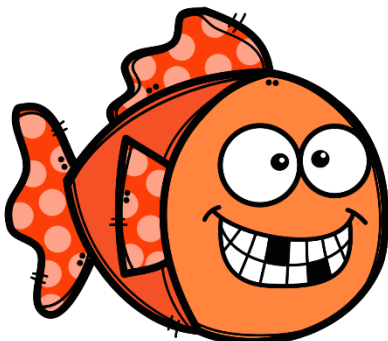
Il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever notre signature présente dans le document.

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.



Les poissons barbotent!

© CaraVan