

# Les couronnes

## atelier de programmation



par

CaraVan



## Crédits

<https://fr.freepik.com>

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

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

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

<http://kimberlygeswein.com>



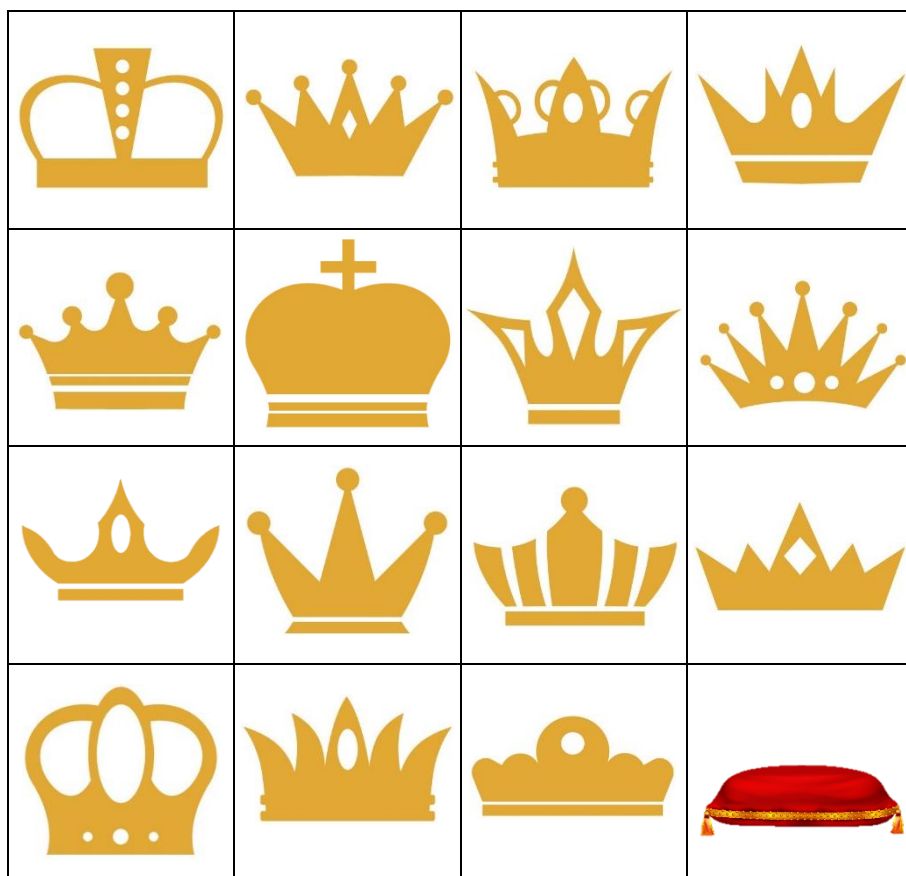


# Les couronnes



## Consignes

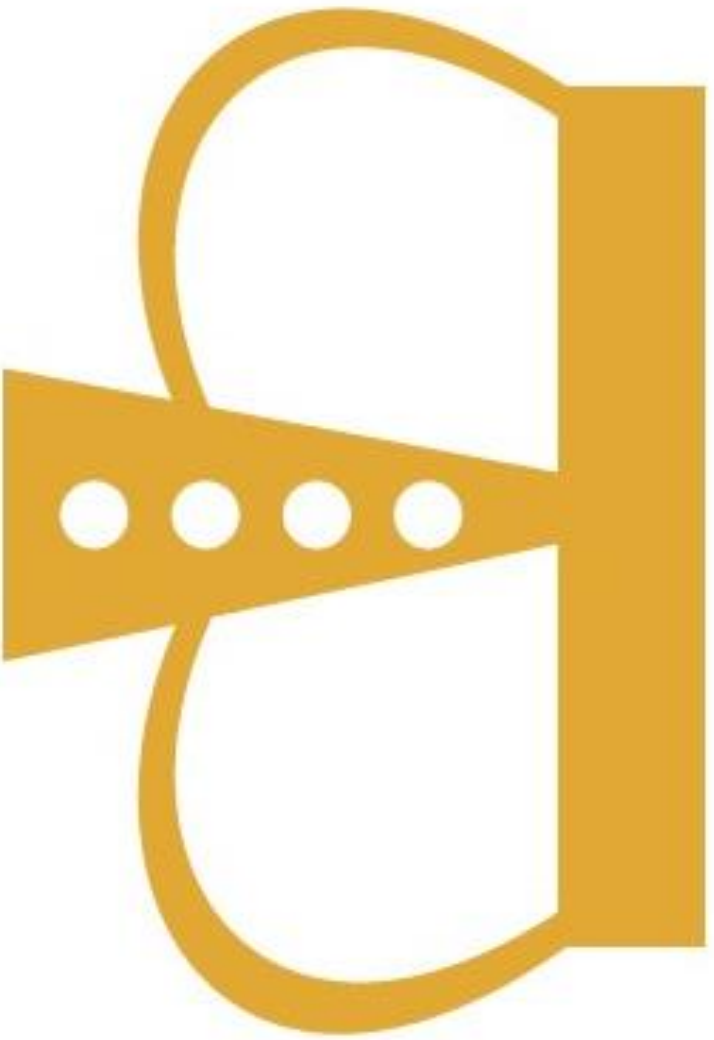
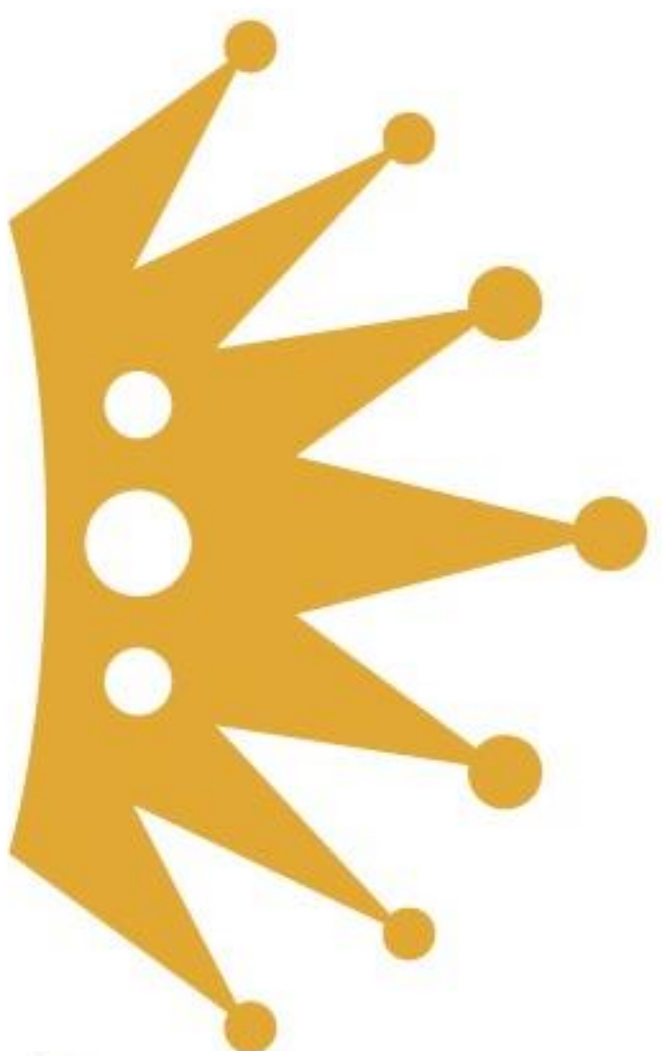
1. L'élève pige une image de couronne noire (ombrage).
2. L'élève retrouve la bonne couronne sur le tapis de jeu.
3. L'élève place Bee-bot sur l'image du coussin rouge (case départ).
4. L'élève programme Bee-Bot pour rejoindre l'image de la bonne couronne.
5. Lorsque le défi est réussi, il place la petite couronne noire pigée sur la feuille de route.



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

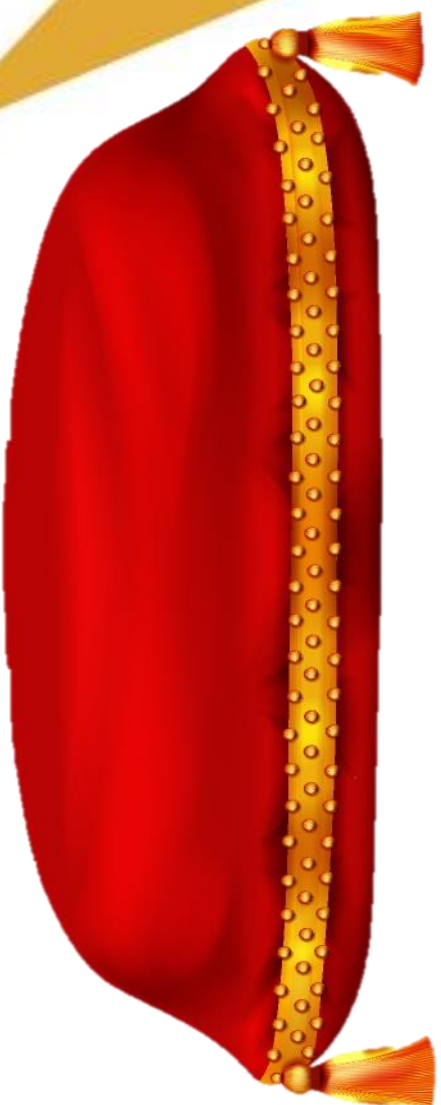
© CaraVan





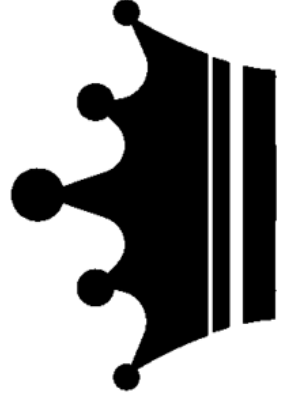
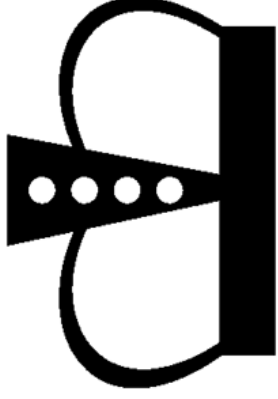
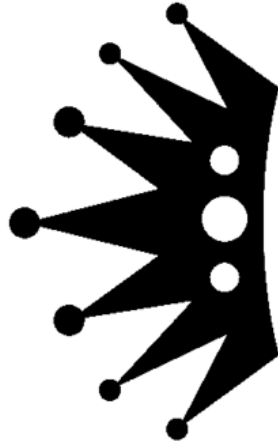
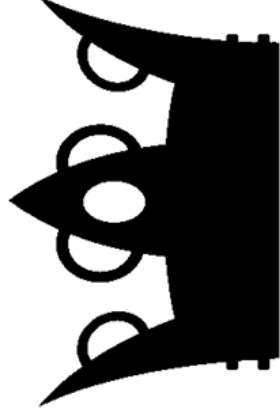
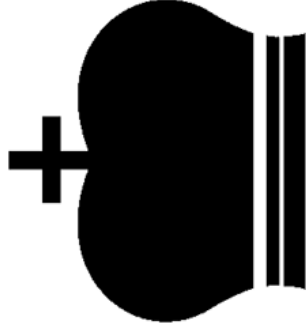




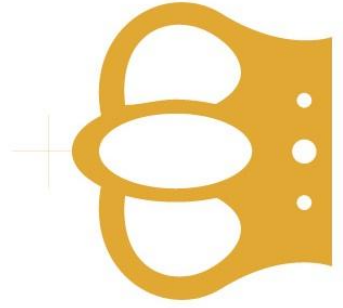
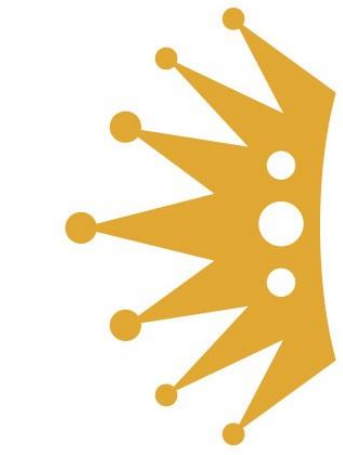
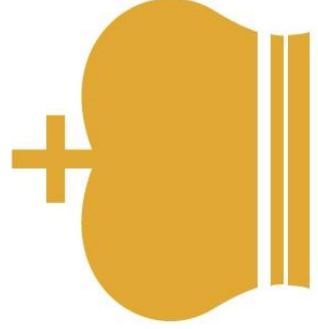


Images couronnes noires  
à découper pour faire  
piger.

© CaraVan



# LES COURONNES





# 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.



Belles couronnes!

© CaraVan