

**o.v.n.i.**

atelier de programmation

*par*

*CaraVan*



## Crédits

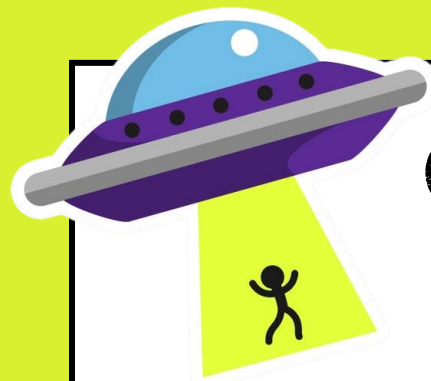
<https://fr.freepik.com>

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

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

<http://kimberlygeswein.com>





# o.v.n.i.

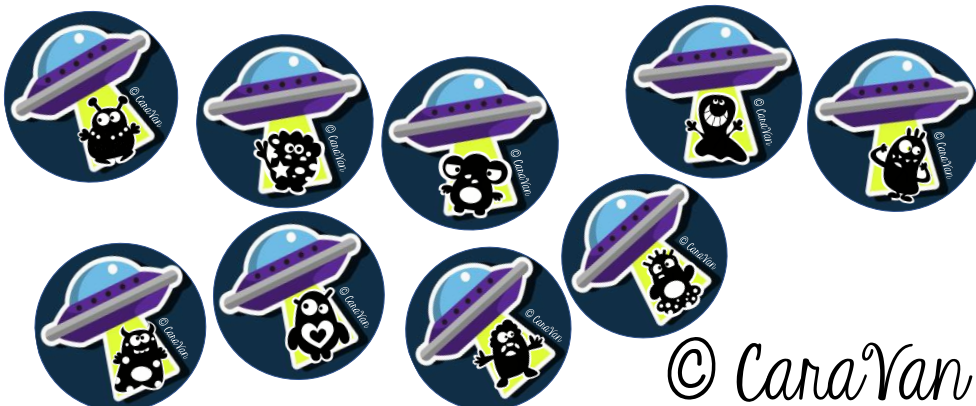


## Consignes:

1. L'élève place Bee-Bot sur l'image de la soucoupe volante (case départ). Quel extraterrestre sera aspiré par la soucoupe volante?
2. L'élève pige une petite carte « soucoupe volante », observe la silhouette de l'extraterrestre présente sur la carte pour déterminer de quel extraterrestre il s'agit.
3. L'élève programme Bee-Bot pour rejoindre l'extraterrestre correspondant à la silhouette pignée.
4. Répéter les mêmes actions jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'extraterrestre.

Pour introduire les déplacements avec Bee-Bot, l'atelier travaille uniquement les déplacements « avance » et « recule » en assemblant un tapis vertical.

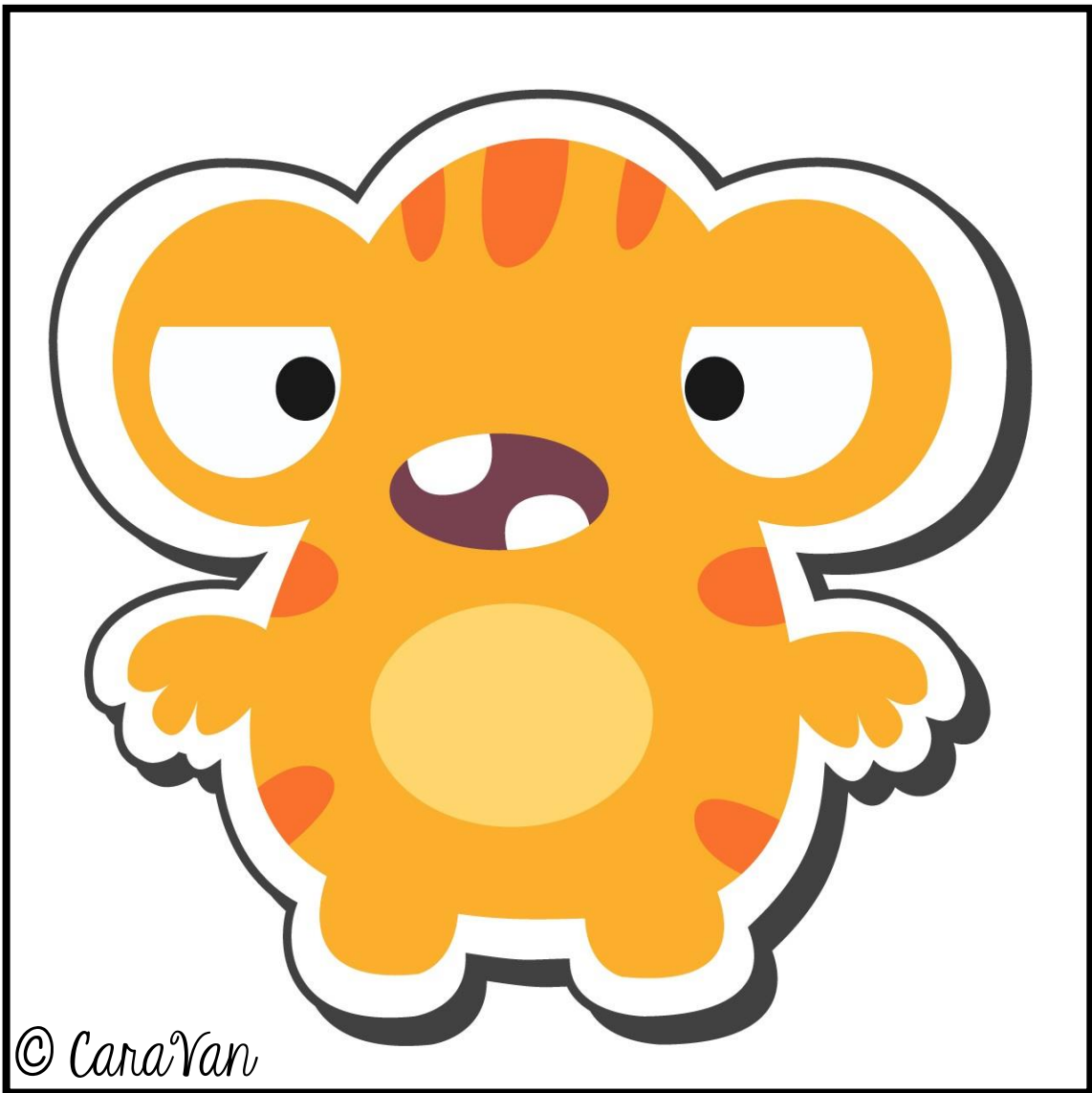
\* La disposition des images sur le tapis de jeu peut varier du modèle.



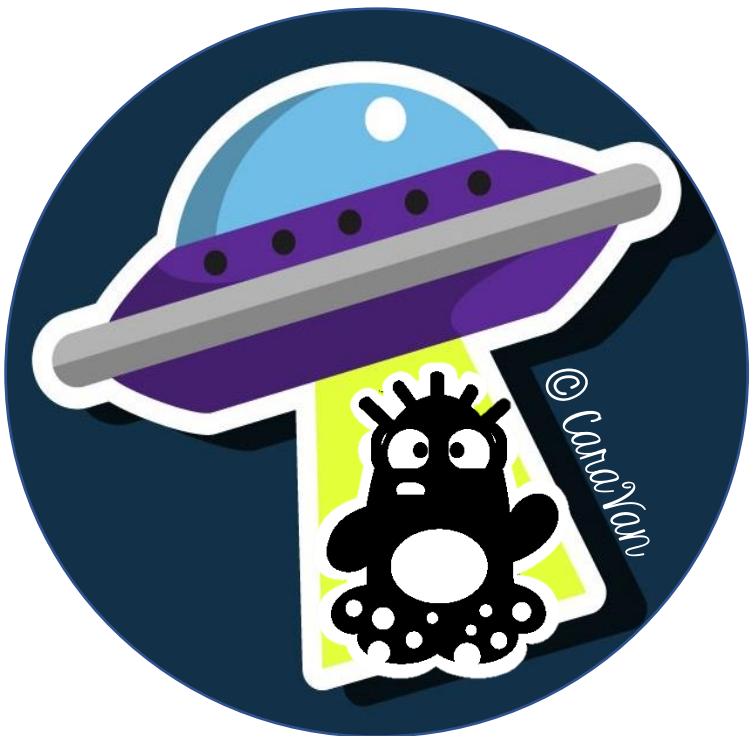
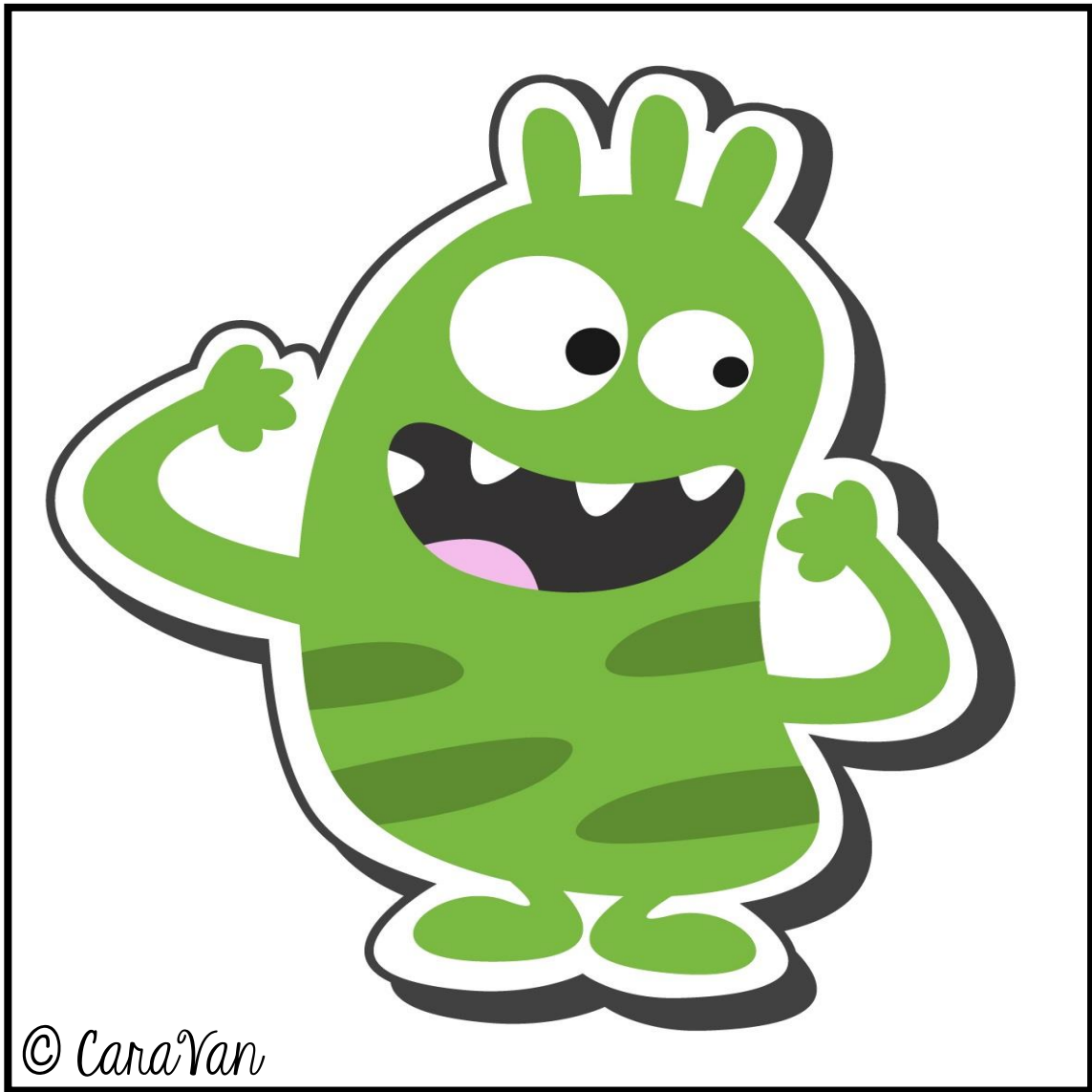
© CaraVan



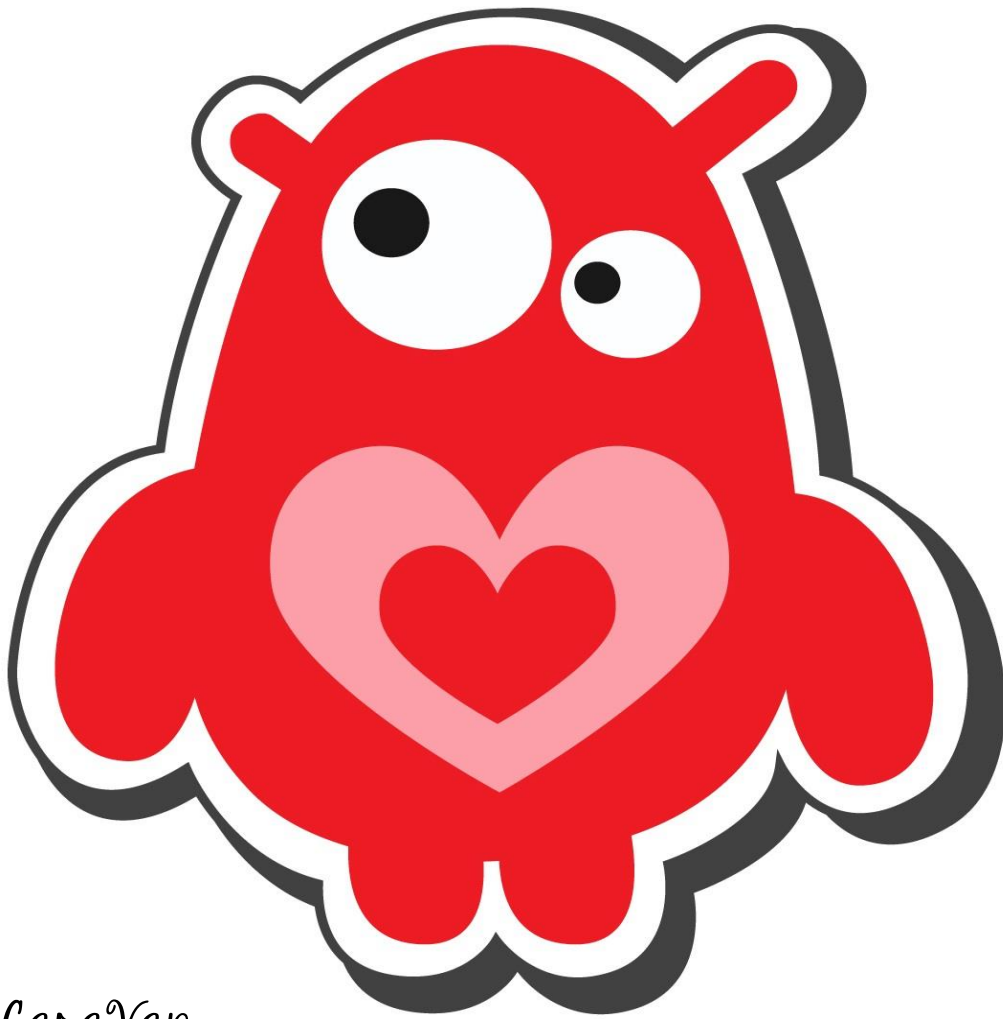












© CaraVan





© 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.

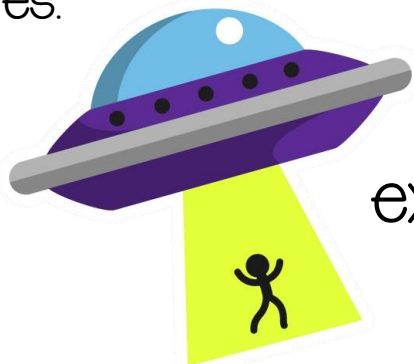
Il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever notre signature présente dans le document.

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.



Attention aux  
extraterrestres!

© CaraVan