

Petites provisions

atelier de programmation



par

CaraVan



Crédits

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

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Jen-Hart-Design>

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

<http://kimberlygeswein.com>





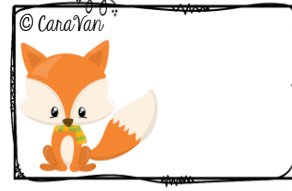
Petites provisions

Consignes:



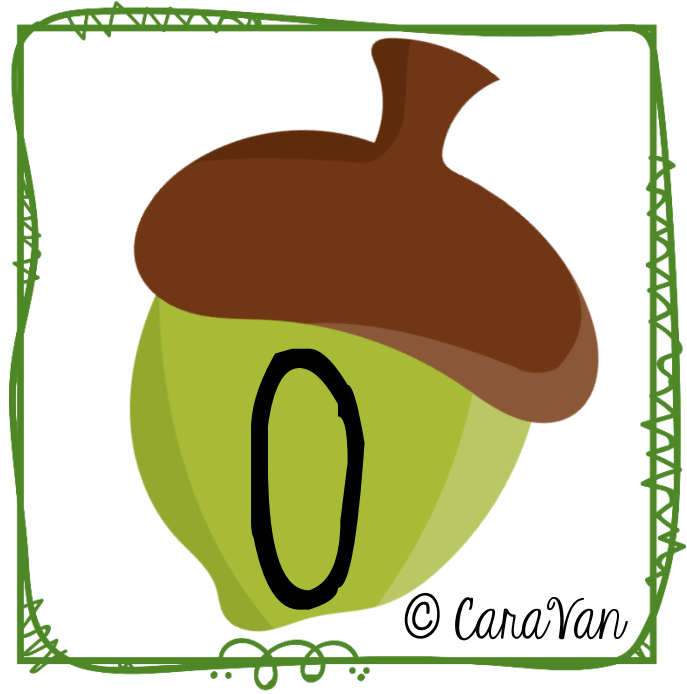
1. L'élève pige une carte-défi et compte le nombre de noisettes s'y retrouvant.
2. L'élève place Bee-Bot sur la case représentant l'animal présent sur la carte-défi (case départ).
3. L'élève programme Bee-Bot pour rejoindre la case contenant la noisette représentant le nombre correspondant à la carte-défi.



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





© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



© CaraVan



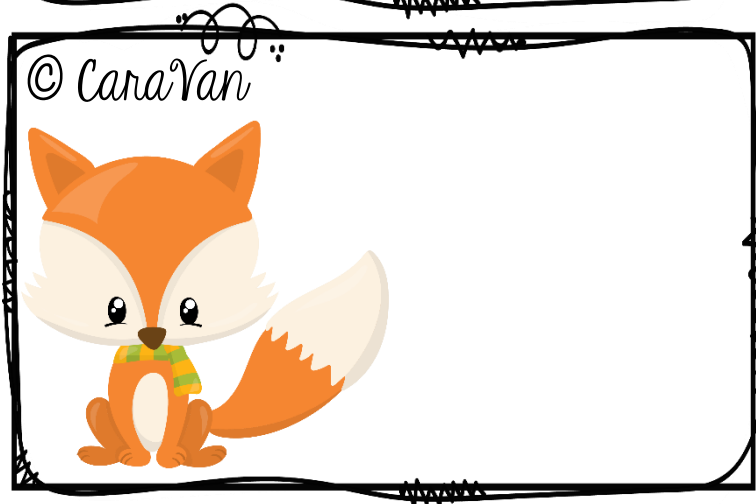
© CaraVan



© 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.



Au travail!

© CaraVan