

SyllaBAS

atelier de programmation



par

Caravan



Crédits

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Brad-Fitzpatrick>

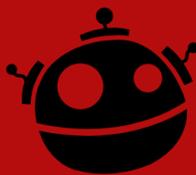
<https://fr.freepik.com>

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

<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Glitter-Meets-Glue>

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

<http://kimberlygeswein.com>



freepik

ClipartCrush™





SyllaBAS



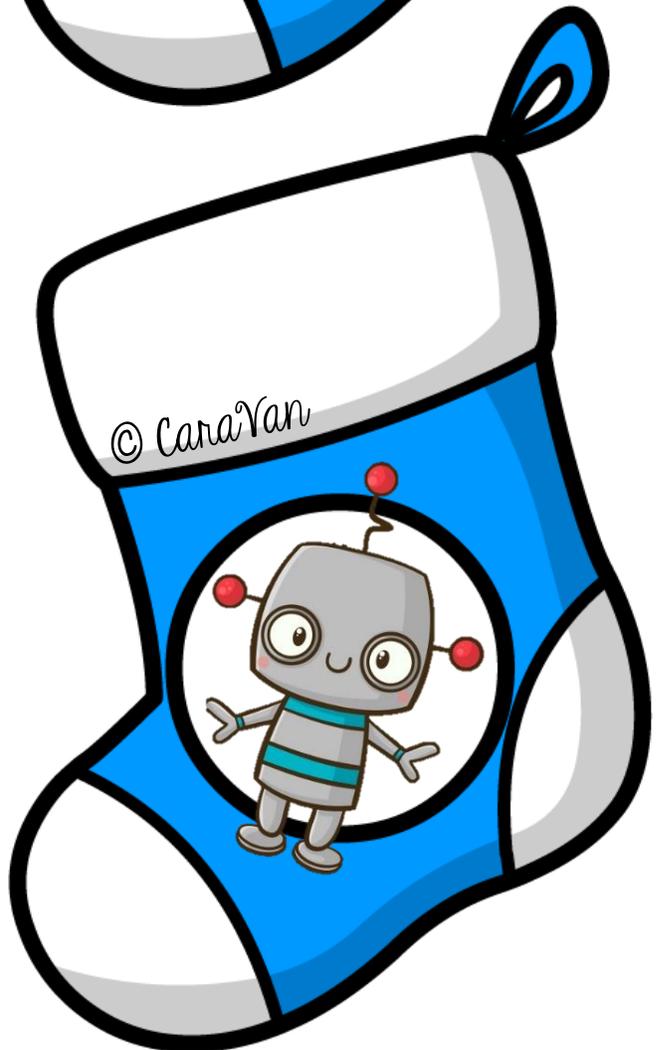
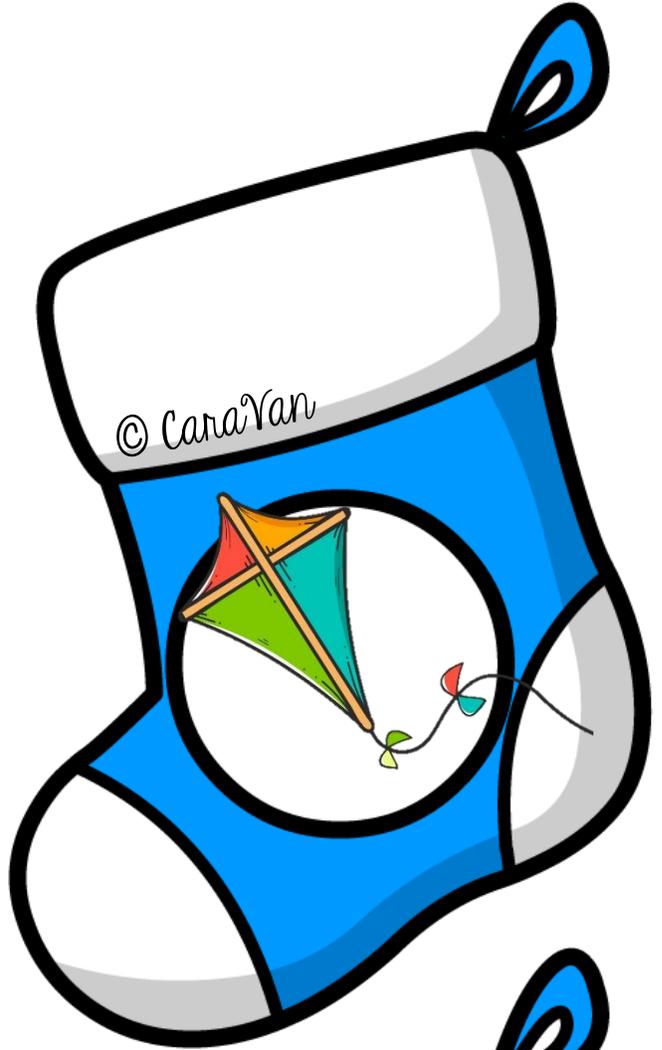
Consignes

1. L'élève pige une carte-bas. Ensuite, il compte le nombre de syllabes contenu dans l'image présente sur le bas.
2. L'élève place Bee-Bot sur l'image « Père Noël » sur le tapis de jeu (case départ).
3. L'élève programme Bee-Bot pour se rendre sur le bas identique à la carte-basignée et programme Bee-Bot pour se rendre sous la bonne cheminée (1 syllabe, 2 syllabes, 3 syllabes).
4. Lorsque la séquence de programmation est complétée, l'élève classe la petite carte-bas sur la bonne affiche cheminée (1 syllabe, 2 syllabes, 3 syllabes).

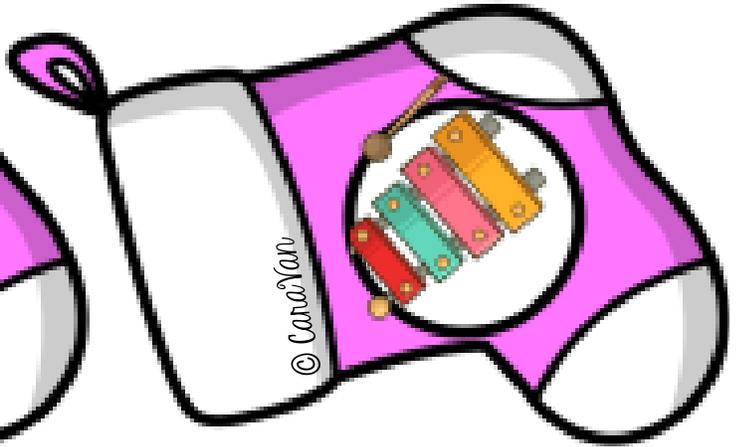
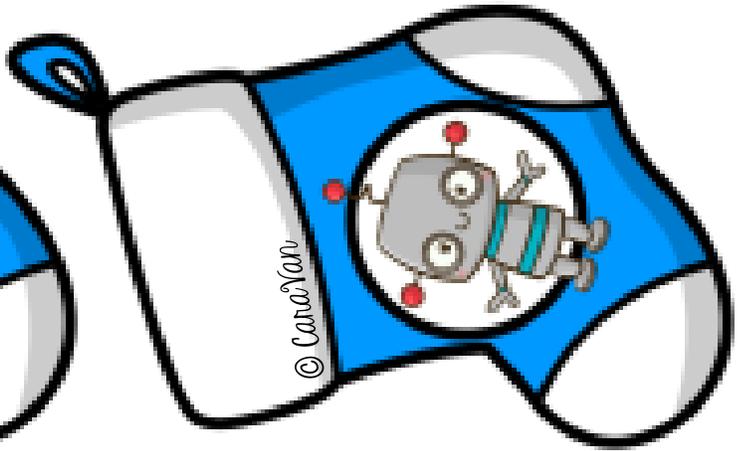
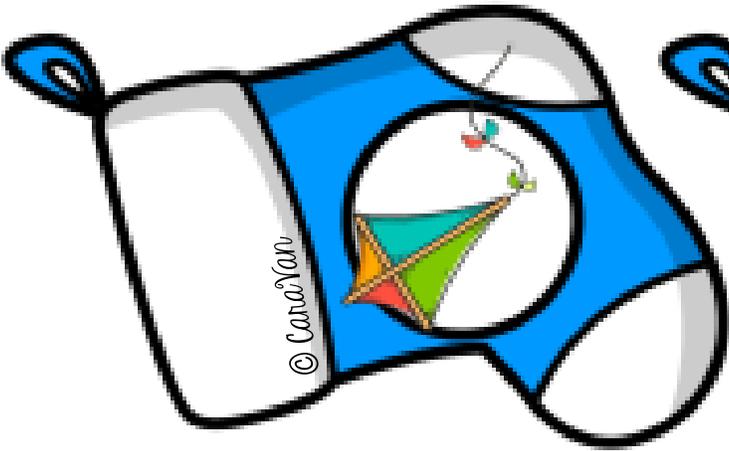
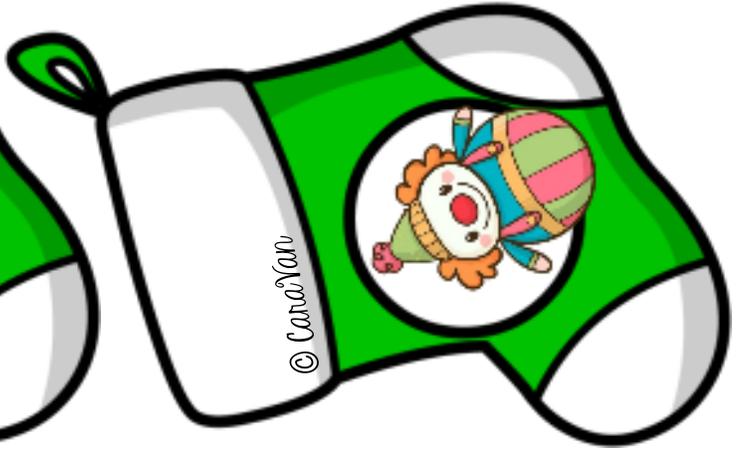
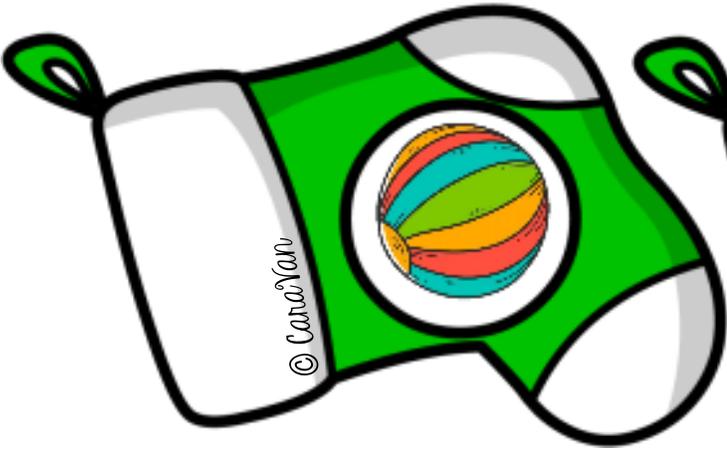


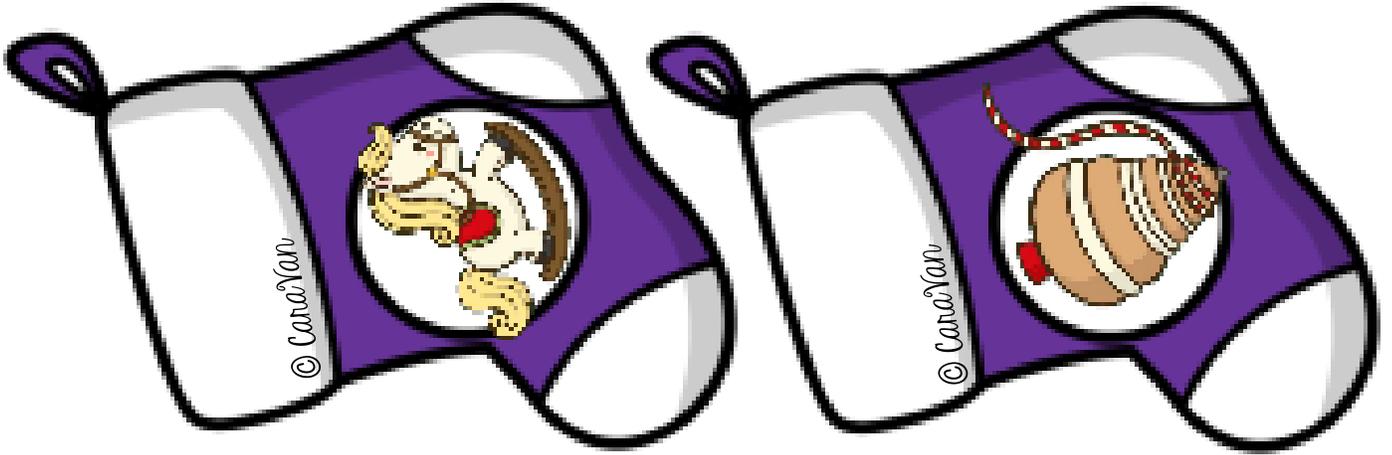
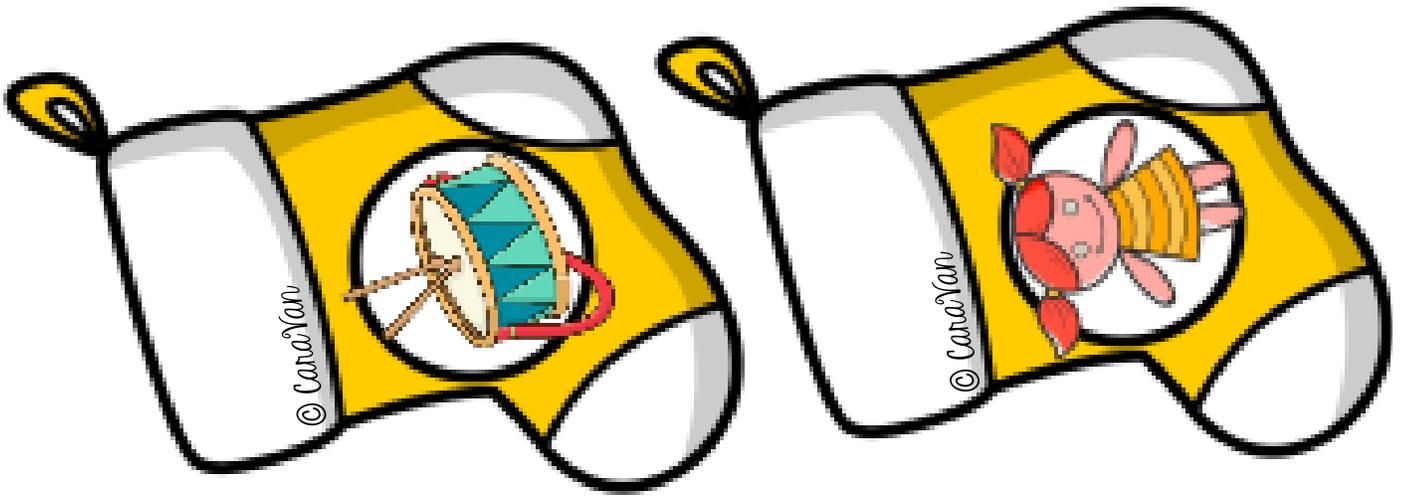
* La disposition des images sur le tapis de jeu peut varier du modèle.















2



3



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.



Vient te réchauffer!

© CaraVan