

Tempête de neige

atelier de programmation



par

CaraVan



Crédits

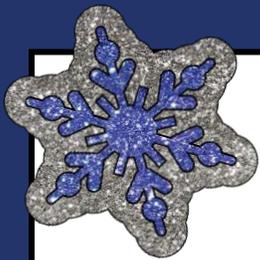
<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Z-Is-For-Zebra>

<https://fr.freepik.com>

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

<http://kimberlygeswein.com>



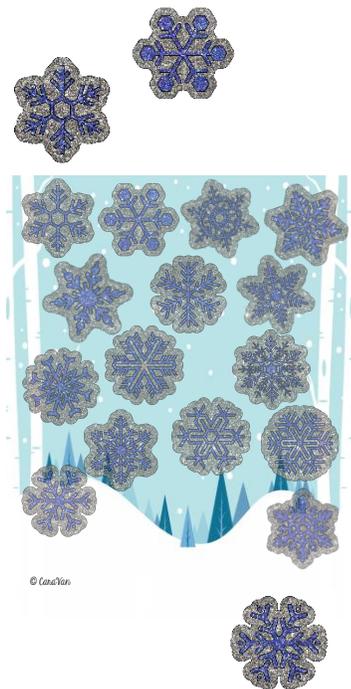
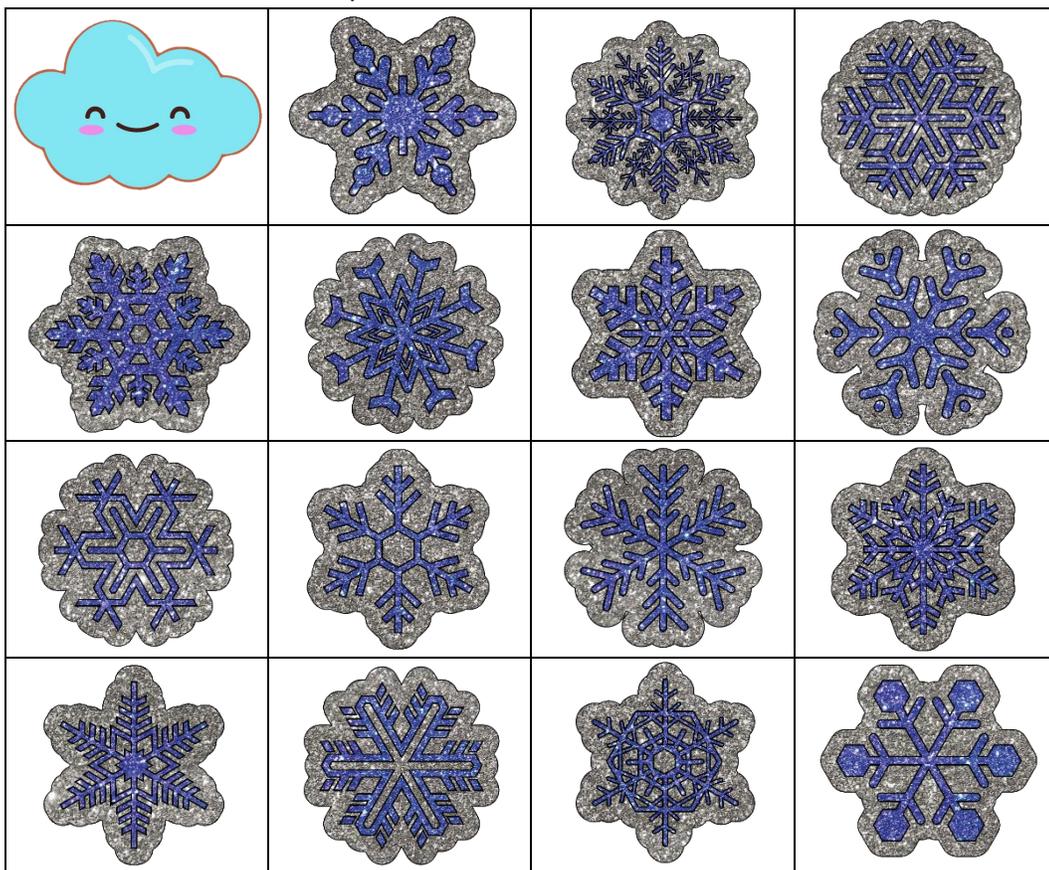


Tempête de neige

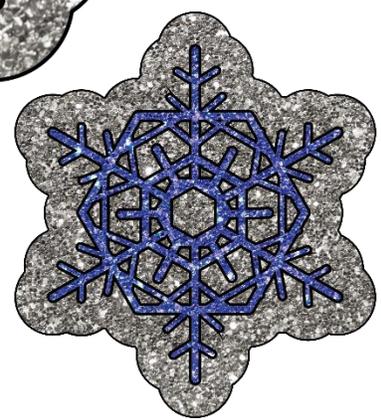
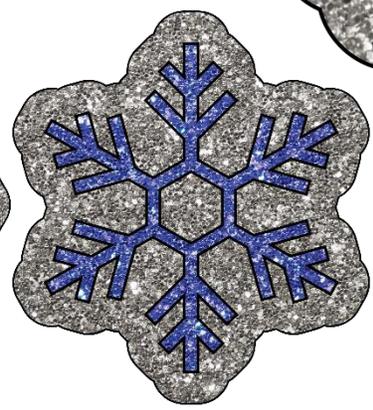
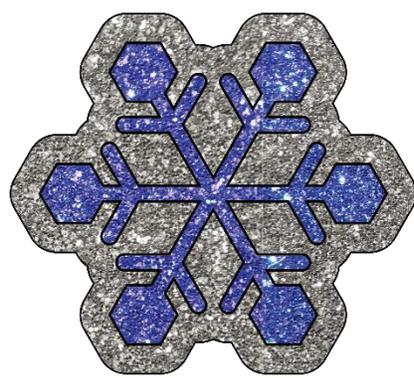
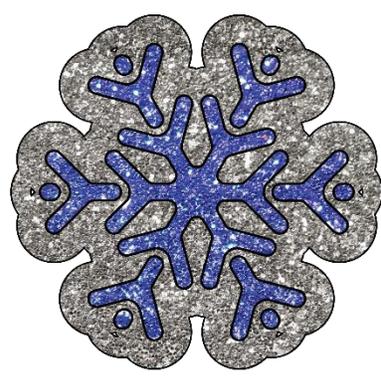
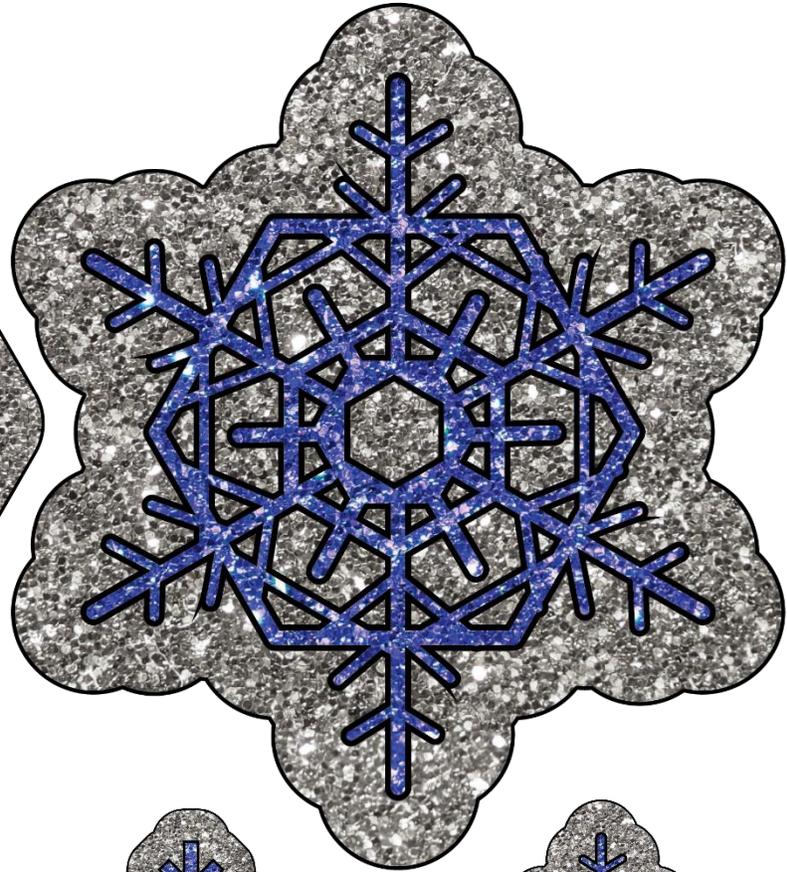
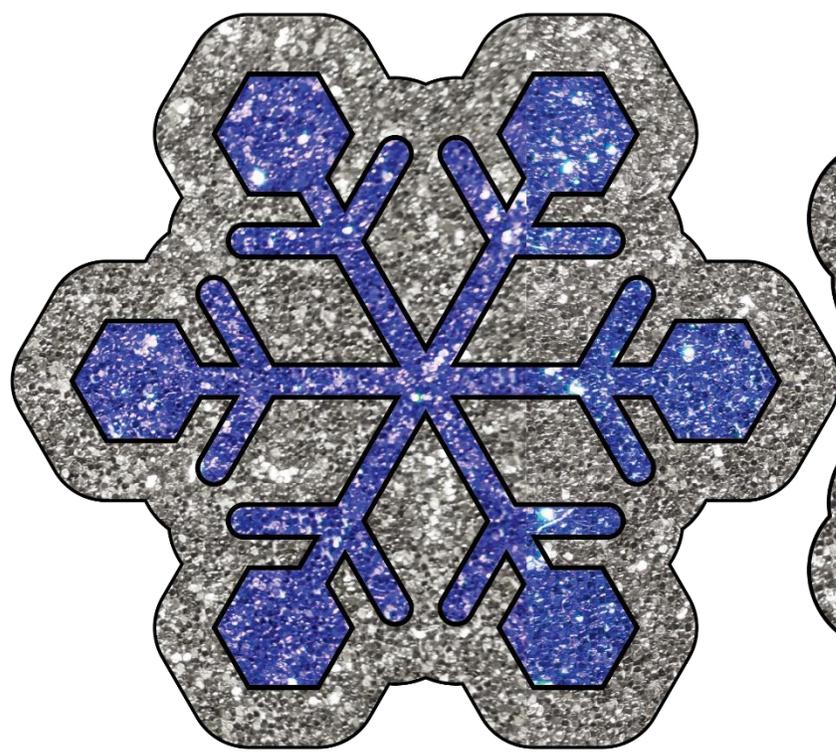
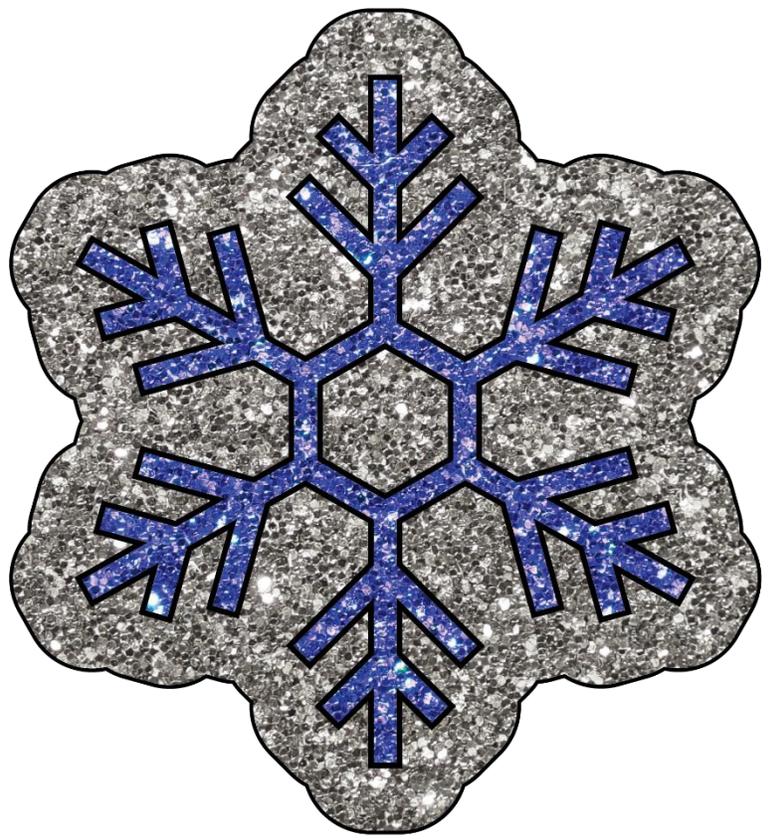
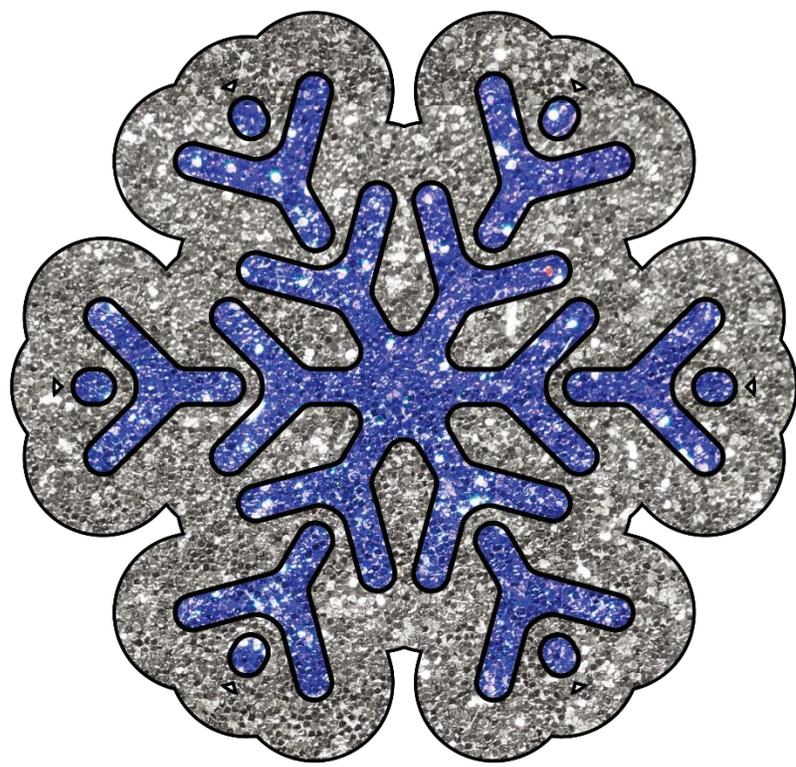


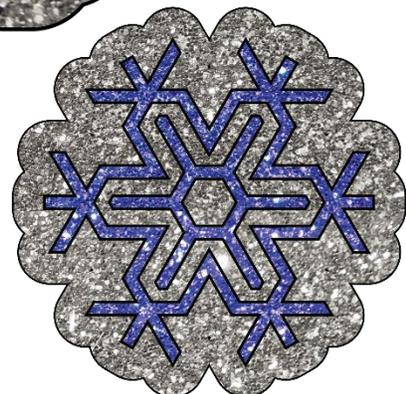
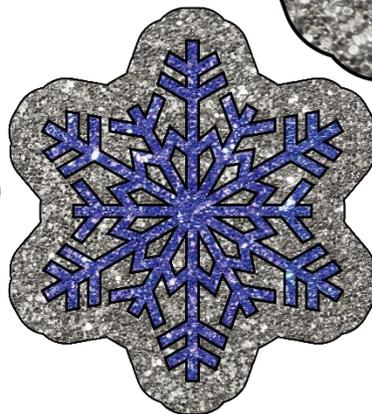
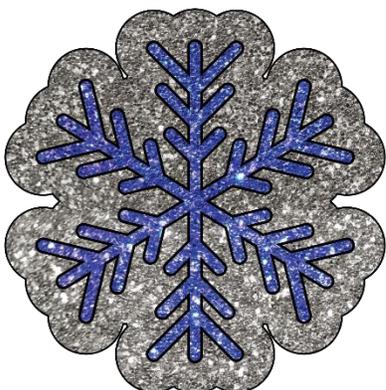
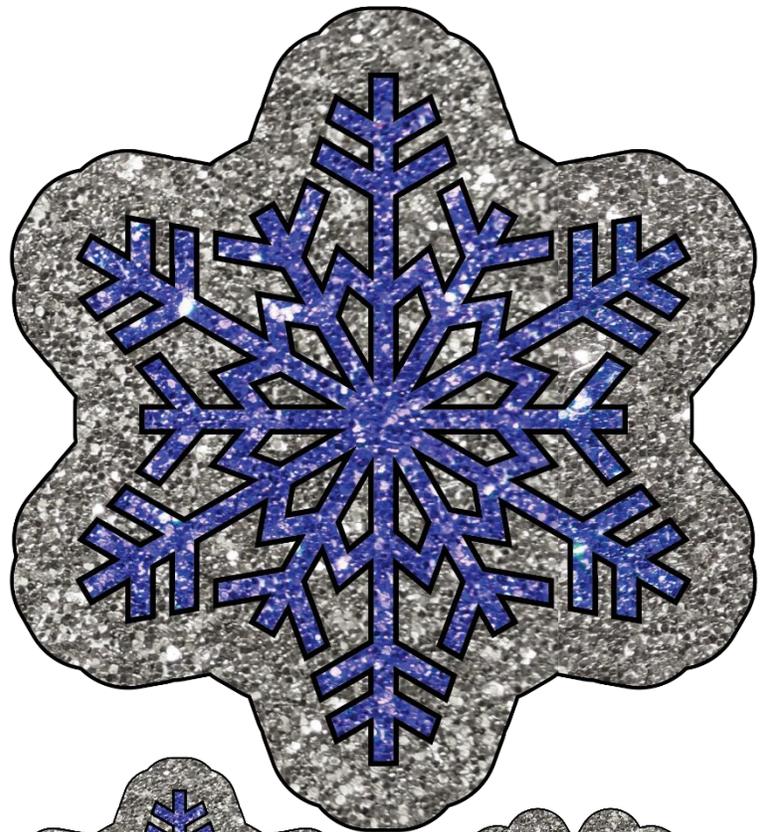
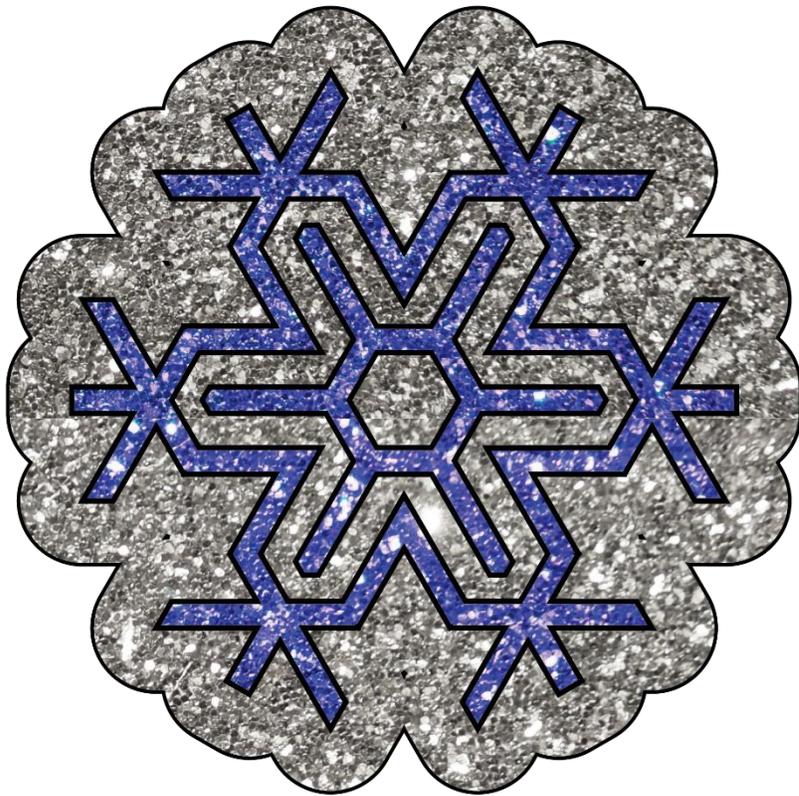
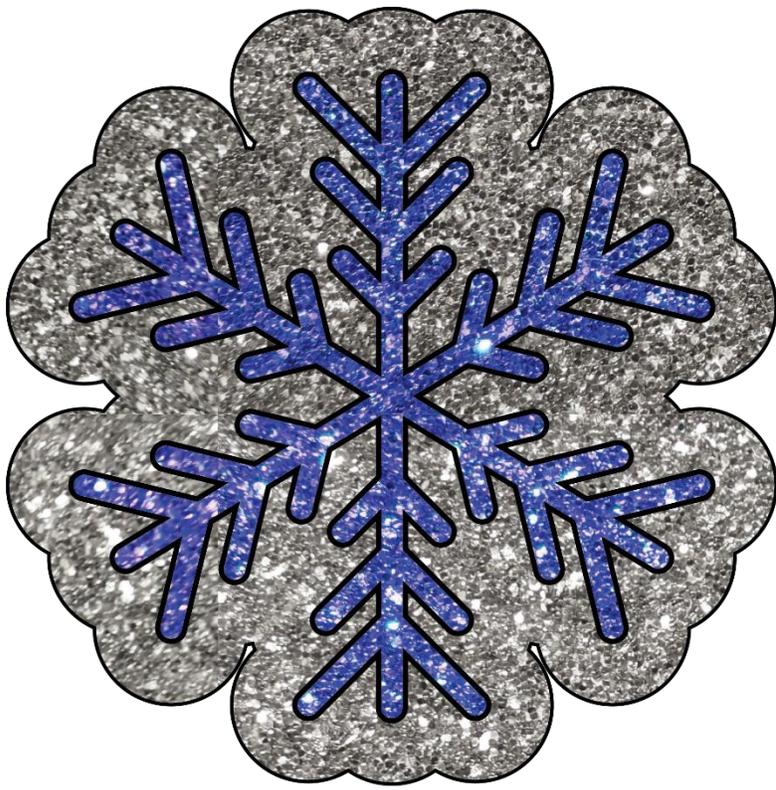
Consignes

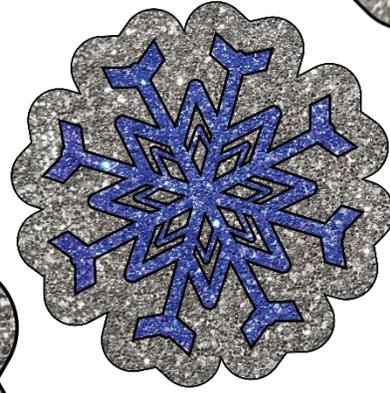
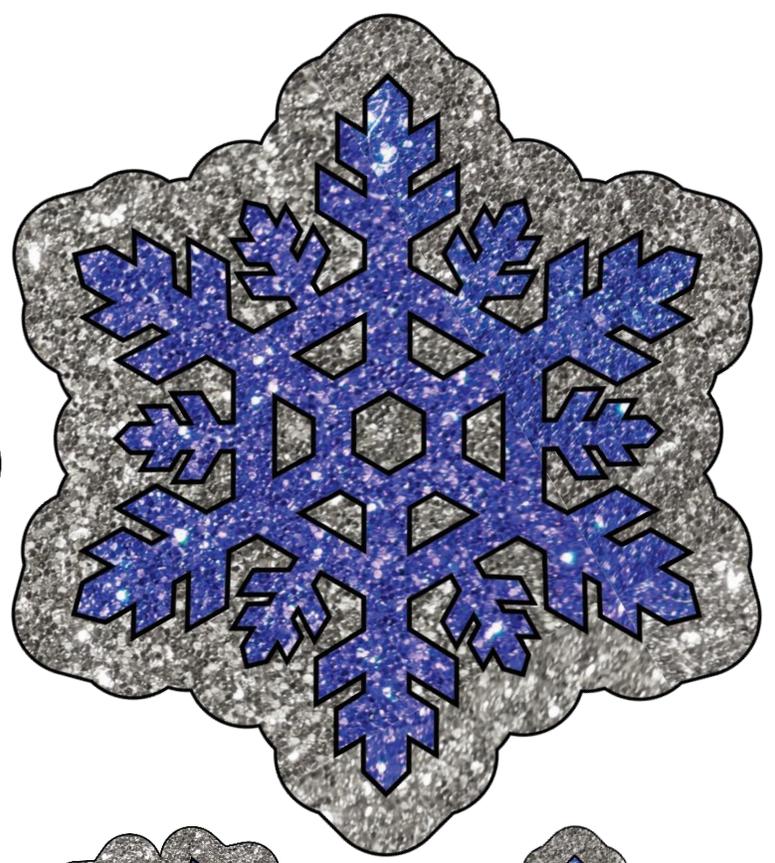
1. L'élève pige une petite carte-flocon. Ensuite, il essaie de retrouver le flocon identique à celui pigé sur le tapis de jeu.
2. L'élève place Bee-Bot sur l'image « nuage » sur le tapis de jeu (case départ).
3. L'élève programme Bee-Bot pour se rendre sur le bon flocon.
4. Lorsque l'élève a réussi sa programmation, il place le petit flocon pigé sur le flocon identique sur la feuille de tempête de neige (feuille de suivi). La feuille de suivi permettra de savoir combien de défis seront réalisés par l'élève durant l'atelier (optionnel).

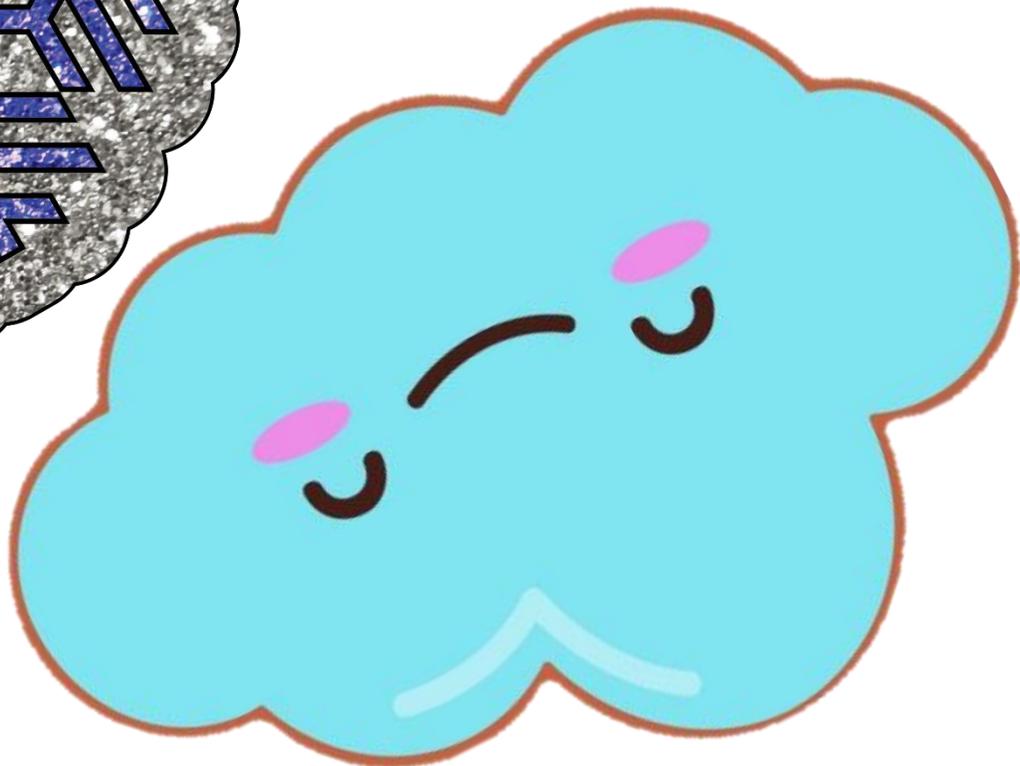
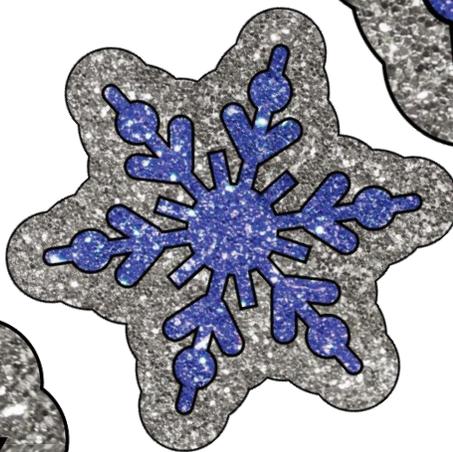
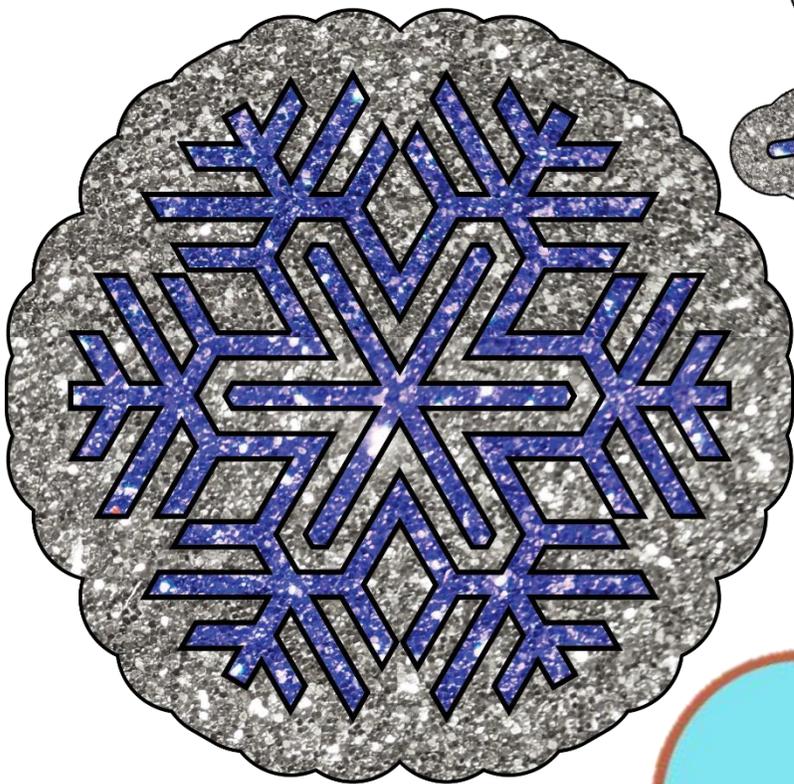
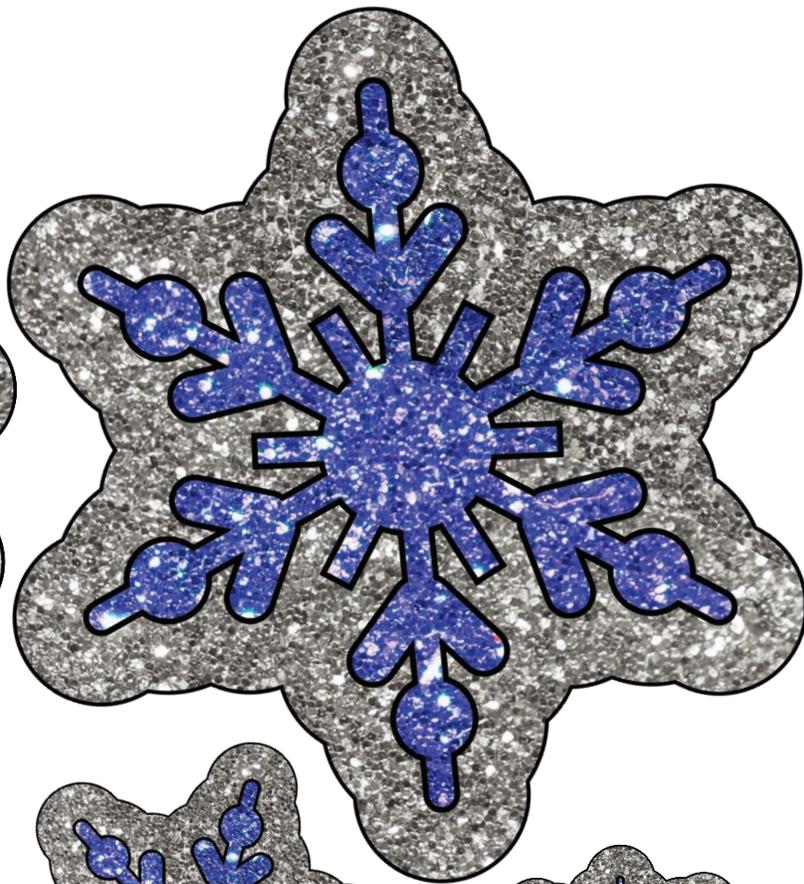


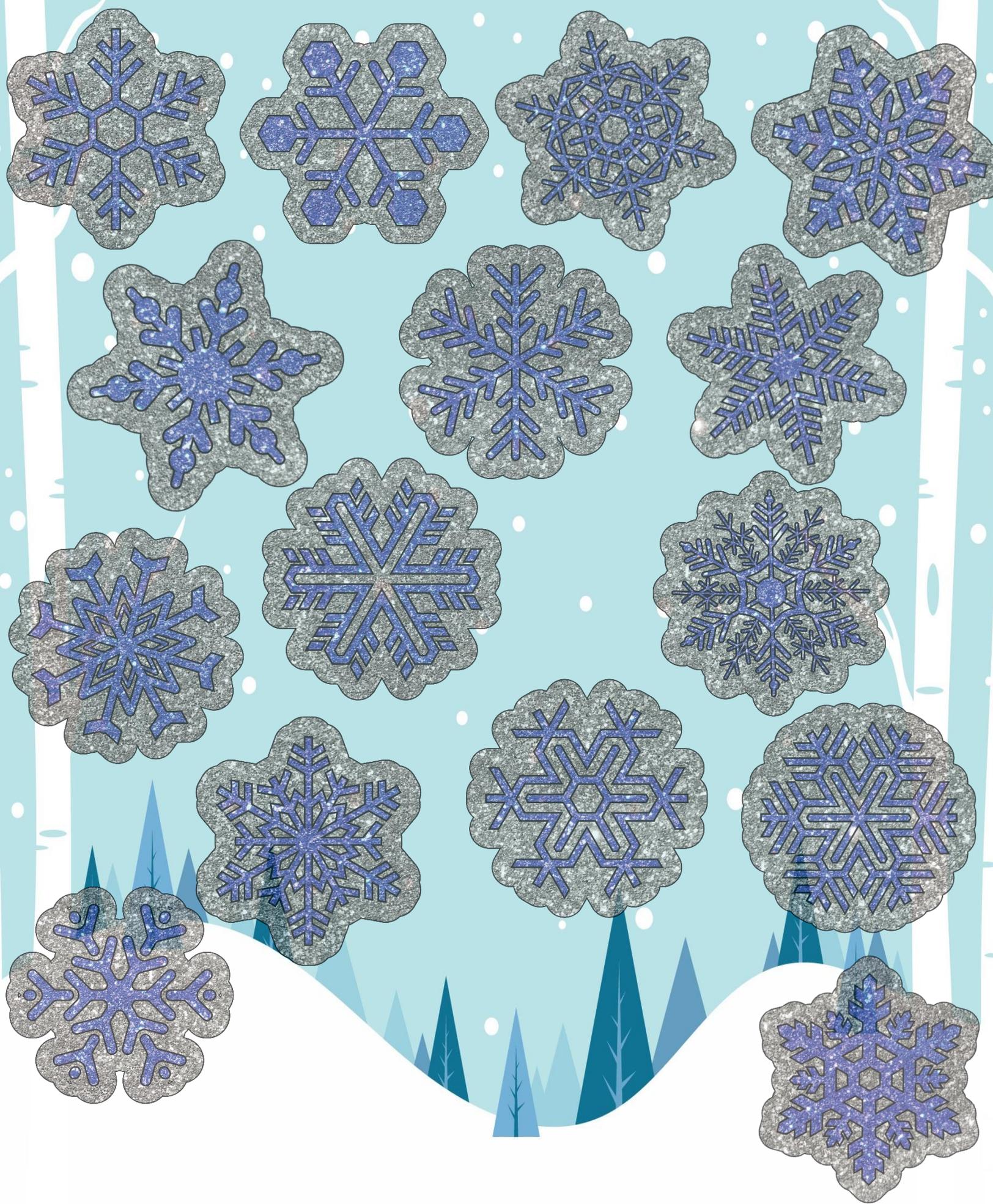
* La disposition des images sur le tapis de jeu peut varier du modèle.











Conditions d'utilisation

Cet atelier a été créé par Vanessa Côté et Caroline Ann Gagnon, enseignantes au préscolaire à la CSMB.

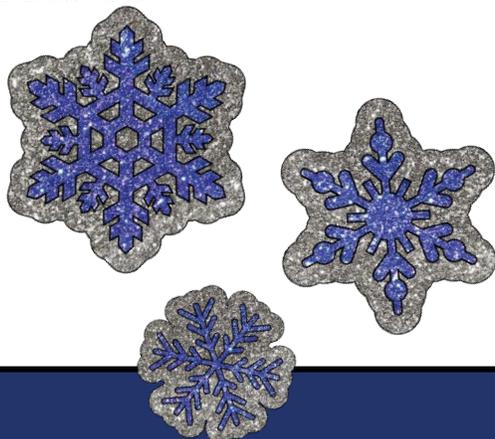
Il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever notre signature présente dans le document.

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.



C'est la tempête!

© *CaraVan*