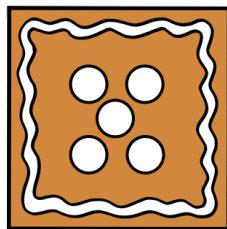
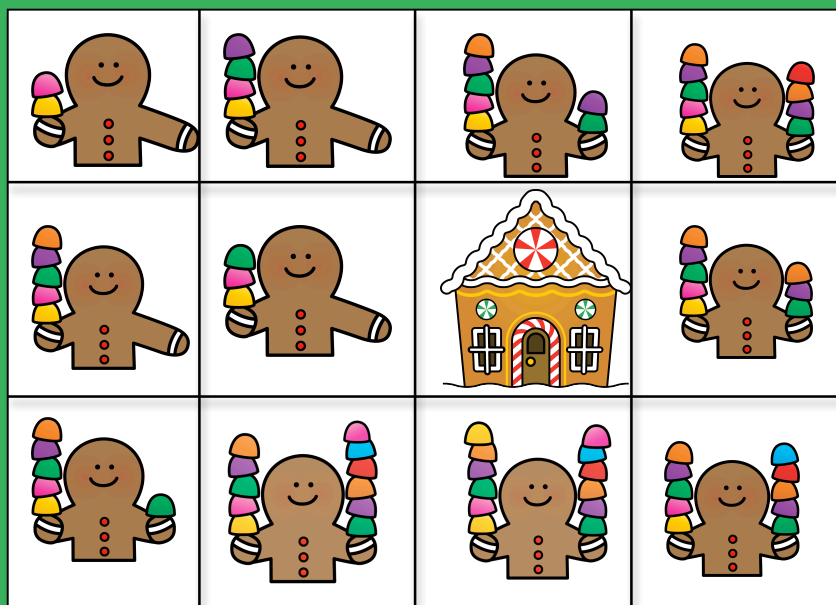


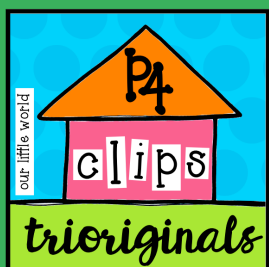
Les biscuits en pain d'épice



Activité créée par Sophie Lebel, enseignante à la CSMB



crédits



Atelier de programmation

1. L'enfant place Blue-Bot sur la case « maison en pain d'épice ».



2. Il lance les deux dés à pochettes dans lesquelles se trouvent les biscuits carrés.

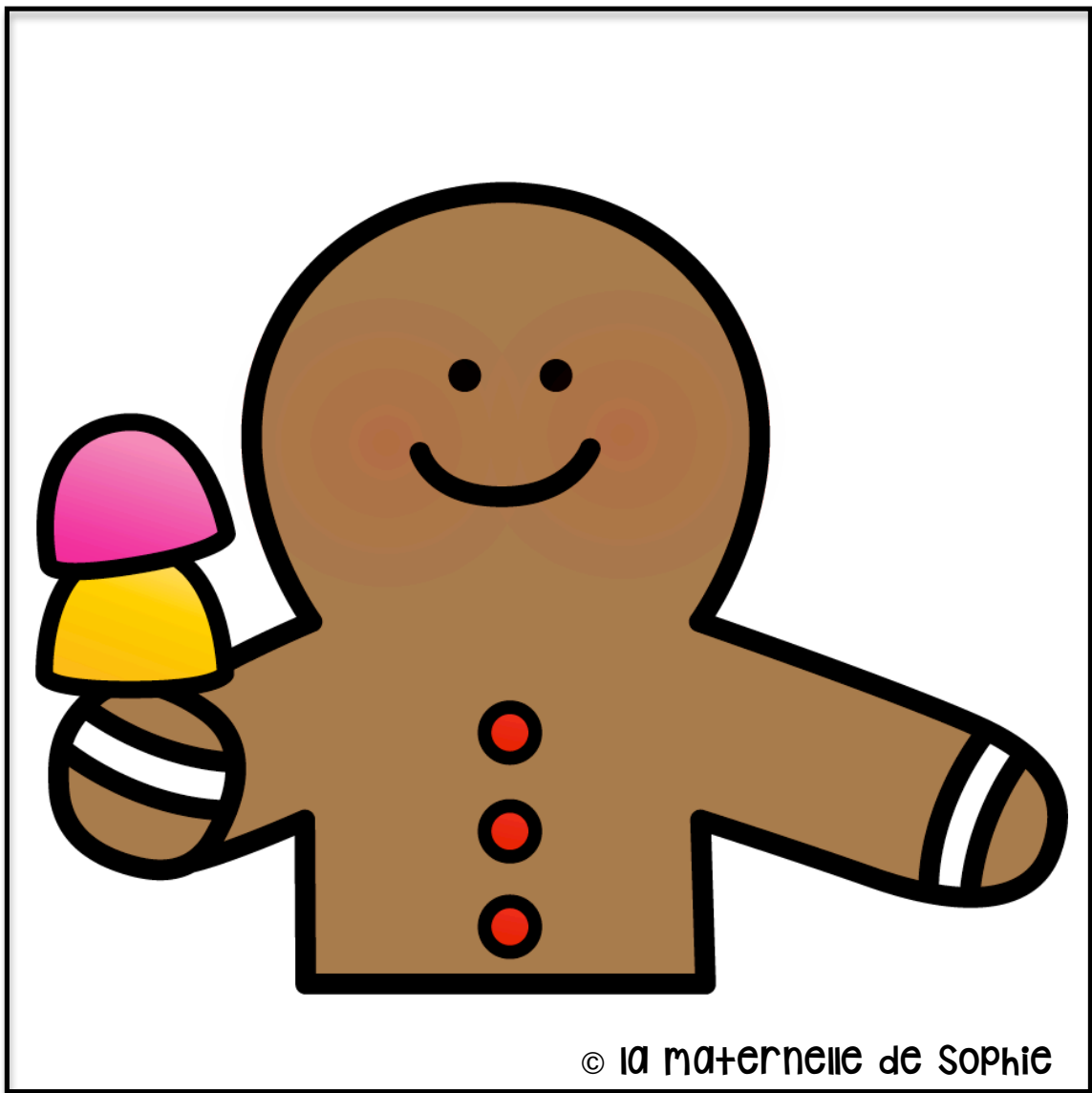


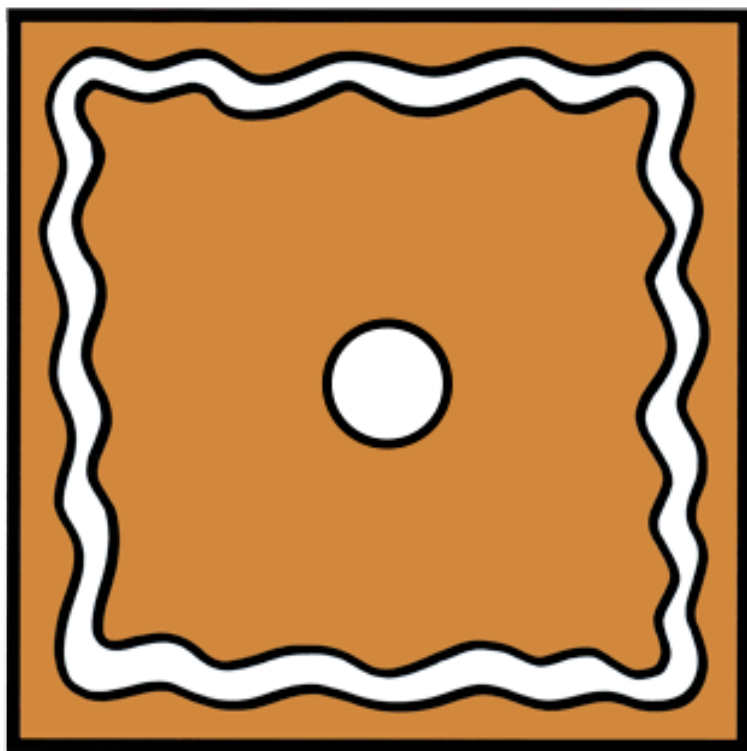
3. L'enfant compte le nombre total de points blancs représentés sur les deux dés.

4. L'enfant programme Blue-Bot pour se rendre sur la case du bonhomme de pain d'épice qui possède le même nombre de bonbons.

Pour les joueurs débutants, on peut disposer les cases pain d'épice sur une bande verticale et utiliser seulement les boutons avancer et reculer. Pour les joueurs plus avancés, on place les cases sous un tapis de jeu transparent.

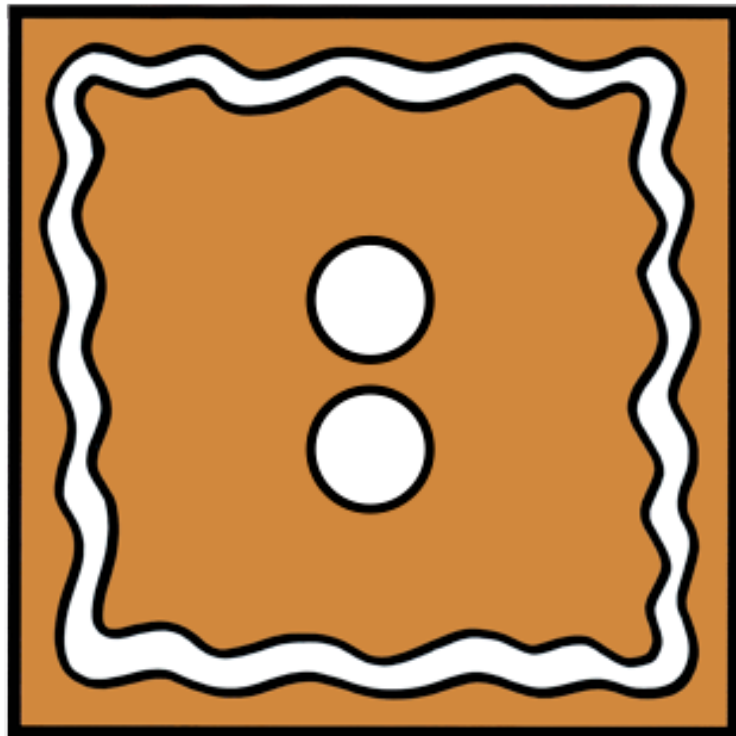


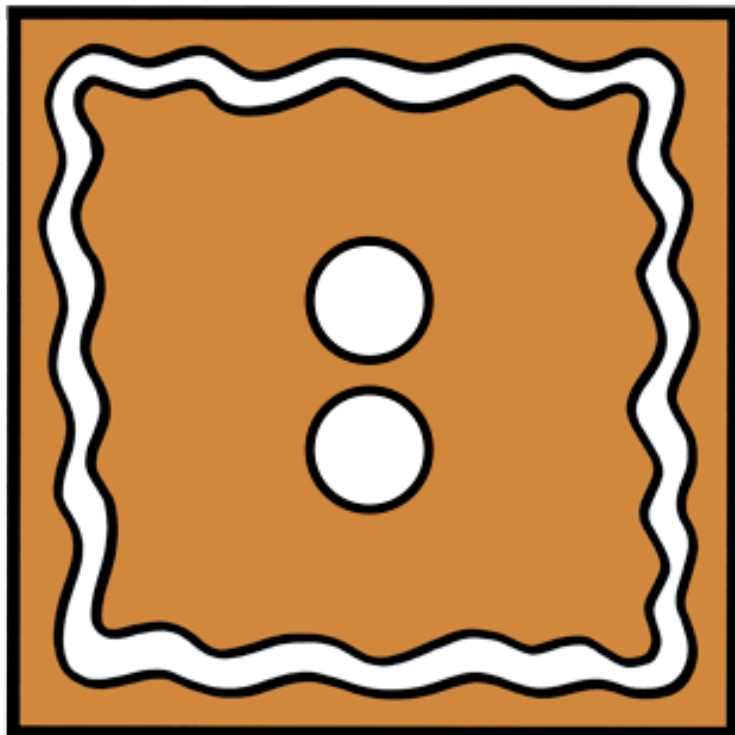
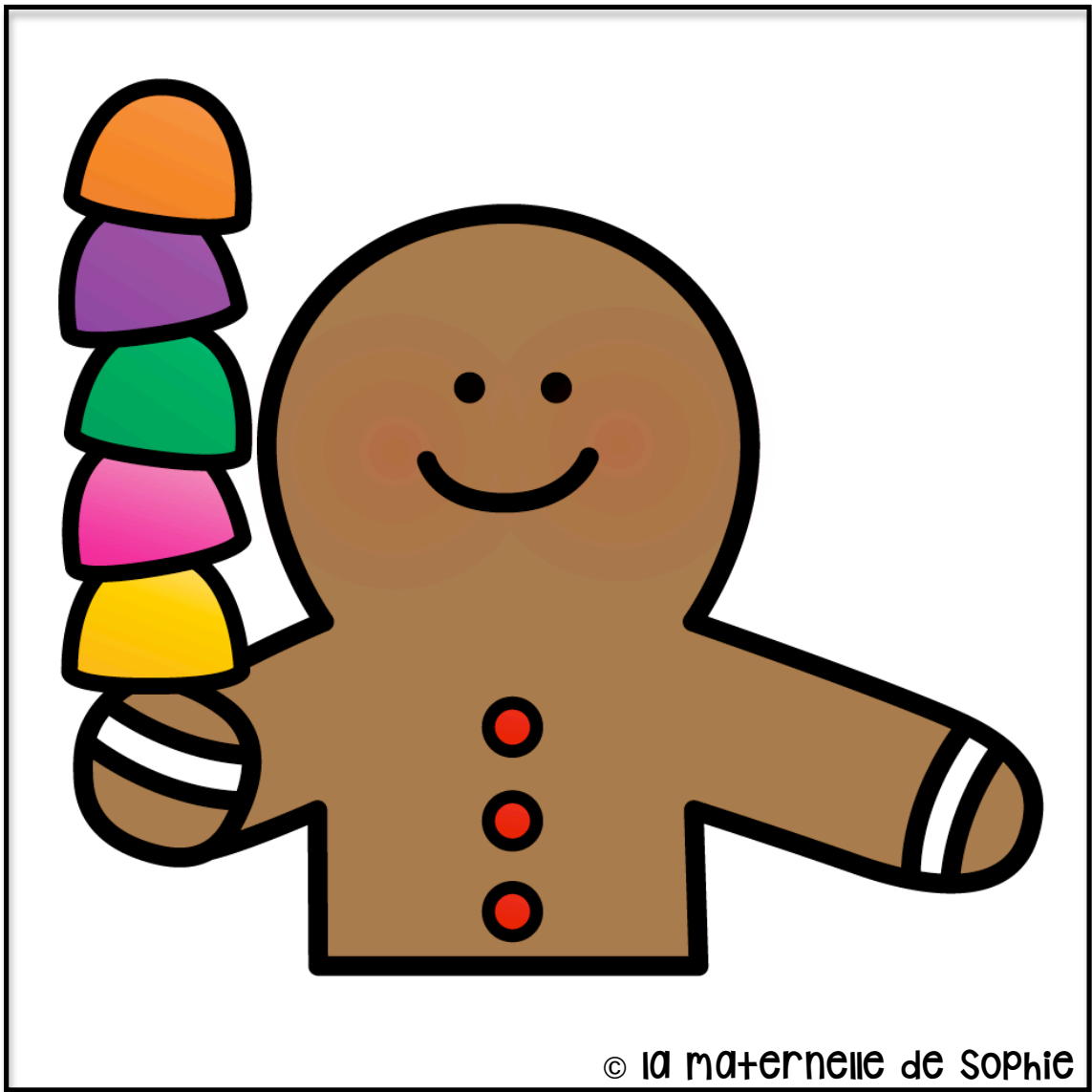


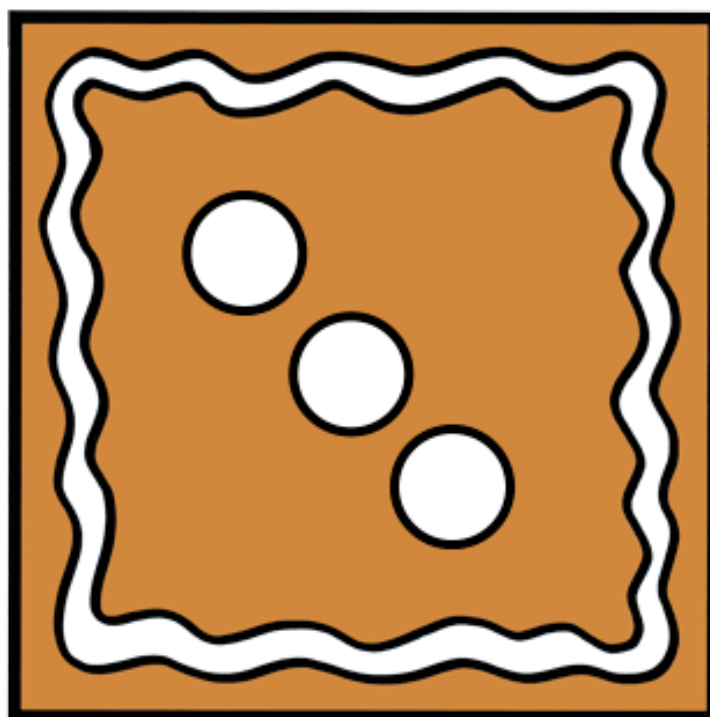
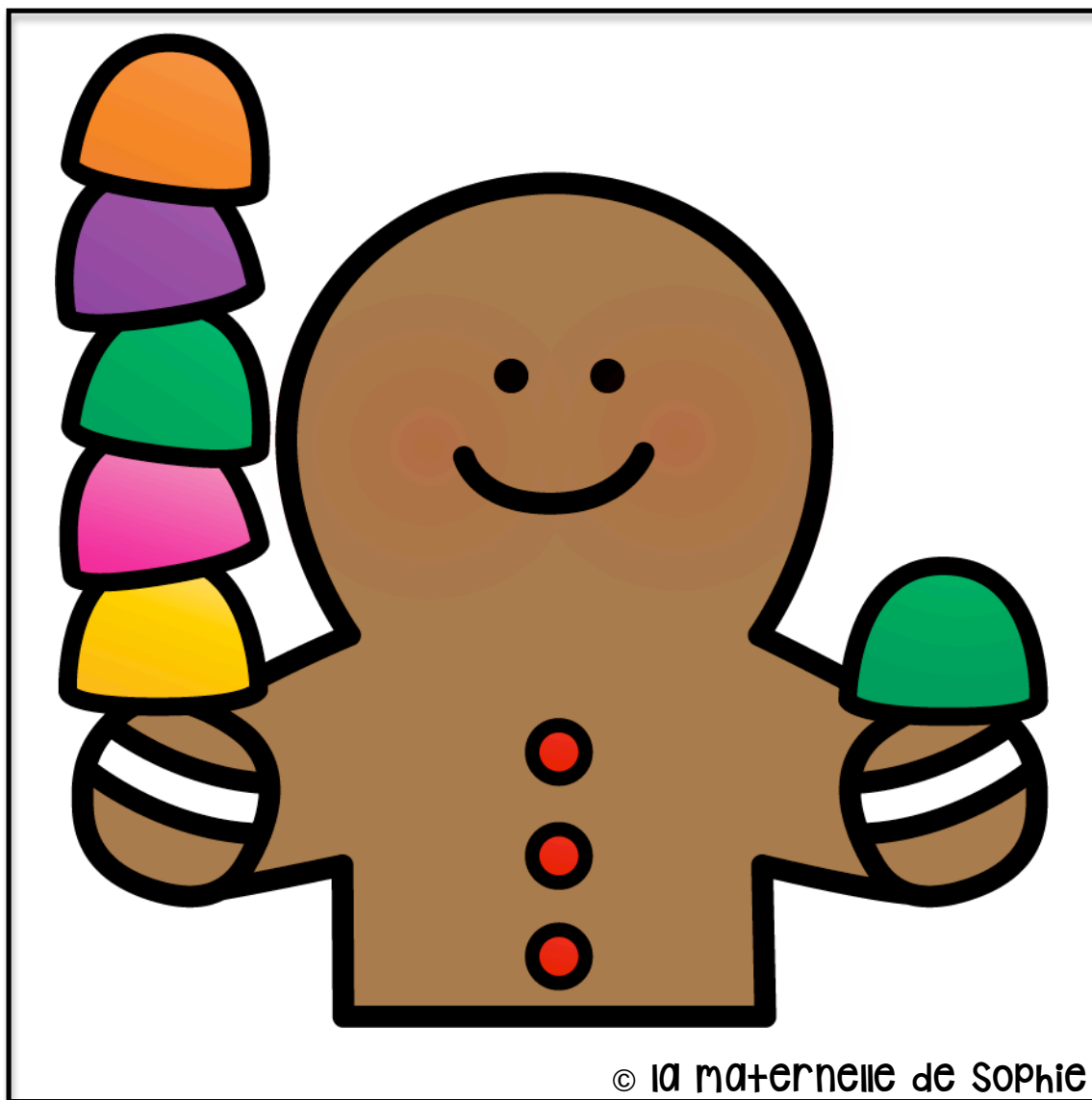


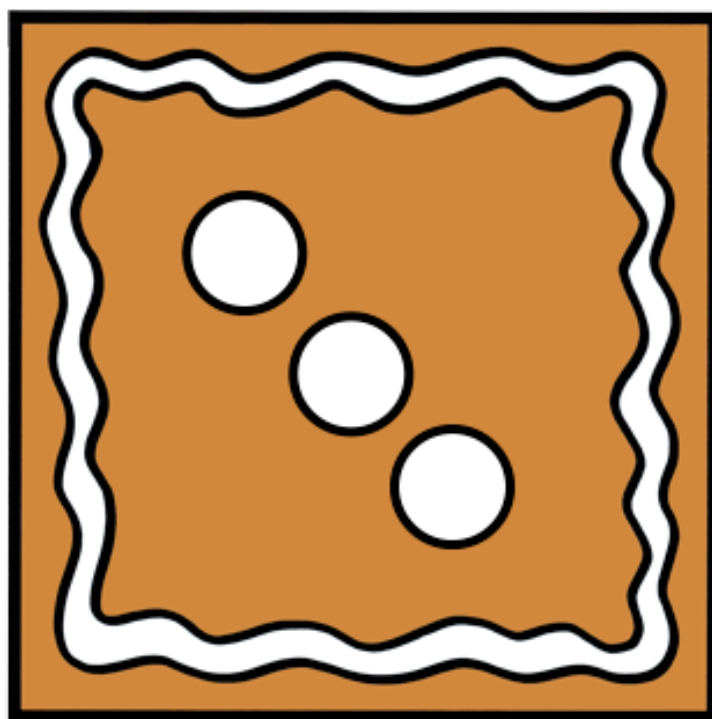
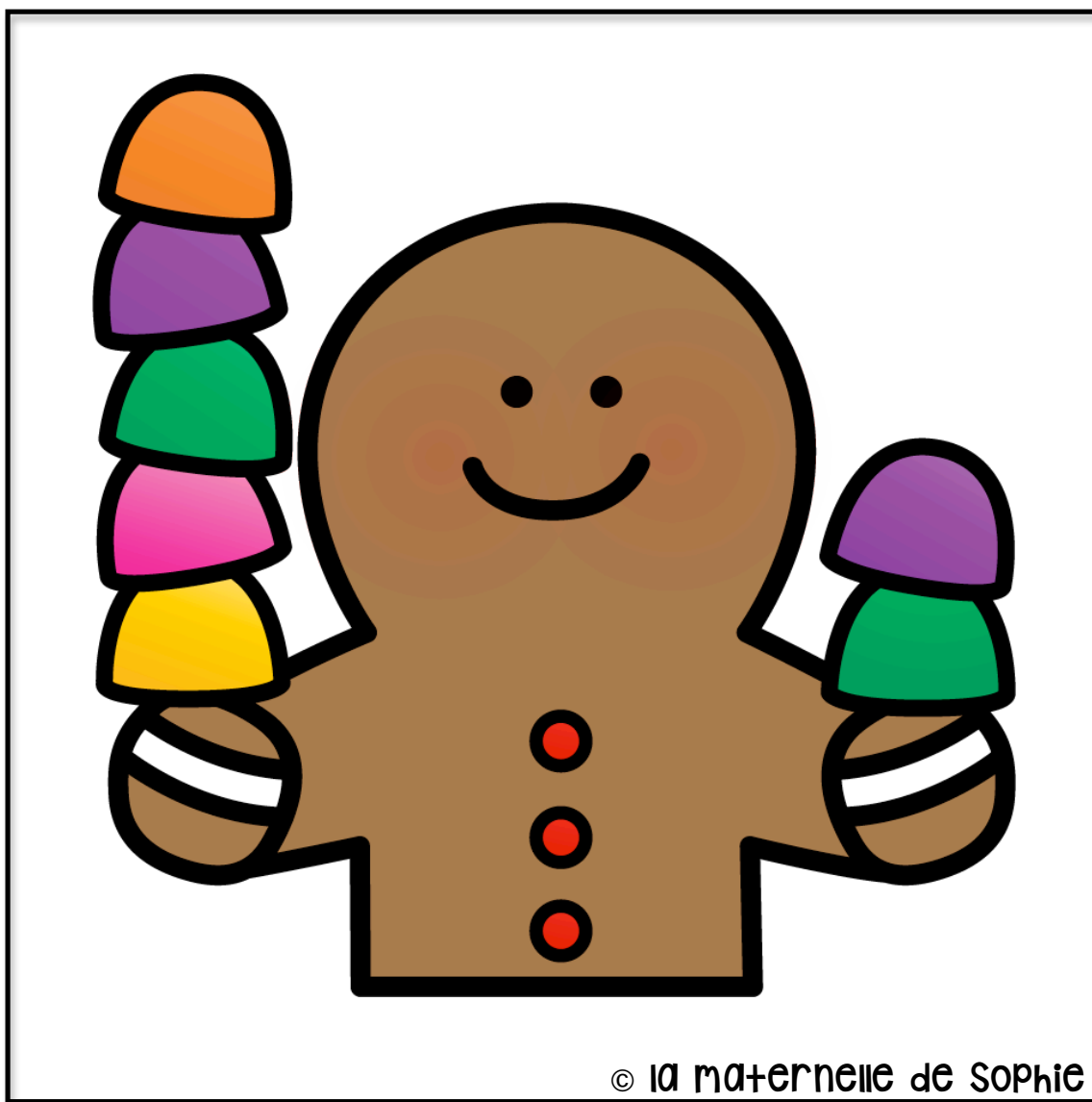


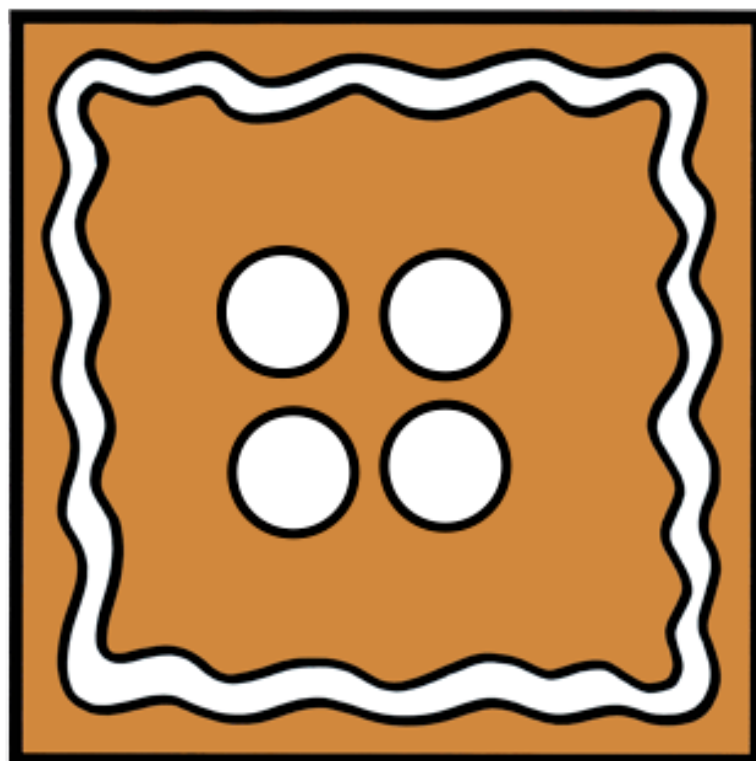
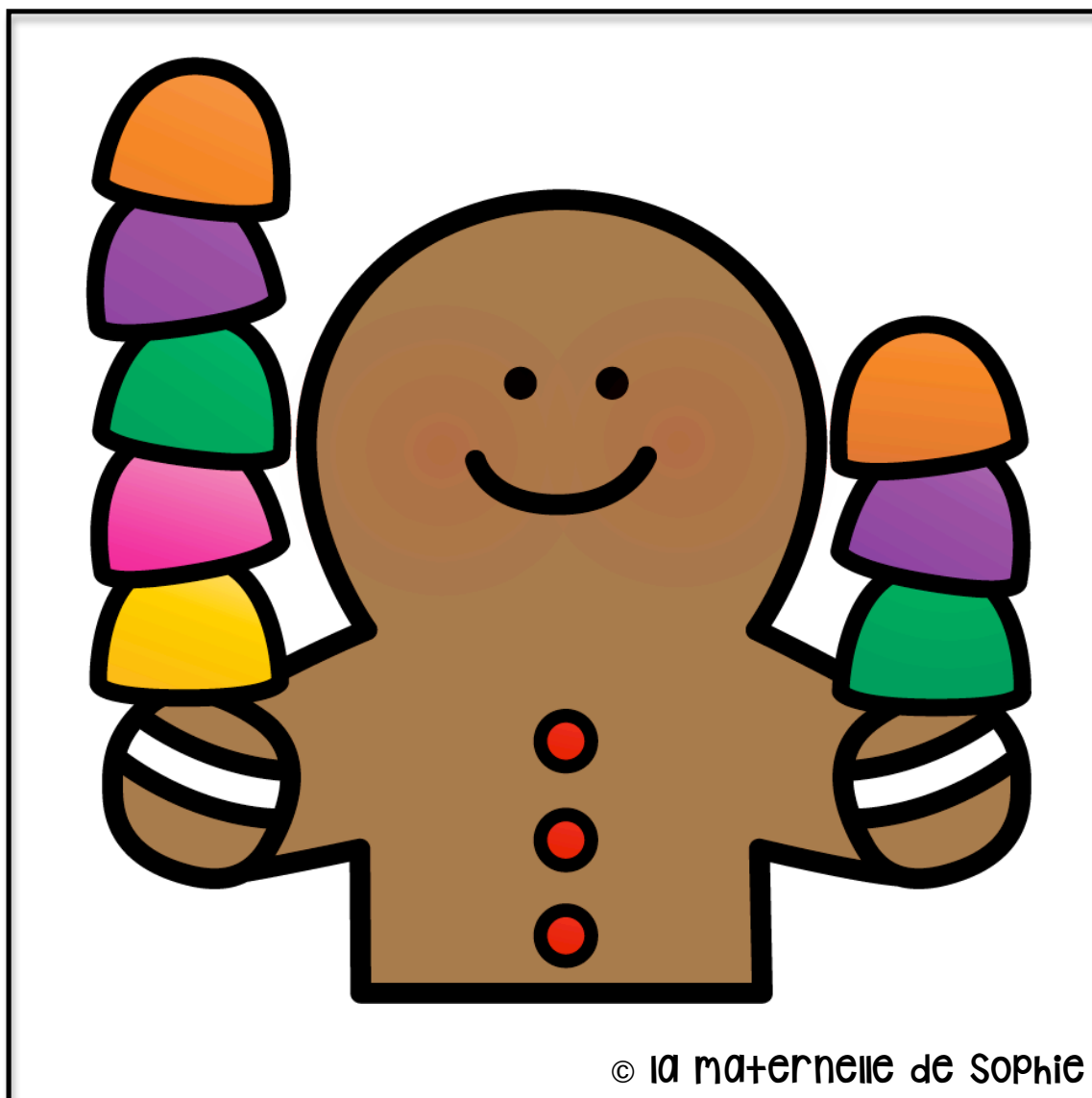
© la maternelle de sophie

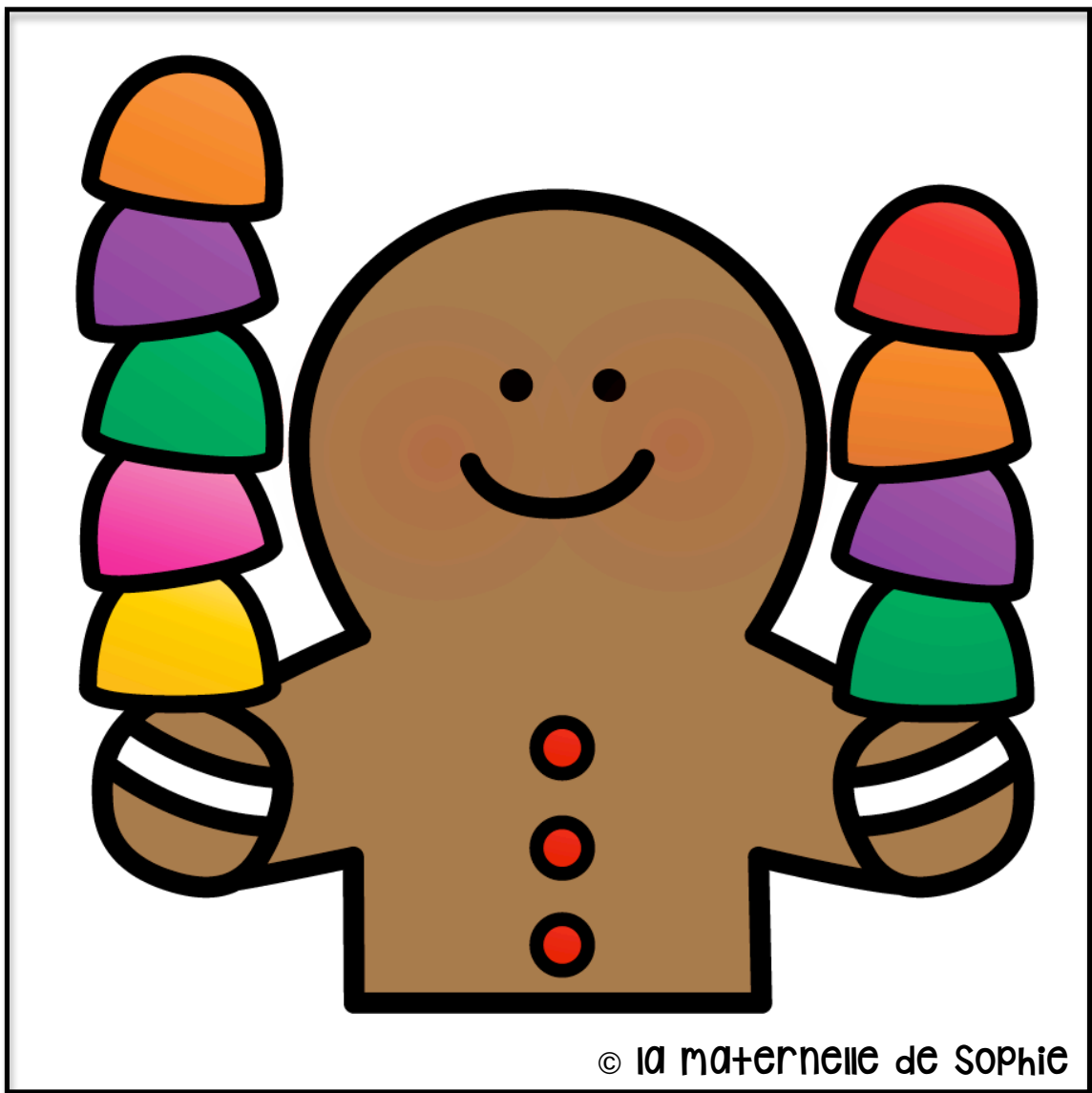












© la maternelle de sophie

