

## Modèle 7 - Le joueur de soccer



Version du 16 février 2010

## Modèle 7 - Le joueur de soccer LEGO Education WeDo



### **Connecter** - Activité préparatoire et discussion

Au moment de la causerie, les enfants pourraient se rassembler en cercle pour discuter.

- Fais semblant que tu frappes un ballon avec un pied.
- Quelles parties de ton corps bougent?
- Peux-tu faire semblant que tu frappes très fort puis très doucement?
- En équipe de deux, un ami te lance la balle et tu essaies de la frapper avec ton pied.

### **Question mobilisatrice**

Peux-tu construire un joueur de soccer qui frappe une balle de papier?

\* L'enseignante présente l'affiche du modèle du joueur de soccer pour inciter les élèves à la construction.

### **Construire**

Modèle 7 - Le joueur de soccer

## Contempler et échanger

Trucs qui sont donnés aux enfants sur le site.



### Truc pour débiter un programme

Utilise le pictogramme de la flèche verte.



### Truc pour arrêter un programme

Clique sur le carré rouge.



### Truc pour programmer le temps

Utilise le pictogramme pour activer le moteur pour un temps déterminé et celui du « 123 ». Tu places ton curseur sur « 123 » et la lettre « T » apparaît. Tu peux maintenant choisir le temps que tu désires.

### Truc pour le temps

Si tu veux faire fonctionner ton robot pendant 1 seconde, écris 1 et ajoute un 0. Si tu veux le faire fonctionner 2 secondes, écris 2 et ajoute un 0. Si tu veux le faire pour 3 secondes, tu sais maintenant quoi ajouter.



### Truc pour la puissance du moteur

Elle se détermine de 1 à 10 : 1 indique la puissance la plus faible et 10 la plus forte.



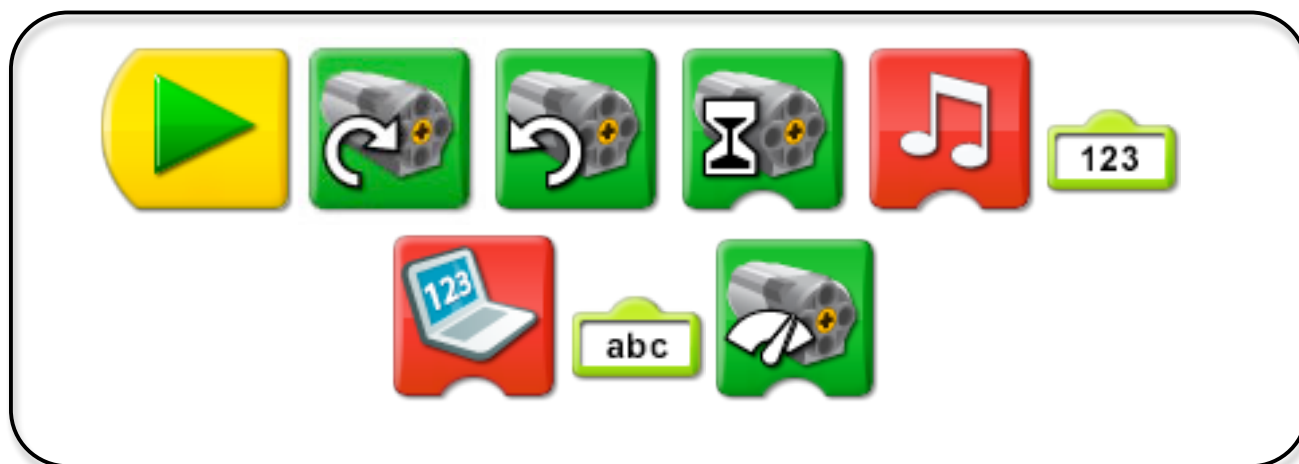
### Truc pour le son

Utilise le pictogramme des notes de musique et celui du « 123 ». Tu places ton curseur sur « 123 » et la lettre « T » apparaît. Tu peux maintenant choisir le son que tu désires. Tu as le choix entre les sons de 1 à 20.



Truc pour faire apparaître le mot « bravo » à l'écran  
Sélectionne l'ordinateur « 123 » et le pictogramme « abc ». Tu places ton curseur sur « abc » et la lettre T apparaît. Tu peux maintenant écrire le mot « bravo » en utilisant le clavier de l'ordinateur. Utilise la feuille pour t'aider.

### Pictogrammes à utiliser pour réaliser les défis



### Voici quelques défis que les élèves peuvent réaliser en classe

Les enregistrements sonores des défis sont disponibles sur notre site. Cela aide les enfants à les réaliser de façon autonome.

#### Défi 1

Trouve le bruit des applaudissements.

#### Défi 2

Fais tourner la jambe du joueur lentement.

#### **Note à l'enseignante :**

Il se peut que la puissance 1 ne fonctionne pas, car la jambe est trop lourde.

### Défi 3

Fais tourner la jambe du joueur pendant 1 seconde.

**Note à l'enseignante :** Attention, si la jambe du joueur tourne trop rapidement, le joueur de soccer risque de tomber.

### Défi 4

Fais tourner la jambe du joueur pour qu'il frappe la balle puis entends le son des applaudissements. Attention, si tu fais tourner la jambe du joueur trop rapidement, ton joueur de soccer risque de tomber.

### Défi 5

Fais tourner la jambe du joueur pour qu'il frappe la balle puis, fais apparaître le mot « bravo ».

## **Continuer**

Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les exercices précédents. L'enseignante prévoit une période de partage pour que chacune des équipes explique et montre leur défi aux autres.

## **Modèle 7 - Le joueur de soccer Le corrigé des défis**

## **Contempler et échanger**

### Défi 1

Trouve le bruit des applaudissements.



## Défi 2

Fais tourner la jambe du joueur lentement.



(ou un nombre entre 2 à 5)

## Défi 3

Fais tourner la jambe du joueur pendant 1 seconde.



## Défi 4

Fais tourner la jambe du joueur pour qu'il frappe la balle puis entends le son des applaudissements. Attention, si tu fais tourner la jambe du joueur trop rapidement, ton joueur de soccer risque de tomber.



(ou un nombre de 2 à 5)

## Défi 5

Fais tourner la jambe du joueur pour qu'il frappe la balle puis, fais apparaître le mot « bravo ».



## Continuer

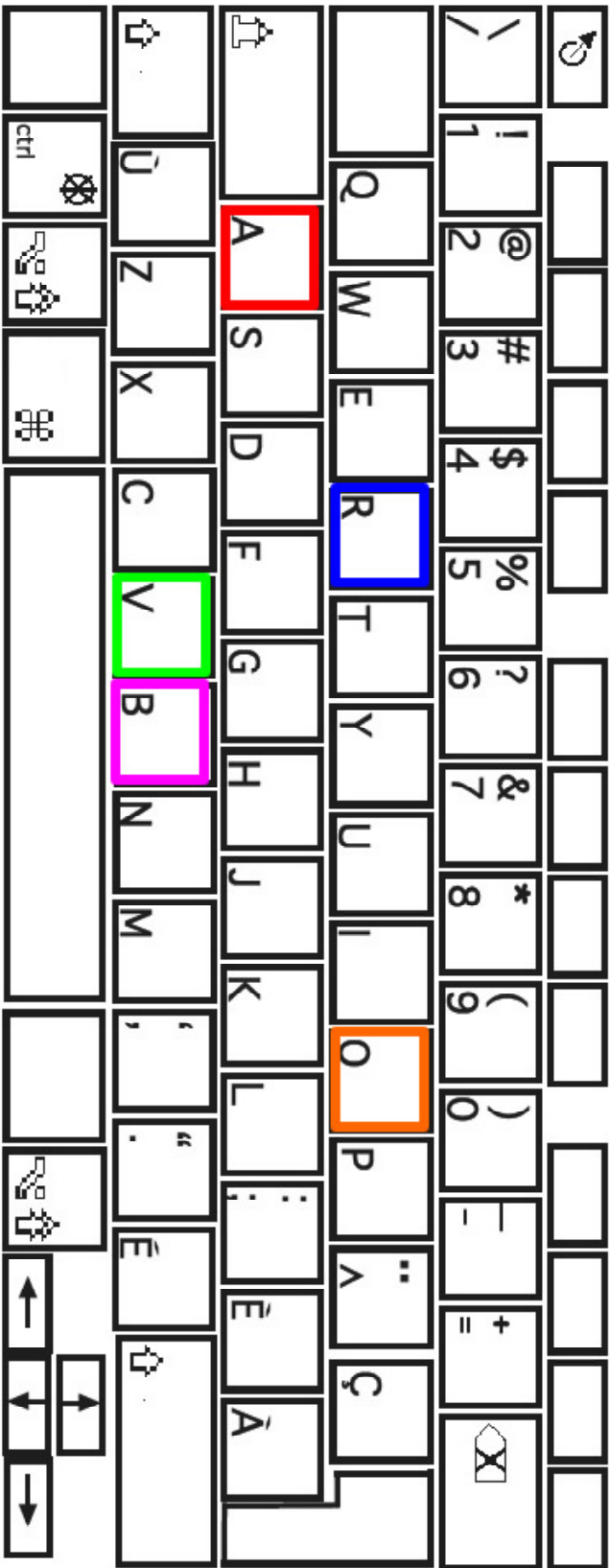
Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les exercices précédents. L'enseignante prévoit une période de partage pour que chacune des équipes explique et montre leur défi aux autres.

**Réponse personnelle à chaque équipe.**



Cette création est mise à disposition selon le Contrat Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.5 Canada disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ca/> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA

bravo



Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire

Annexe 1