

## Jeu de programmation Communication orale

L'objectif de l'activité est d'amener les enfants à comprendre le sens de "programmer". Ceci leur permettra de mieux comprendre les icônes séquentielles à utiliser à l'ordinateur lors de la programmation du robot RCX.

Le matériel :

- une manette-jeu de programmation
- deux rubans de couleurs différentes (jaune et bleu)
- images en référence avec différents endroits de la classe

Le jeu se joue 2 à 2 : le robot (A) et le programmeur (B)

"A"... se place devant "B" et dos à "B". Il ne doit qu'exécuter ce qui lui est demandé et arrêter entre chacune des commandes. Si une consigne n'est pas claire, il peut dire "Je n'ai pas compris, s'il-vous-plaît répétez !"

"B"... place les rubans des couleurs "G et D" de la manette de programmation sur les épaules correspondantes de "A". Il pige une image qui doit déterminer l'endroit où conduire son robot. "B" suit "A" dans ses déplacements. Il doit alors donner les consignes nécessaires pour atteindre son but : tourne à gauche (ou côté jaune), avance de 6 pas, recule de 2 pas, etc... il peut en tout temps utiliser le "Stop". Une fois son but atteint, il peut montrer l'image... ou la faire deviner au robot "A"

note... pour rendre le jeu plus "réel", on invite les enfants à marcher et parler en robot, en séparant bien les syllabes et chacun des pas à faire... (une façon détournée de travailler le dénombrement et la syllabation !)

# Manette-jeu de programmation











