



# Chasse au trésor!

## atelier de programmation

### Conditions d'utilisation

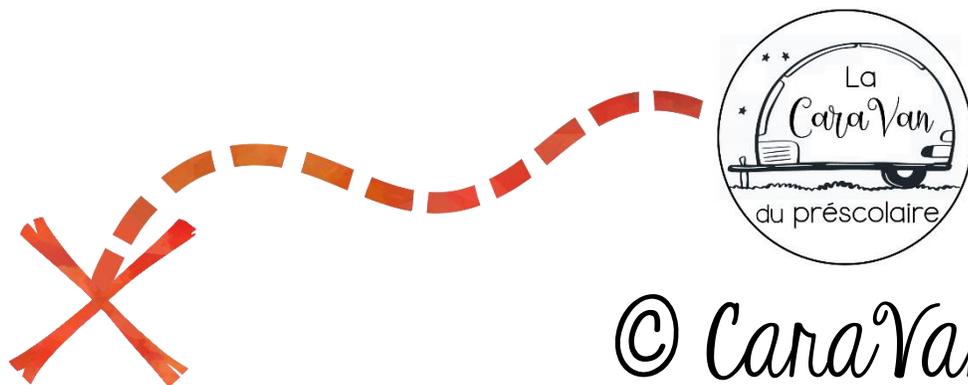
Ce document a été créé par Vanessa Côté et Caroline Ann Gagnon, enseignantes au préscolaire au CSSMB. Il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever notre signature présente dans le document. Si vous désirez partager ce document, référez vos collègues sur notre page Facebook « CaraVan », plutôt que de partager le document PDF directement.



<https://www.facebook.com/groups/CaraVanduprescolaire>

\* Si vous constatez des erreurs dans le document, veuillez nous en faire part le plus rapidement possible afin que nous puissions faire les corrections nécessaires.

Crédits:



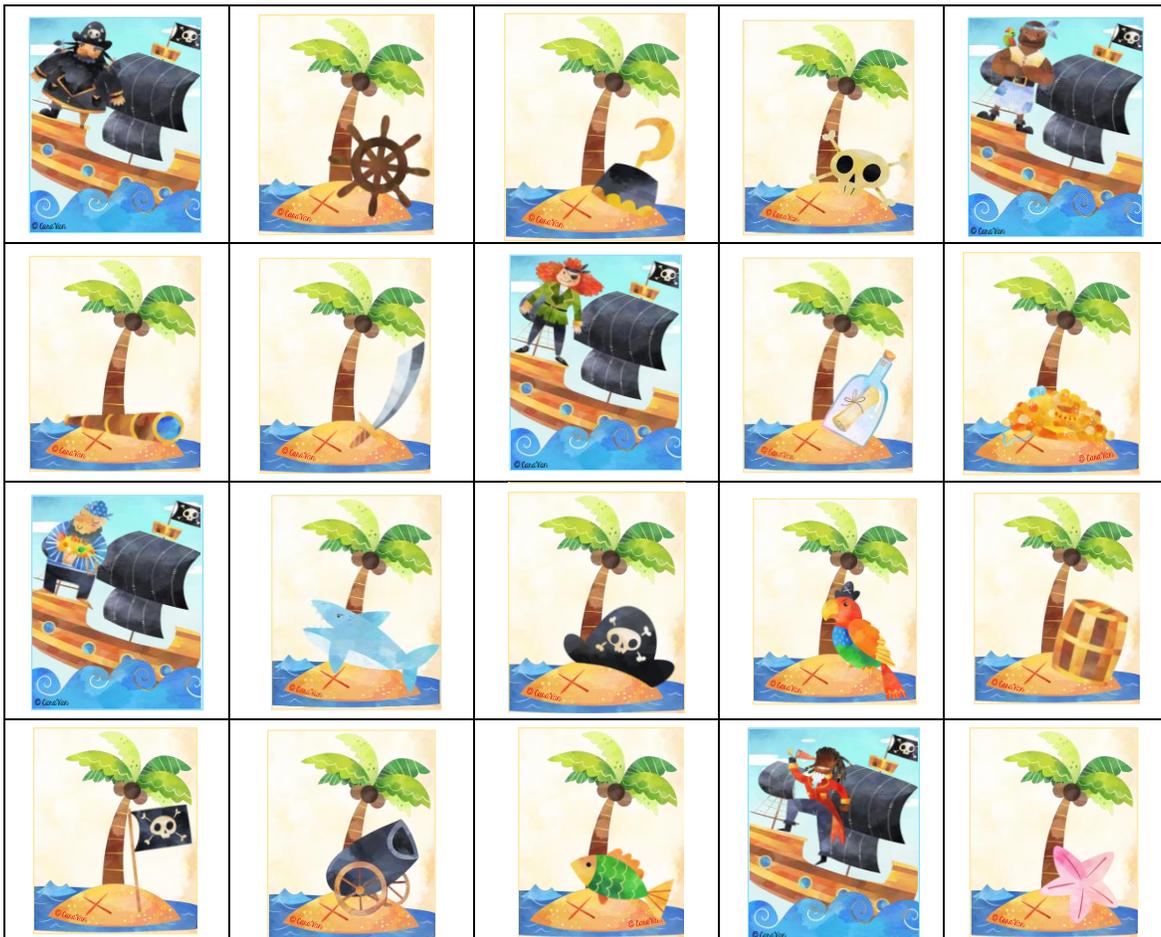
© CaraVan

# CHASSE AU TRÉSOR!

Consignes:



1. L'élève prend une carte «carte au trésor».
2. L'élève place Blue-Bot sur l'image du pirate présent sur la carte au trésor. Le pirate sera la case départ sur le tapis de jeu.
3. L'élève programme Blue-Bot pour rejoindre l'image débutant par le son de la lettre représentée sur la carte au trésor (ex. carte au trésor « p », l'élève programme pour aller sur l'île présentant un « perroquet » ).



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

© CaraVan





