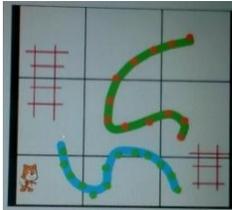
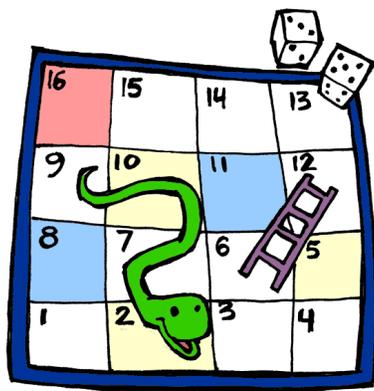


Titre : Jeu serpents/échelles		Cycle : préscolaire
Mise en contexte (description sommaire, intention, préalables, contexte de réalisation) : Animation d'un personnage dans un environnement inspiré du jeu serpents/ échelles. Au préalable : Permettre aux enfants de jouer avec un jeu existant. Observer la planche de jeu, ressortir les principaux éléments.		
Compétence 5 : Construire sa compréhension du monde	Savoirs essentiels / compétences visés / Concepts et processus : Dénombrement, classification, décrire sa démarche, préciser ses apprentissages et ses stratégies, réutiliser ses acquis, exercer sa pensée dans un contexte différent,	
Compétences du 21^e siècle : Créativité Résolution de problème Communication	Autres compétences visées : Éducation préscolaire : Comp. 4 : Les conventions et symboles propres à l'environnement informatique (environnement de l'application) Comp. 1 : Se situer dans l'environnement physique et expérimenter des séquences d'actions. Utiliser des outils et du matériel avec une intention explicite.	Compétence de la progression en programmation : Créer une séquence d'instructions linéaire facilement lisible et interprétable par les élèves (avance, monte, tourne,)
Rappel visuel :  	Déroulement : Expérimentation avec Scratch jr 1. Comme première expérimentation, remettre une grille avec des cases aux enfants. Deux possibilités : a. Prendre une photo d'une grille et l'introduire comme image de fond b. Dessiner une grille avec Scratch jr. pour l'enfant. 2. Utiliser le pinceau pour dessiner les serpents. 3. Changer la grosseur du trait et dessiner des échelles. 4. Choisir un personnage. 5. Faire disparaître le chat. 6. Programmer une séquence d'actions permettant au personnage de se rendre en haut en utilisant les échelles et de descendre en utilisant le serpent. 7. Ramener le chat au point de départ. 8. Présenter sa réalisation à un ami. Note :	

	<p>Tout peut être dessiné à partir de Scratch jr. Par contre, il est certain que de dessiner la grille demande une certaine habileté motrice. Produire une grille pour l'enfant serait alors un moyen de réduire le niveau de difficulté.</p>
<p>Logiciel et matériel utilisé :</p> 	<p>Variantes / contraintes / prolongements :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Concepts de quantité : ex. Tu dois dessiner moins de serpents que d'échelles ou autant d'échelles que de serpents. -Notion de mesure : ex. dessine une échelle plus petite et une plus grande. -Dénombrement : Combien de cases le personnage doit parcourir pour arriver dans la dernière case à gauche, tout en haut? - Colorer deux cases qui ne se touchent pas. -Ajout de flèches pour indiquer le sens. -Utilisation du vocabulaire : en avant, tourner , ... - Comparer sa réalisation avec celle d'un ami.



<http://res.tunesco.org.ca/>



<http://www.cabbc.org/locationjeux.html>