

L'INVITATION À DÎNER



Sophie l'abeille est invitée à dîner mais elle a oublié le bouquet de fleurs qu'elle voulait offrir.

Elle doit retourner le chercher puis se rendre à la maison de son ami.

Comment s'y prendra-t-elle ?

Programme un trajet en utilisant les flèches pour indiquer le chemin.

Attention, elle n'a ni le droit de reculer, ni de sortir du chemin !

Matériel : un robot de ce type



ou



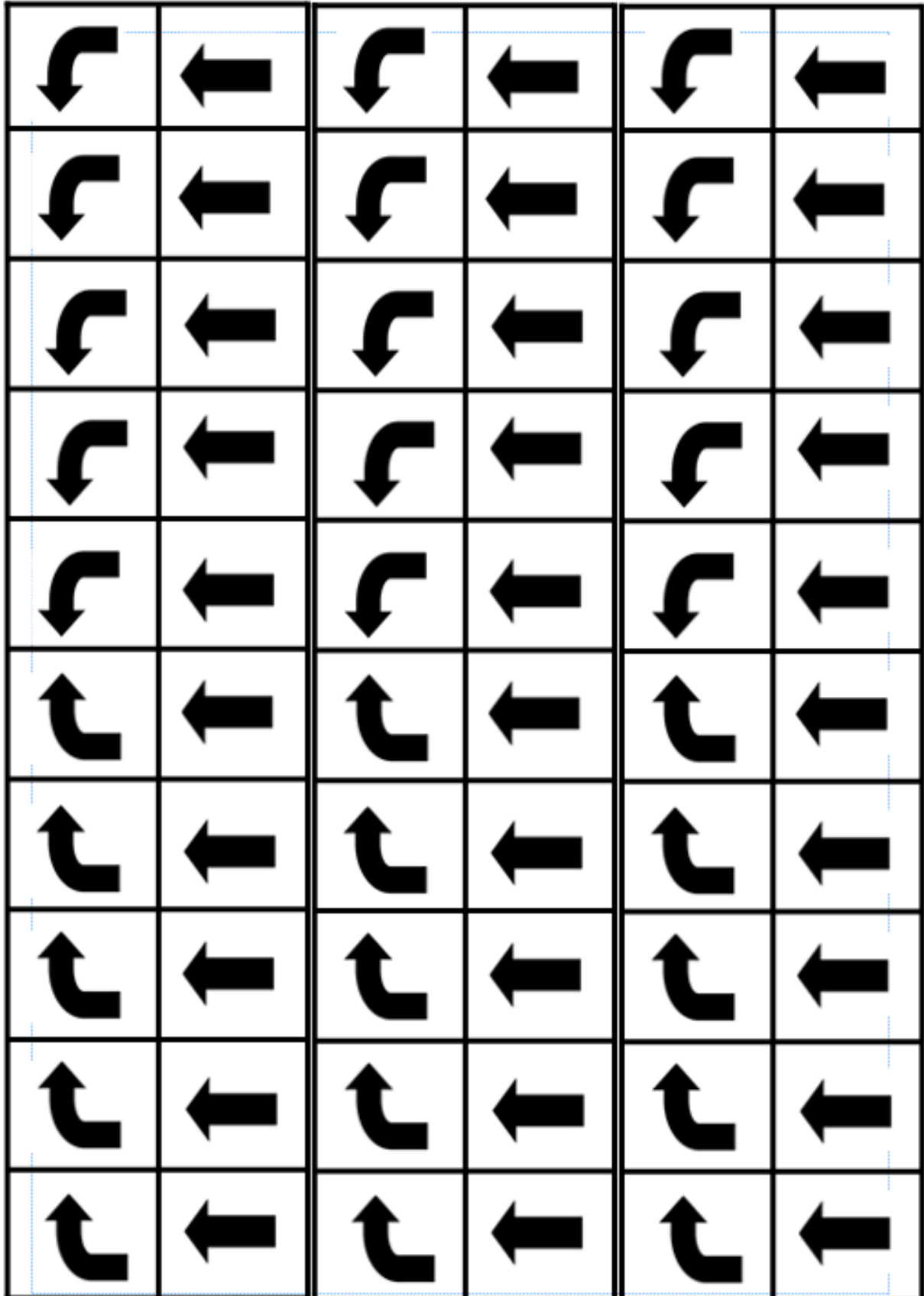
Le robot peut être remplacé par un élève ou un objet ou une image.

En annexes :

- les flèches pour coder,
- les bandes étapes,
- les 6 cases pour la bande à fabriquer (bande de 90 cm sur 15 cm, soit 6 cases de 15 x 15).

Série jaune - Espace et géométrie

ANNEXE 1



Série jaune - Espace et géométrie

ANNEXE 2

BANDES ETAPES SERVANT A RESTITUER LES SOLUTIONS



1

--



2

--

ANNEXES 3

Case fleur à imprimer 1 fois.



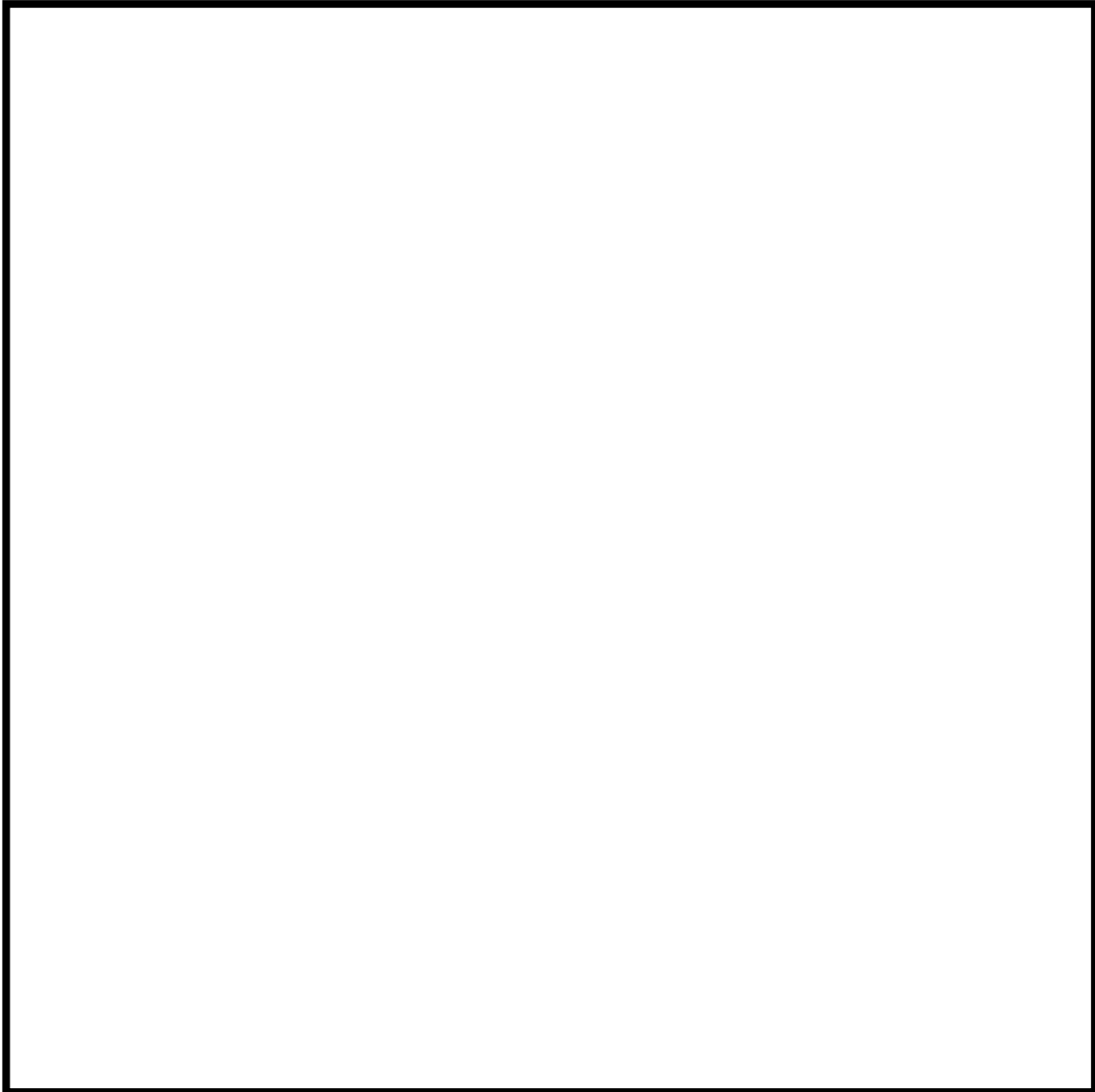
ANNEXES

Case maison à imprimer 1 fois.



ANNEXES

Case vide à imprimer 3 fois.



AIDE À L'ENSEIGNANT

Les élèves doivent penser à appuyer sur la croix pour effacer les ordres précédents.

Les élèves doivent poser la flèche correspondant au mouvement au fur et à mesure à chaque étape de la programmation dans les bandes étapes (annexe 2).

Possibilité d'envoyer une vidéo du robot en action pour valider le défi.

