Activités avec la Bee Bot

Activités réalisées avec un groupe de 8 enfants de 2H sur 3 séances

Matériel :

- 2 Bee Bot (BB) empruntées à la médiathèque de la hep
- 1 tapis transparent allongé avec 9 cases de 15 sur 15cm (fait maison avec de la nappe de chez Jumbo 4fr95 le mètre), des post it et un dé avec les mêmes couleurs que les post it
- 2 tapis rectangulaires avec 12 cases (idem fait maison)
- Des smarties
- 1 jeu de memory
- Des kaplas
- Des tampons flèche (fait maison avec de la mousse sur rond de bois)
- 2 iPad avec l'application Bee Bot

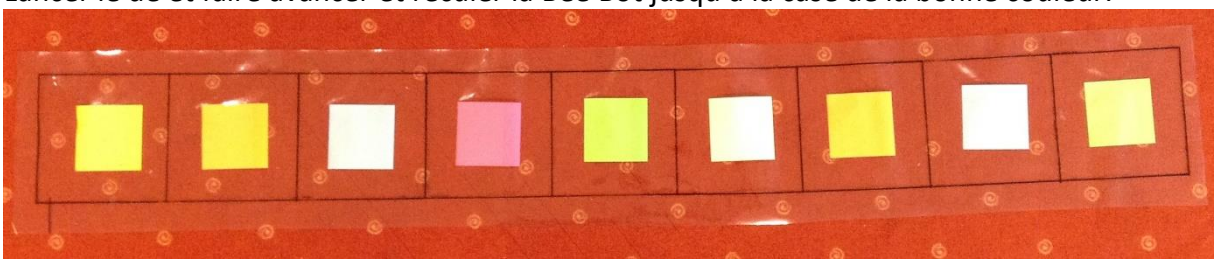
Découverte :

Présenter le robot, dire qu'il ne parle pas le français, mais qu'on peut lui donner des ordres pour qu'il se déplace à l'aide des flèches. Le passer de main en main et chacun dit ce qu'il a vu (œil, roue, bouton, bouche, bille, etc…) Présenter les différents boutons (on/off) et commandes (clear/pause/flèches/go)
Discussion sur qu'est-ce qu'un robot, où en trouve-t-on, comment ça fonctionne ?

1ère activité (tous) :

<u>En avant, en arrière</u>

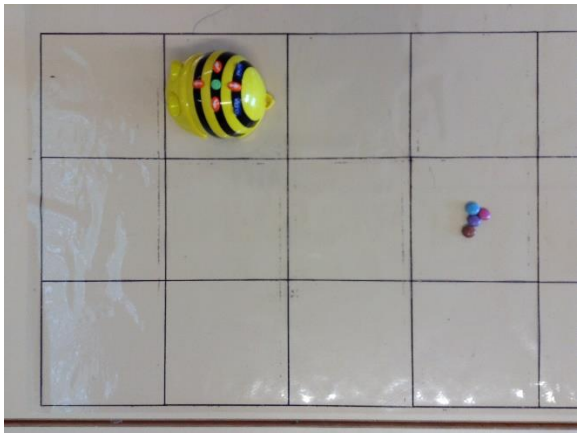
Sur une suite de 9 couleurs (post it collés sous les carrés de 15cm) et avec un dé : n'utiliser que les fonctions avancer et reculer :
Lancer le dé et faire avancer et reculer la Bee Bot jusqu'à la case de la bonne couleur.



2e activité (deux groupes de 4) :

<u>Les Smarties</u> : sur un quadrillage de 12 cases, découvrir les fonctions « tourner à gauche » et « tourner à droite », s'entraider.

Déposer 4 Smarties sur une case et la BB sur une autre. Un enfant programme la BB avec l'aide de ses camarades pour récupérer les Smarties. Quand on arrive sur la bonne case, chacun reçoit un Smarties. Si on se trompe, on essaie encore.



3e activité (deux groupes de 4)

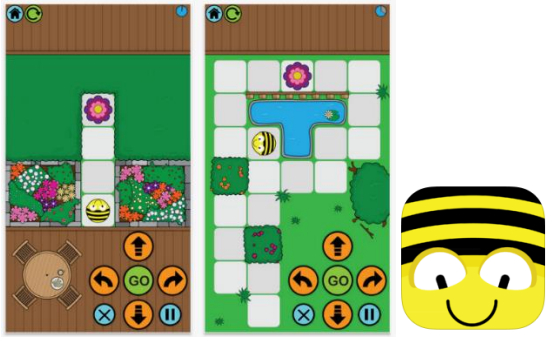
Retrouve la paire : 24 cartes de memory

Déposer une carte de memory sous chaque case et faire une pioche avec les doubles. Les enfants tirent une carte et programment chacun leur tour la BB pour aller sur la carte correspondante, s'ils réussissent, ils la gagnent, s'ils ne réussissent pas, on laisse la BB où elle est arrivée et le prochain continue.

4e activité (atelier pour 2 enfants par iPad)

Application iPad : Bee bot

Utilisation de l'application BB par groupe de deux, chacun son tour fait un parcours et tente de faire plus vite que l'autre. Pour les parcours difficiles, chacun peut programmer un bout du chemin.



5e activité (atelier pour 2x2 enfants)

Le labyrinthe : Utiliser des kaplas pour faire un labyrinthe (sur les 2 quadrillages de 12 cases ou sur un plus grand pour les enfants avancés) et jouer comme à « **retrouve la paire** ».

Autre variante pour ce jeu (pas de photo) : **Ramasse toutes les fleurs**
Déposer une fleur en papier sur chaque case. Le but du jeu est de passer une fois sur chaque case du plateau pour récupérer toutes les fleurs. Peut se jouer en défi, deux groupes sur des tapis différents tentent d'être les plus rapides.

6e activité (atelier pour 2x2 enfants)

La ligne de codage : à l'aide de tampons flèche, réaliser une ligne de codage et ensuite la donner au deuxième enfant pour vérification. Utilisation d'un tapis 12 cases et des cartes de memory comme repères.

Le premier enfant pose une carte au début de sa ligne, ensuite il tire une deuxième carte et tamponne les commandes sur une ligne. Le deuxième enfant reçoit la ligne de commande et programme la BB.
Si la BB arrive à la case prévue… tout est ok.

Si la BB n’arrive pas à la case prévue, essayer d’identifier où se situe l’erreur. Dans la création de la ligne de code ou dans la lecture de la ligne de code.

7e activité (tous)

<u>Imaginer le trajet dans sa tête</u> : tapis 12 cases, avec les cartes de memory

La maîtresse dépose la BB sur une case et la programme en annonçant les commandes. Les enfants imaginent le parcours dans leur tête et pronostiquent sur quelle case arrivera la BB. Ensuite on presse sur GO et on vérifie.

RH, ecolesenfantines.ch, mai 2016