

Séance n°1 : Approche corporelle - le robot idiot

Proposer un guidage simple (instructions et objectif)

Objectif :	Donner des ordres précis pour qu'un élève se déplace dans un espace (classe, salle de motricité).
Notions :	Les machines qui nous entourent ne font qu'exécuter des "ordres" (instructions) Pour commander des machines, on invente et on utilise des langages.
Durée :	1h
Matériel :	Marquage au sol (craie, cerceaux, cordes) ou carrelage (unité=carreau) et 3 cartes de déplacements (flèches avancer, aller à gauche, aller à droite, cf. cartes déplacement). Des foulards à attacher aux mains du robot idiot pour l'aider dans sa gauche et sa droite.
Organisation	Classe entière, dans une salle ou dans la cour. On pensera au préalable à aménager l'espace en labyrinthe.

Déroulement



Etape n°1 (collectivement)

- L'enseignant se présente comme un robot idiot : il applique les 2 règles suivantes :
 - Il ne peut se déplacer qu'en fonction d'ordres simples (avancer, aller à droite, aller à gauche).
 - Il ne peut avancer que d'un pas à la fois.
 - **Attention : pour cette première séance, les élèves ne tournent pas mais font des pas de côté.**
- Mise en œuvre : « Je suis dans un labyrinthe (voir exemples ci-dessus) et je souhaite en sortir. » (matérialiser le départ et l'arrivée).
A tour de rôle, chaque enfant propose un déplacement d'un pas au maître pour qu'il puisse sortir du labyrinthe. L'enseignant veillera à tenir le rôle du robot idiot et applique à la lettre chaque instruction, notamment pour faire ressortir les propositions erronées (par exemple percuter un obstacle). Un échange est organisé pour identifier les règles pour « programmer » les instructions du robot idiot.

Etape n°2 (par petits groupes)

- Mise en œuvre : le rôle du robot idiot sera joué par un élève. On pourra proposer différents labyrinthes.
- Après appropriation (phase orale) ajout de la contrainte : « Vous ne pouvez plus parler au robot idiot. Comment faites-vous ? ». Les laisser retourner en groupe et trouver des solutions en refaisant l'activité.
- Bilan : demander aux élèves ce qu'ils ont fait pour déplacer le robot idiot. Présenter les différentes procédures (Schéma de parcours – problème : on se sait pas dans quel sens le lire), phrases écrites (démarche longue...). Souligner la nécessité d'instructions communes (les flèches de déplacement) → ←.

Etape n°3 (collectivement)

- L'activité est réalisée à nouveau avec les cartes de déplacement (exemple en annexe), selon les mêmes modalités. Vérification collective de la véracité de ce programme. Faire passer l'ensemble des groupes en validant ou non leur programme.
Mettre en évidence que plusieurs programmes sont possibles.

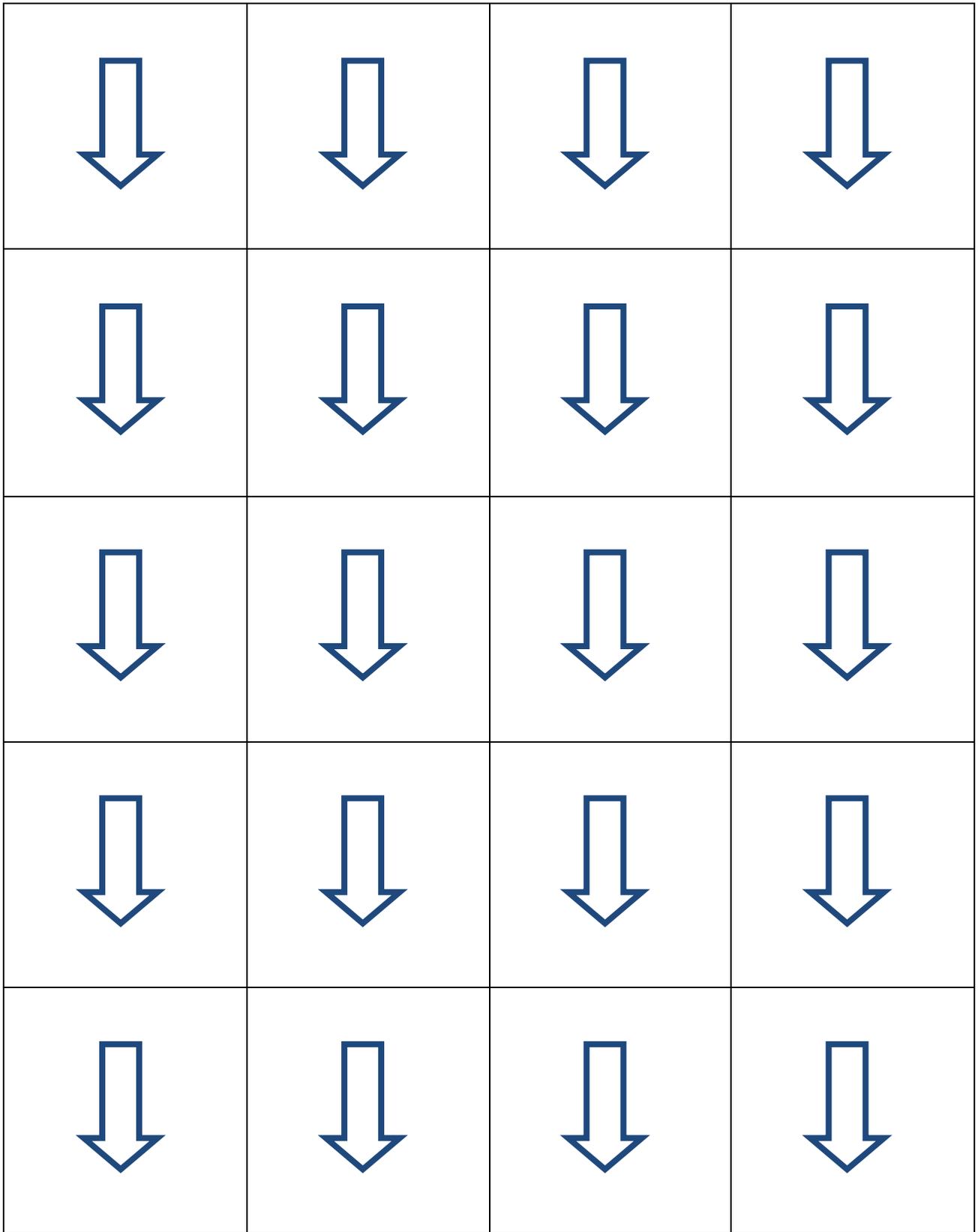
Conclusion

La classe synthétise collectivement ce qui a été appris au cours de cette séance :

- *Pour déplacer le robot idiot on peut lui donner des ordres simples, des « instructions »*
- *En combinant des instructions on écrit un programme*

Prolongement

Activité de cour : on laisse les cartes de déplacement à disposition des élèves, en jeu de cour.



--	--	--	--

