

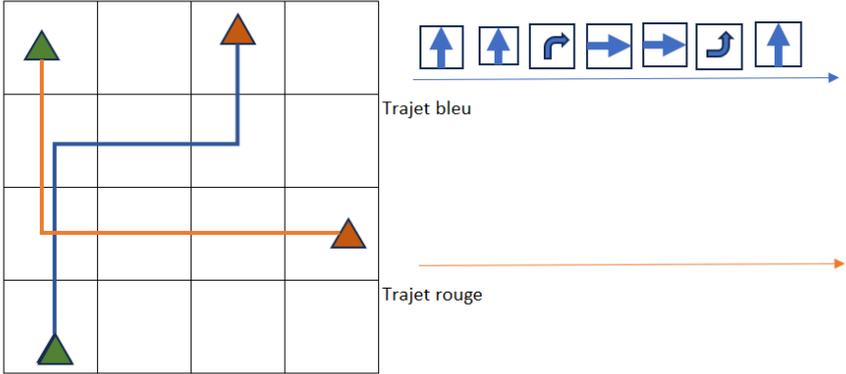
Séance n°2 : Coder un parcours dans un quadrillage et déplacer des objets

Séance inspirée des années précédentes

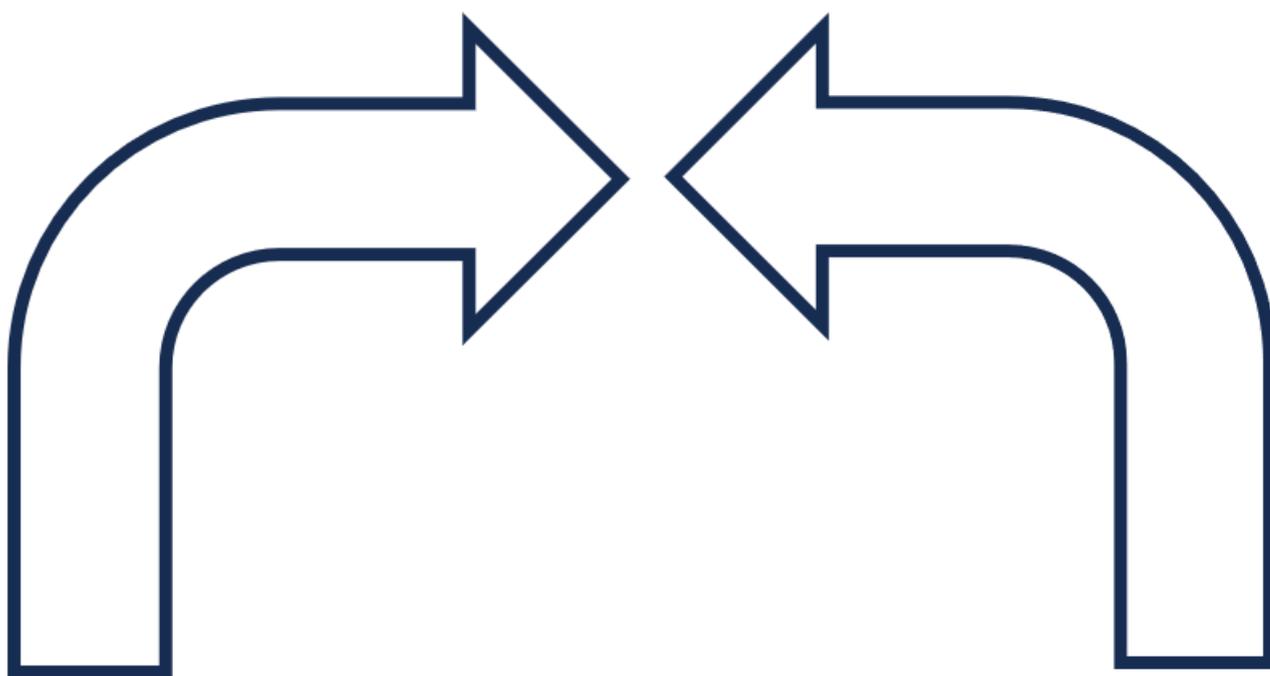
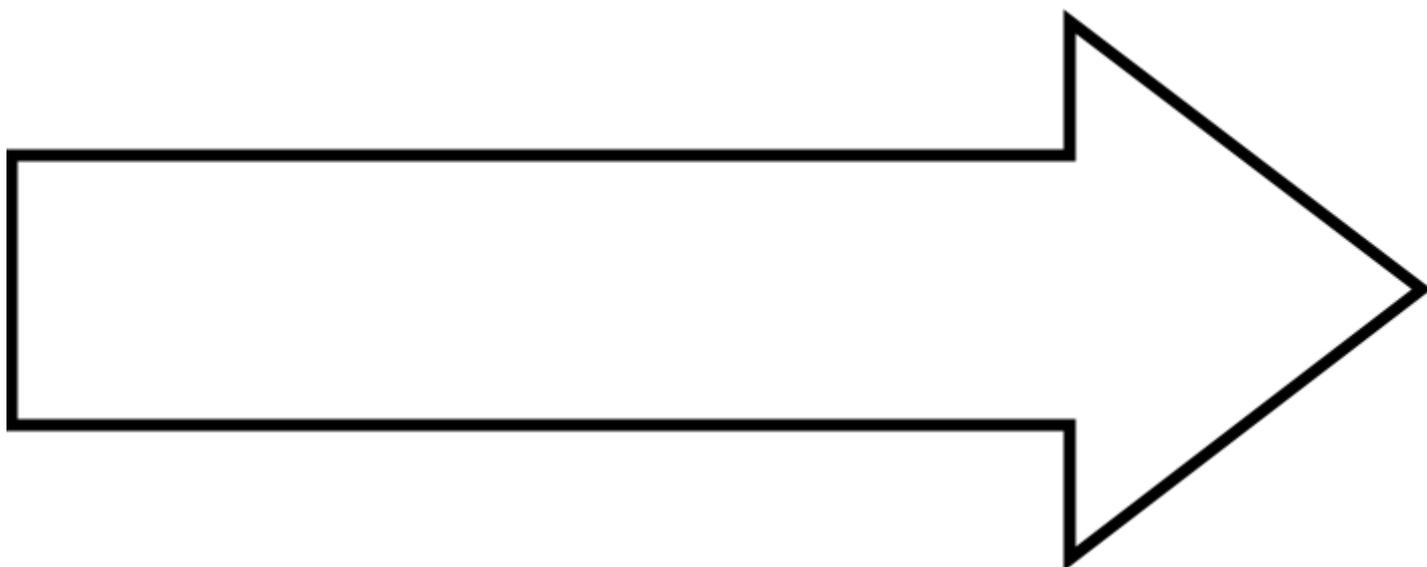
Objectifs	Décrire et représenter un espace. Écouter et appliquer une consigne. Déplacer des objets avec des ordres simples.
Notions	Les machines qui nous entourent ne font qu'exécuter des "ordres", (instructions). Pour commander des machines, on invente et on utilise des langages. Lien vidéo pour les enseignants : Jouer à «robot-idiot» pour s'initier aux algorithmes — Pixees
Durée	40 mn
Matériel	Quadrillage au sol de 16 cases minimum (4x4). Plusieurs solutions sont possibles pour réaliser un quadrillage (Voir en annexe) Case de départ et case d'arrivée : plots, disques de couleur, coupelles EPS,... Corde ou ficelle pour matérialiser un trajet Flèches (Voir propositions en fin de document)
Organisation	Classe entière et groupes

Déroulement

Observation	<p><u>Le terrain de jeu du robot</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Collectivement, les élèves observent le quadrillage réalisé sur le sol. - Repérer et définir la notion de case, le nombre de cases dans une ligne, les cases qui se touchent par le côté... - Repérer la case de départ et la case d'arrivée (cases contenant des plots ou des coupelles EPS avec des couleurs distinctives) - Repérer le trajet. Le trajet est balisé par une corde/une ficelle (ou encore des petits objets dans chaque case à la manière du Petit Poucet) qui part de la case de départ jusqu'à la case d'arrivée. Le trajet n'est pas forcément une ligne droite. <p>Remarque : le cas échéant, garder les repères de couleur utilisés pour les parcours de motricité (par exemple vert pour le départ et rouge pour l'arrivée).</p>
Étape découverte (Collectivement)	<p><u>Jeu du robot !</u> (reprise et remobilisation des connaissances de la séance 1)</p> <p>Les élèves doivent piloter un robot (l'enseignant puis un élève) pour qu'il suive le trajet sur le quadrillage. Ils peuvent utiliser plusieurs sortes de vocabulaire.</p> <p>Pointer les difficultés de comprendre des commandes peu précises (Tu vas par-là !, tu vas ici !), les commandes multiples (en même temps).</p>

	<p>➤ Plusieurs trajets peuvent être matérialisés bien distinctement sur un même quadrillage pour varier les difficultés.</p>  <p>➤ Les propositions de séquences sont ensuite questionnées : Les robots ont-ils bien suivi le trajet ?</p>
Conclusion	<p><u>La classe synthétise collectivement ce qui a été appris au cours de cette séance:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pour déplacer le robot on peut lui donner des ordres simples, des «instructions». ➤ En donnant plusieurs instructions, on peut réaliser un parcours. ➤ Avec les mêmes commandes, on refait le même trajet.
Prolongements	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dimensions du quadrillage ➤ Variations du trajet

Propositions : flèches à imprimer en plusieurs exemplaires.



Les flèches peuvent être coloriées pour faciliter la rotation vers la gauche ou vers la droite, en lien avec les couleurs du robot (chiffon/bracelet /gommette au poignée)

Annexe : Propositions pour réaliser un « quadrillage »

