

"Apprendre à programmer avec le robot Thymio" au cycle 3

Activité N°3

CE2-CM1

CM1-CM2

6ème

→ S'approprier les comportements du robot Thymio

activité débranchée

▪ Objectif

Lors de l'activité précédente, les élèves ont découvert les différents modes du Thymio.

L'objectif de cette activité est que les élèves s'approprient ces différents comportements à travers un petit jeu.

▪ Modalités de mise en œuvre :

Les élèves sont répartis en 5 groupes de 4 élèves. Au sein de chaque groupe, se forment deux équipes de 2 élèves.

Chaque groupe dispose :

- d'un robot Thymio,
- une carte de l'Europe sous forme d'un tapis de jeu,
- de jetons de couleurs correspondants aux couleurs associés aux différents comportements du Thymio,
- des jetons avec les capitales de quelques pays d'Europe
- une carte de l'Europe
- d'une feuille pour noter les points.

Règles du jeu :

Les élèves doivent tirer au sort une carte ville et une carte couleur amener Thymio à se rendre sur cette ville avec le mode tiré au sort.

Pour gagner, il faut marquer 20 points.

Les élèves marquent 2 points s'ils réussissent à se déplacer avec le mode tiré au sort et à placer la capitale seul. S'ils ne savent pas où se trouve la capitale, ils peuvent s'aider de la carte de l'Europe (coups de pouce) et marquent seulement 1 point.

▪ Matière concernée : Mathématiques

(éventuellement Géographie, en procédant de la même façon mais en prenant une carte de la France et placer les régions)

▪ Connaissances et compétences travaillées:

Connaissances (programme)	Compétences
Espace et Géométrie → (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations – Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte. – Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.	– Chercher : Tester, essayer plusieurs pistes de résolution. – Raisonnement : Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. – Communiquer : Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation

→ Une vidéo du déroulement du jeu



<http://urlz.fr/5arF>

Conseils pour imprimer la carte de l'Europe :

Pour imprimer la carte sous forme d'un tapis de jeu:

- choisir AFFICHE
- puis faire les paramétrages comme indiqués sur la capture d'écran ci-dessous.
- choisir le nombre de copies que vous souhaitez (j'en ai fait 6 au total pour faire 6 tapis de jeu au total)

Pages à imprimer

☒ Tout

☐ Page active

☐ Pages

► Autres options

Dimensionnement et gestion des pages

Taille **Affiche** Multiple Livret

Echelle de la mosaïque : % Chevauchement : mm

☒ Traits de coupe ☐ Libellés

☐ Mosaïque des grandes pages uniquement

Orientation :

☒ Portrait ☐ Paysage

Commentaires et formulaires

Document et annotations

Résumer les commentaires

Echelle : 502% Pages : 36

1,889.76 x 1,187.7 mm

A preview of the printed map grid, showing a 10x10 grid of squares. Each square contains a small map of Europe. The grid is labeled with letters A through J on the left and numbers 1 through 10 on the top.