



Fiche 1 : mobiliser le langage

Public ciblé : Cycle 1 – MS ou GS

Objectifs pédagogiques :

- Connaître les lettres de l'alphabet – (Lettres Capitales)
- S'initier à la programmation
- Connaître et utiliser les marqueurs spatiaux : devant /derrière / à droite / à gauche - se déplacer

Dispositif :

- Activité en petits groupes dans le cadre d'un Atelier [4 élèves maximum]
- Travail collaboratif

Matériel :

- Un tapis de jeu de 30 cases
- 26 cases imprimées des lettres de l'alphabet que les élèves peuvent colorier au préalable et décorer avec des fleurs. Les placer sur la grille dans un ordre aléatoire.
- Un sac de lettres capitales
- Un robot Beebot

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'album « Mireille l'Abeille » d'Antoon Krings.

Lien possible : « *Quelque temps plus tard, le nain revint dans le jardin de Mireille et dénicha le carré merveilleux où poussaient des incroyables lettres-fleurs que Mireille aimait tant. Il les trouva si belles qu'il en cueillit un gros bouquet. Il en avait tant pris qu'il en laissa tomber régulièrement en s'effuyant.* »

A	G	N	R	C	L
O	V	B	X	H	W
K	E	S	M	D	F
I	T	Q	U	P	J
Z				Y	

Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les élèves autour du tapis de lettres placées en désordre dans les cases.
2. Expliquer ce que les élèves doivent faire : aider Mireille à retrouver les lettres-fleurs en lui indiquant le chemin à suivre pour les trouver. Pour cela, ils doivent la programmer.
3. Demander un volontaire pour faire un premier essai avec l'abeille. Lui faire tirer une lettre dans le sac : il l'identifie ou se fait aider par un camarade. Faire retrouver la lettre sur le tapis et décider d'un point de départ [case vide].  
Avant d'appuyer sur les touches de Beebot, les élèves prévoient son parcours sur une ligne de programmation avec les cartes plastifiées portant les symboles des touches. Laisser faire des erreurs pour que les élèves réfléchissent et comprennent quelle(s) instruction(s) est/sont manquante(s) ou en trop dans leur programme.
4. Faire programmer l'abeille par un enfant en suivant le programme réalisé avec les symboles des touches et lancer le robot avec la touche GO. Faire faire les corrections éventuelles.
5. Recommencer plusieurs fois en faisant travailler les différents élèves du groupe.



Fiche 2 : mobiliser le langage

Public ciblé : Cycle 1 – MS et GS

Objectifs pédagogiques :

- Connaître les lettres de l'alphabet – [Lettres Capitales]
- Connaître des animaux qui commencent par ces lettres
- S'initier à la programmation
- Connaître et utiliser les marqueurs spatiaux : devant /derrière / à droite / à gauche - se déplacer

Dispositif :

- Activité en petits groupes dans le cadre d'un atelier
- Travail collaboratif















Matériel :

- Un tapis de jeu de 30 cases
- 26 cases imprimées : 13 lettres de l'alphabet et 13 animaux dont la première lettre correspond aux lettres de l'alphabet. Les placer sur la grille dans un ordre aléatoire, sans faire des parcours trop longs.
- Un robot Beebot

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'album « *L'alphabet des animaux* » de Corinne Albant – Editions Eveil et Découvertes qui propose 26 comptines / acrostiches à partir des lettres des noms d'animaux.

Lien possible : « *Les animaux ont perdu leur lettre !! Aide-les à retrouver la première lettre de leur nom.* »

A	G	N		C	L
		B			
K	E	H		D	F
I			U		J
				M	

Source images : pixabay.com

Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les élèves autour du tapis de lettres placées en désordre dans les cases.
2. Expliquer ce que les élèves doivent faire : aider les animaux à retrouver la première lettre de leur nom sur le tapis en lui indiquant le chemin à suivre pour les trouver. Pour cela, ils doivent programmer le robot.
3. Demander un volontaire pour faire un premier essai avec le robot. Faire choisir un animal à l'enfant qui doit nommer la première lettre de son nom et la montrer sur le tapis.
4. Avant d'appuyer sur les touches de Beebot, les élèves prévoient son parcours sur une ligne de programmation avec les cartes plastifiées portant les symboles des touches. Laisser faire des erreurs pour que les élèves réfléchissent et comprennent quelle(s) instruction(s) est/sont manquante(s) ou en trop dans leur programme.
5. Faire programmer le robot par un enfant en suivant le programme des flèches et lancer le robot. Faire faire les corrections éventuelles.
6. Recommencer plusieurs fois en faisant travailler les différents élèves du groupe.