



Fiche 3, agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Public ciblé : Cycle 1 – MS

Objectifs pédagogiques :

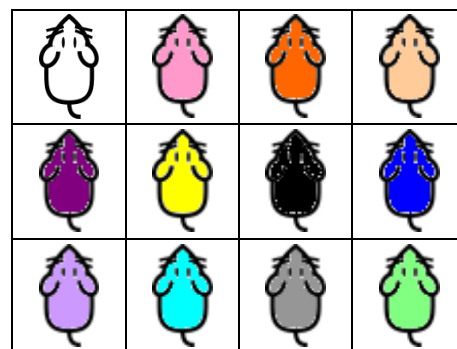
- Connaître les couleurs primaires et les nuances
- Comprendre une histoire racontée oralement
- S'initier à la programmation
- Connaître et utiliser les marqueurs spatiaux : devant /derrière / à droite / à gauche – se déplacer

Dispositif :

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

Matériel :

- Un tapis de jeu comportant une grille de 16 cases (soit 60 cm x 60 cm)
- 16 images de souris à colorier de 16 couleurs différentes. Les placer sur la grille.
- Un robot Beebot avec un costume de souris (à fabriquer)
- Des cartes en bristol plastifié où apparaissent les couleurs ou des jetons de couleur pour prolonger l'activité

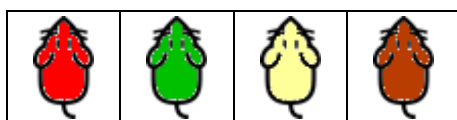


Source images : pixabay.com

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'album « Trois souris peintres » d'Ellen Stoll Walsh qui propose un récit portant sur les couleurs primaires et les teintes obtenues en les mélangeant.

Lien possible : « Un matin, le chat a semé la paille sur la feuille blanche et les souris doivent recommencer leur jolie palette de couleurs. »



Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les élèves autour du tapis de souris colorées placées en désordre dans les cases.
2. Expliquer ce que les élèves doivent faire : aider une souris à retrouver les couleurs sur le tapis en lui indiquant le chemin à suivre pour les trouver. Pour cela, ils doivent programmer la souris.
3. Dans un premier temps, le chemin suivra l'ordre d'apparition des couleurs dans l'histoire. Relire l'histoire des « Trois souris peintres » et demander aux élèves de placer les couleurs dans l'ordre d'apparition. Procéder par étapes successives : un élève réalise le programme d'un déplacement jusqu'à une couleur, le 2^{ème} élève jusqu'à la 2^{ème} couleur, ...etc. Demander un volontaire pour faire le premier programme avec le robot.
4. Faire retrouver les couleurs sur le tapis et rappeler le point de départ (1^{ère} couleur sur le tapis). 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 des couleurs et lancer le robot. Faire faire les corrections éventuelles.
6. Recommencer plusieurs fois en faisant travailler les différents élèves du groupe.



Fiche 4, agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Public ciblé : Cycle 1 – MS

Objectifs pédagogiques :

- Connaître les couleurs primaires et les nuances
- Comprendre une histoire racontée oralement
- S'initier à la programmation
- Connaître et utiliser les marqueurs spatiaux : devant / derrière / à droite / à gauche – se déplacer

Dispositif :

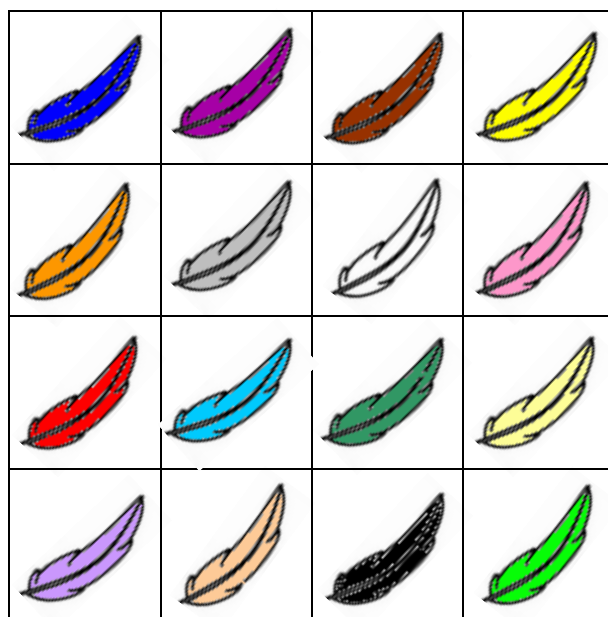
- Activité en petits groupes dans le cadre d'un atelier
- Travail collaboratif

Matériel :

- Un tapis de jeu comportant 16 cases. (soit 60 cm x 60 cm)
- 16 images de plumes à colorier de 16 couleurs différentes. Les placer sur la grille.
- Un robot Beebot avec un costume de perroquet (à fabriquer)
- Des cartes en bristol plastifié où apparaissent des plumes colorées.

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'album « On m'a volé mes couleurs » de René Gouichoux et Muriel Kerba qui propose un récit portant sur les couleurs.
Lien possible : « Le lendemain, Kéké le perroquet a encore perdu toutes ses couleurs : une vilaine sorcière toute noire, jalouse des plumes de Kéké, lui a jeté un sort. Pour récupérer ses couleurs, Kéké doit rapporter à la sorcière un chapeau de plumes de toutes les couleurs. »



Source images : Clipartpanda.com

Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les élèves autour du tapis de plumes de couleurs placées dans les cases.
2. Expliquer ce que les élèves doivent faire : aider Kéké à trouver des plumes en suivant un chemin de couleurs sur le tapis. Pour cela, ils doivent programmer le robot.
3. Demander aux élèves de tirer 3 ou 4 cartes de couleur pour réaliser un parcours qui sera le chemin à suivre par Kéké. La 1^{ère} carte tirée sera le point de départ. Chaque élève programme un déplacement vers une couleur. Demander un volontaire pour faire le premier programme avec le robot.
4. Faire retrouver les couleurs sur le tapis. 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 des couleurs et lancer le robot. Faire faire les corrections éventuelles.
6. Recommencer plusieurs fois en faisant travailler les différents élèves du groupe.



Fiche 5, agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Public ciblé : Cycle 1 – MS

Objectifs pédagogiques :

- Connaître les couleurs primaires et les nuances
- Comprendre une histoire racontée oralement
- 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

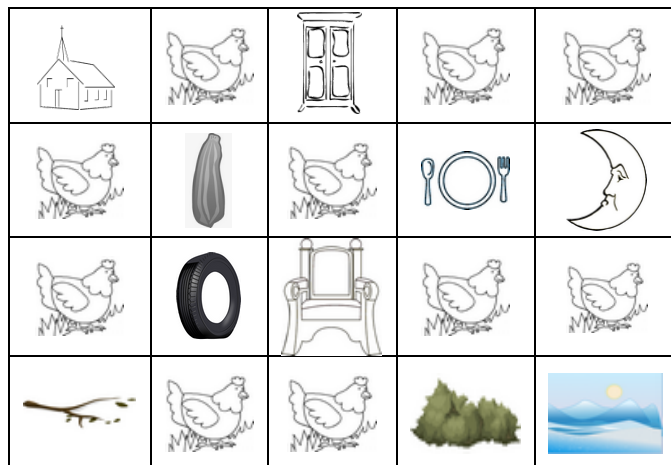
Matériel :

- Un tapis de jeu comportant une grille de 20 cases (soit 75 cm x 60 cm)
- 10 images de poules à colorier de 10 couleurs différentes. 10 images correspondant aux lieux où les poules pondent. Les placer sur la grille en prenant soin d'éloigner un peu les poules des lieux pour que Beebot ait un parcours de 3 ou 4 cases maximum à réaliser.
- Un robot Beebot avec un costume de poule (à fabriquer)
- Des cartes ou des pions de différentes couleurs + un sac

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'album « **Il était dix petites poules** » de Sylvia Dupuis qui propose un récit portant sur les couleurs.

Lien possible : « Aide chaque petite poule à rejoindre le lieu où elle veut pondre son œuf. »



Sources images : pixabay.com / openclipart.org / educol.net

Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les élèves autour du tapis de cases où on a placé les images des poules et des lieux où elles pondent.
2. Expliquer ce que les élèves doivent faire : aider chaque petite poule à rejoindre l'endroit où elle veut pondre. Pour cela, ils doivent programmer le robot.
3. Demander un volontaire pour faire le premier programme avec le robot. Lui faire tirer au sort un pion ou une carte de couleur. La petite poule de cette couleur marquera le point de départ du parcours. La faire retrouver sur le tapis ainsi que le lieu où elle doit se rendre (lieu où la poule de cette couleur a pondu).
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.
Faire programmer le robot par un enfant en suivant le programme des flèches. Faire faire les corrections éventuelles.
5. Recommencer plusieurs fois en faisant travailler les différents élèves du groupe. On peut aussi demander aux élèves de réaliser le trajet qui relie les poules dans l'ordre des couleurs du livre.

Prolongements possibles :

- Numération jusqu'à 10 (compter les poules).
- Dessiner et décorer les œufs de poules (œuf de Pâques par exemple en utilisant un dégradé de la couleur de la poule et/ou des motifs graphiques).