

Projet SQY ROB
Année 2020-2021

Le cahier du programmeur

CE1



Classe de CE1

*Ce cahier du programmeur regroupe les différentes activités
mises en place durant l'année pour préparer le projet SQY*

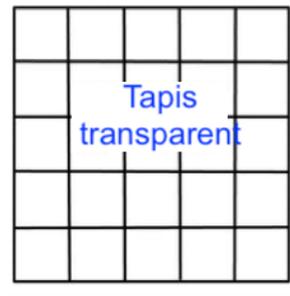
ROB.

Nom d'équipe: Les champions de la terre.



Activité : **Butinons la fleur**

Tapis :



Matériel :

- tapis transparent
- carte « fleur »

Difficulté : Facile

Touches utilisées : CLEAR GO 

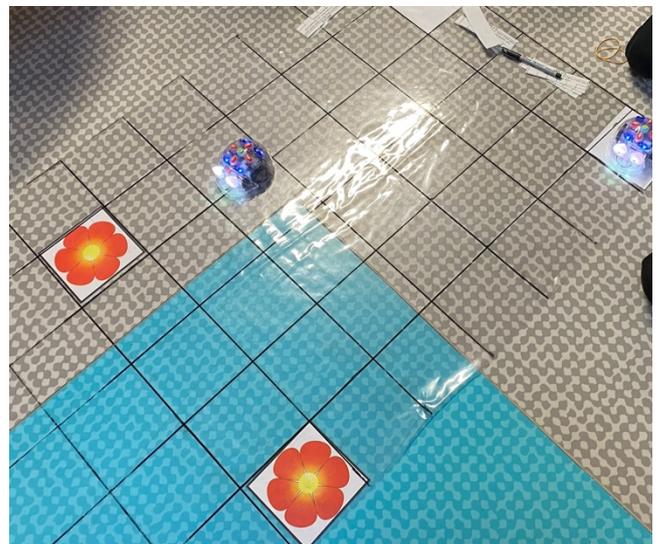
Descriptif de l'activité :

- **Départ** : case blanche en bas du quadrillage.

- **But** :

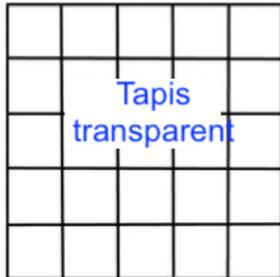
Niveau 1 : atteindre la case fleur en allant tout droit.

Niveau 2 : atteindre la case fleur en allant tout droit **et en marquant une pause** en chemin.



Activité : La ruche

Tapis :



Matériel :

- tapis transparent
- carte « ruche »
- objets (araignées).

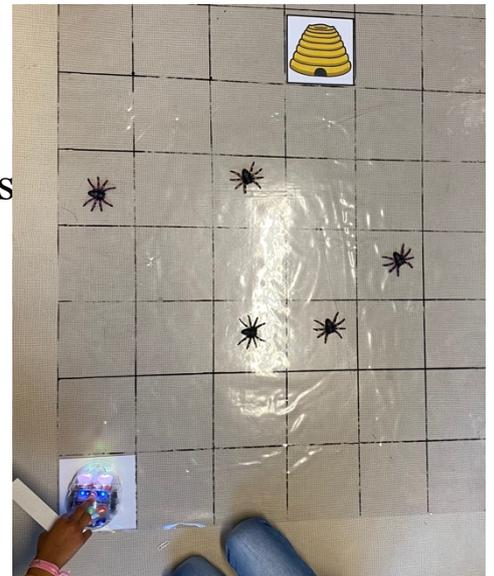
Difficulté : Moyenne

Touches utilisées :

Descriptif de l'activité :

- Départ : case blanche en bas du quadrillage.
- **But :** atteindre la case « ruche » sans passer par une case araignée.

Différenciation : ajouter/supprimer des cases araignées.



Activité : L'alphabet

Tapis :

^A a	b	c	^D d	e
f	g	^H h	i	^J j
^K k	l	^M m	n	^O o
^Q p	^R q	r	^S s	^T t
^V u	v	w	^X x	y
^Z z				

Matériel :

- tapis alphabet
- pot avec cartes alphabet à piocher

Difficulté : Facile à difficile.

Touches utilisées :

Descriptif de l'activité :

- **Départ** : une case de couleur unie en bas du tapis.
- **But** : l'élève pioche une carte lettre au hasard puis doit programmer son robot pour se rendre sur la bonne lettre.

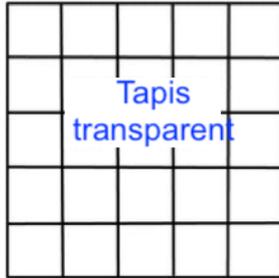
Différenciation :

Niveau 2 : l'élève pioche 2 lettres puis doit s'y rendre en marquant une pause sur la première lettre.

Niveau 3 : l'élève écrit un mot très court en marquant une pause sur chaque lettre du mot.

Activité : Les fleurs et la ruche.

Tapis :



Matériel :

- Tapis transparent
- Cartes « Les fleurs et la ruche ».

Difficulté : Moyenne

Touches utilisées :

Descriptif de l'activité :

- Départ : case « départ ».

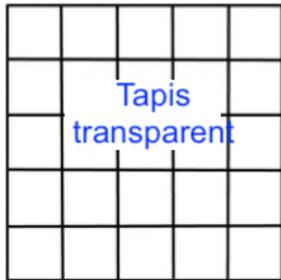
- **But :** Atteindre la case ruche en passant obligatoirement par les 3 cases fleurs.

Différenciation : ajouter/supprimer des cases Fleurs.



Activité : Le pirate et le trésor.

Tapis :



Matériel :

- Tapis transparent
- Cartes « Jeu du trésor ».

Difficulté : Moyenne

Touches utilisées :

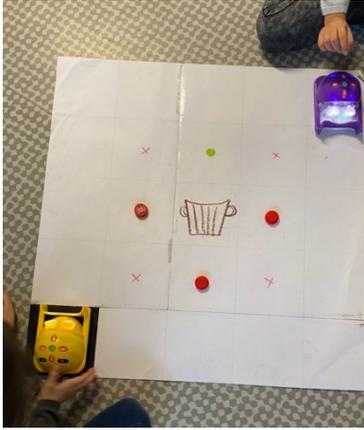
Descriptif de l'activité :

- Départ case pirate
- **But** : atteindre la case trésor en passant par la case carte (marquer une pause) et en évitant les cartes requins.
- **Différenciation** : ajouter/supprimer des cartes requins.



Activité : Jetons nos déchets à la poubelle !

Tapis :



Matériel :

- Tapis en photo.
- Bouchons de bouteille
- Poussoire pour le robot (photo ci-dessous).

Difficulté : Moyenne/Difficile.

Touches utilisées :

Descriptif de l'activité :

- Départ : sur une case extérieure.

But :

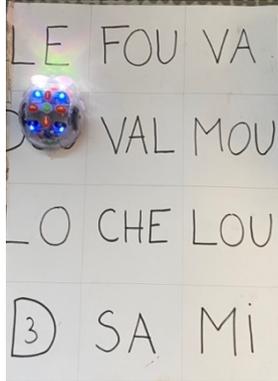
Niveau 1 : Se déplacer en ligne droite puis déplacer le déchet (bouchon) dans la case poubelle.

Niveau 2 : Se déplacer en ligne droite, prendre un virage puis déplacer le déchet dans la case poubelle.



Activité : Les syllabes.

Tapis :



Matériel :

- Tapis avec les syllabes.
- Ardoise avec le parcours demandé.

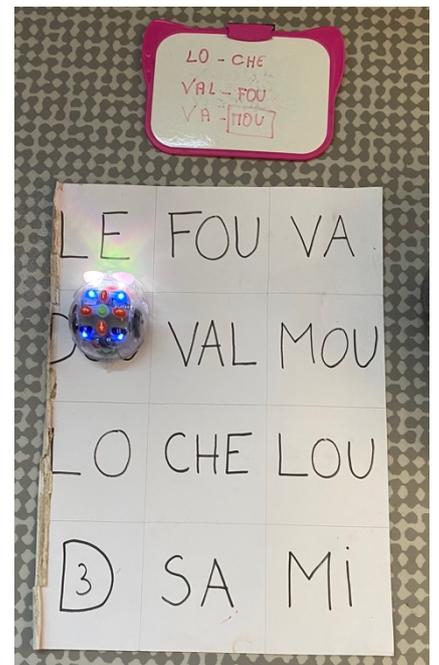
Difficulté : Moyenne

Touches utilisées :

Descriptif de l'activité :

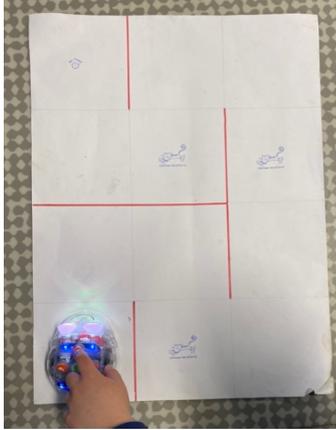
- Départ : sur la case 3.
- **But** : suivre le parcours indiqué sur l'ardoise en passant par chaque syllabe demandée.

Différenciation : plus ou moins de cases à parcourir.



Activité : **Le labyrinthe.**

Tapis :



Matériel :

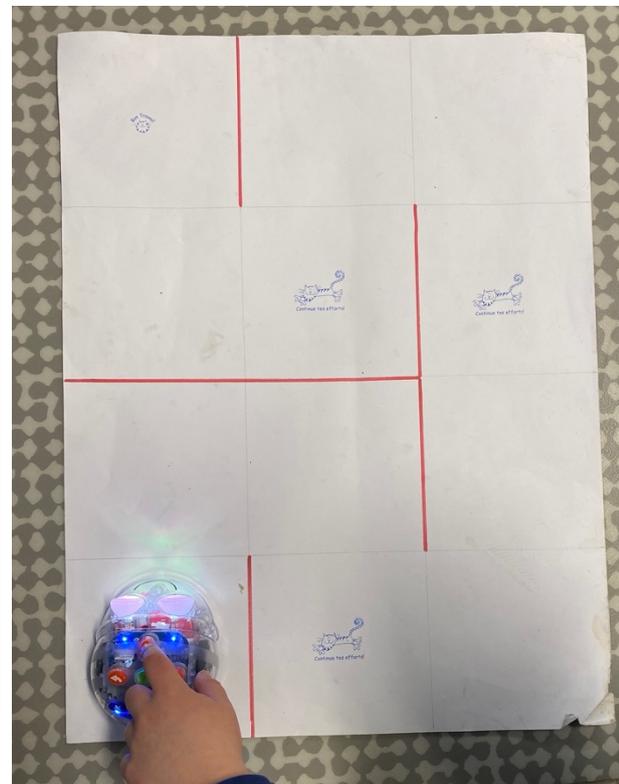
- Tapis labyrinthe.

Difficulté : **Difficile**

Touches utilisées : toutes.

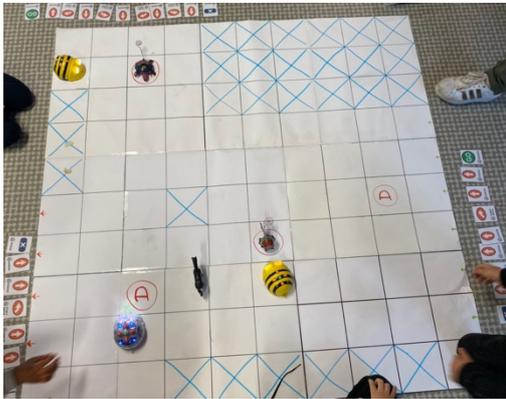
Descriptif de l'activité :

- Départ : en bas à gauche, au départ du labyrinthe.
- **But** : Suivre le parcours du labyrinthe sans traverser un trait rouge (ajouter des Kaplas pour que les élèves visualisent mieux le parcours) afin d'atteindre la dernière case du parcours « Bon travail ».



Activité : Suivons les cartes !

Tapis :



Matériel :

- Grand parcours.
- Objet
- Cartes « commandes » du robot.

Difficulté : Moyenne à difficile.

Touches utilisées : toutes.

Descriptif de l'activité :

- **But :** Suivre le parcours indiqué par les cartes flèches en programmant correctement son robot. Si l'élève suit le programme, le robot doit renverser l'objet placé sur la dernière case.



Activité : **A nous de coder !**

Tapis :

Fiche A4 / pas de tapis.

Matériel :

- Fiches A4 avec formes.
- Ardoise + feutre.
- Pas de robot.

Difficulté : Moyenne

Descriptif de l'activité :

- **But :** L'élève part de la case chiffre et doit coder le parcours qui le mène à la forme choisie sur son ardoise avec les flèches direction.

Exemple ci-contre pour aller au Δ

Objectif : savoir coder un parcours à l'écrit, sans robot.

