

Projet Bluebot à St Séverin

Conception de jeux de plateaux
pour des classes de différents niveaux

par Sébastien Papineau

A child wearing a grey patterned hoodie is sitting at a white table, interacting with a small, transparent, dome-shaped robot called a Bluebot. The robot has several colorful buttons (red, green, blue, yellow) on its top and is illuminated with blue and red lights. The child's right hand is touching one of the buttons, while their left hand is resting near the robot. In the background, another person's hand is visible, resting on the table.

**Découverte de la Bluebot :
Fonctions des touches, mesure du pas**



Préparation du quadrillage

- ① marquer un fin
- avec un fil à plomb
- avec règle
- ② finir le damier
- ③ colorier

A person wearing a dark blue long-sleeved shirt is using a yellow L-shaped ruler and a green pencil to draw on a white surface. The ruler is positioned vertically, and the person's hands are visible. The left hand is holding the ruler steady, while the right hand is holding the pencil and drawing a line. The ruler has markings in centimeters and millimeters. The text "Préparation des posters" is written in red at the bottom of the image.

Préparation des posters



Activité de mesure.



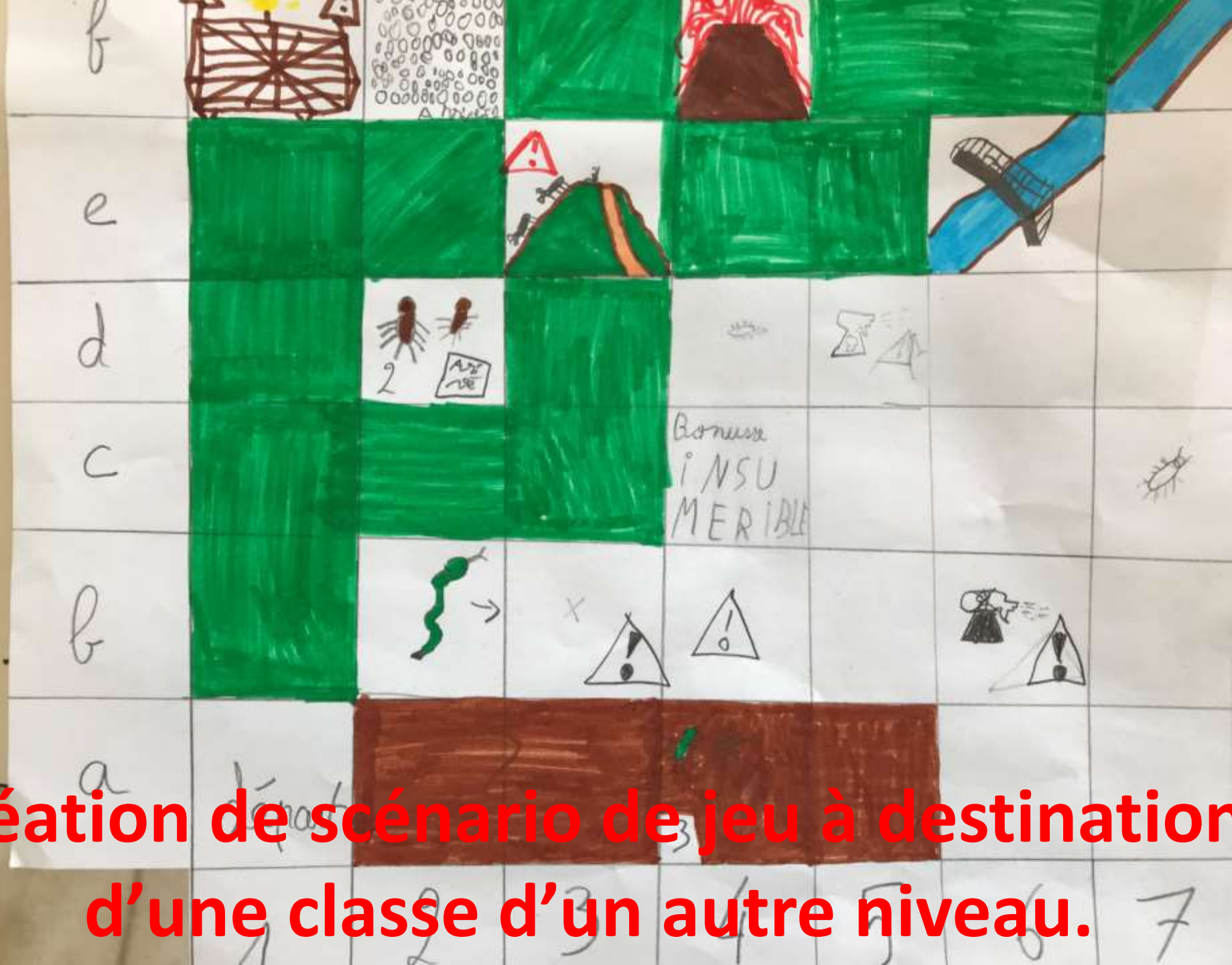
Tracé d'angles droits...



...et de droites



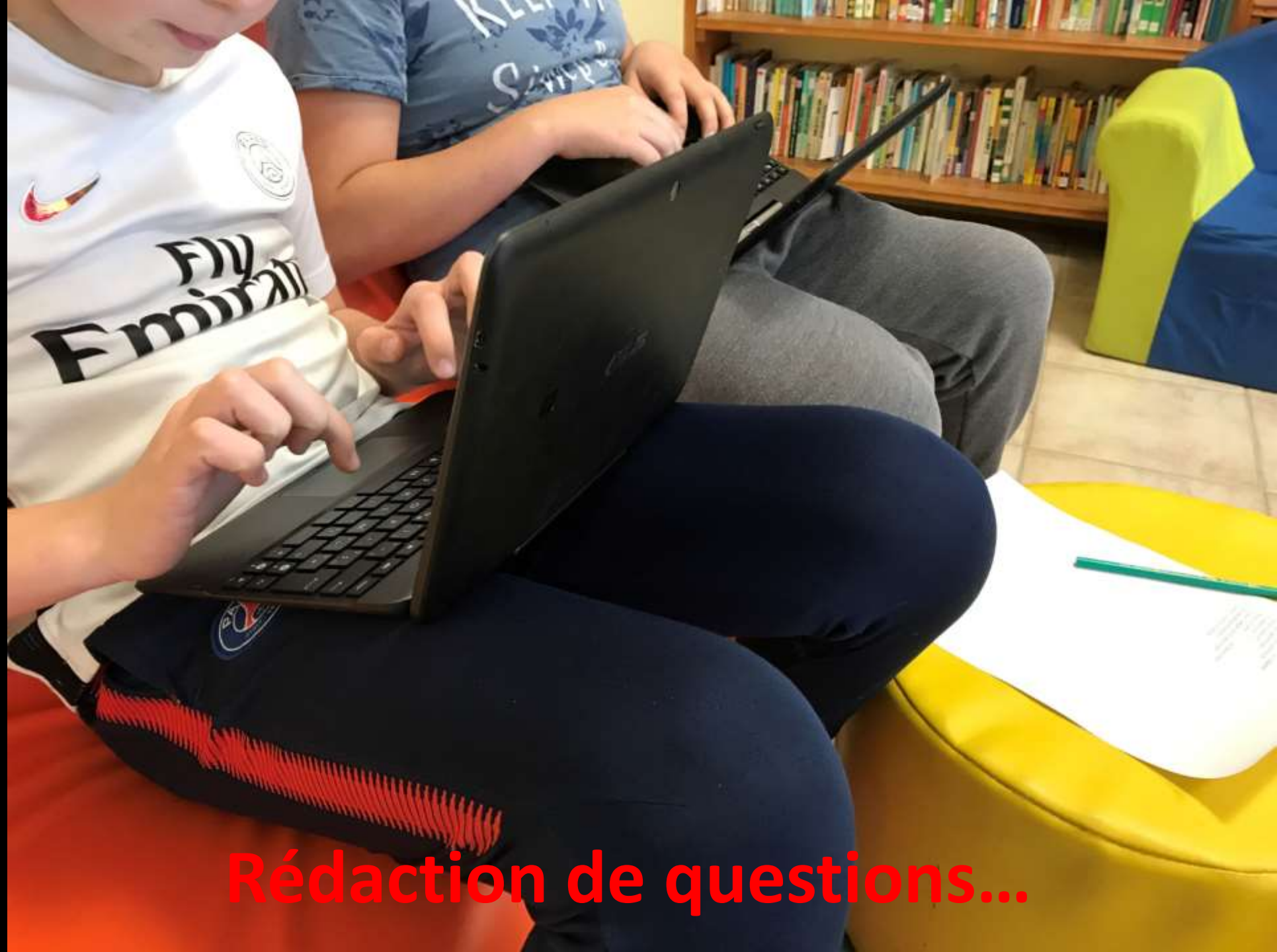
Coopération



Création de scénario de jeu à destination
d'une classe d'un autre niveau.



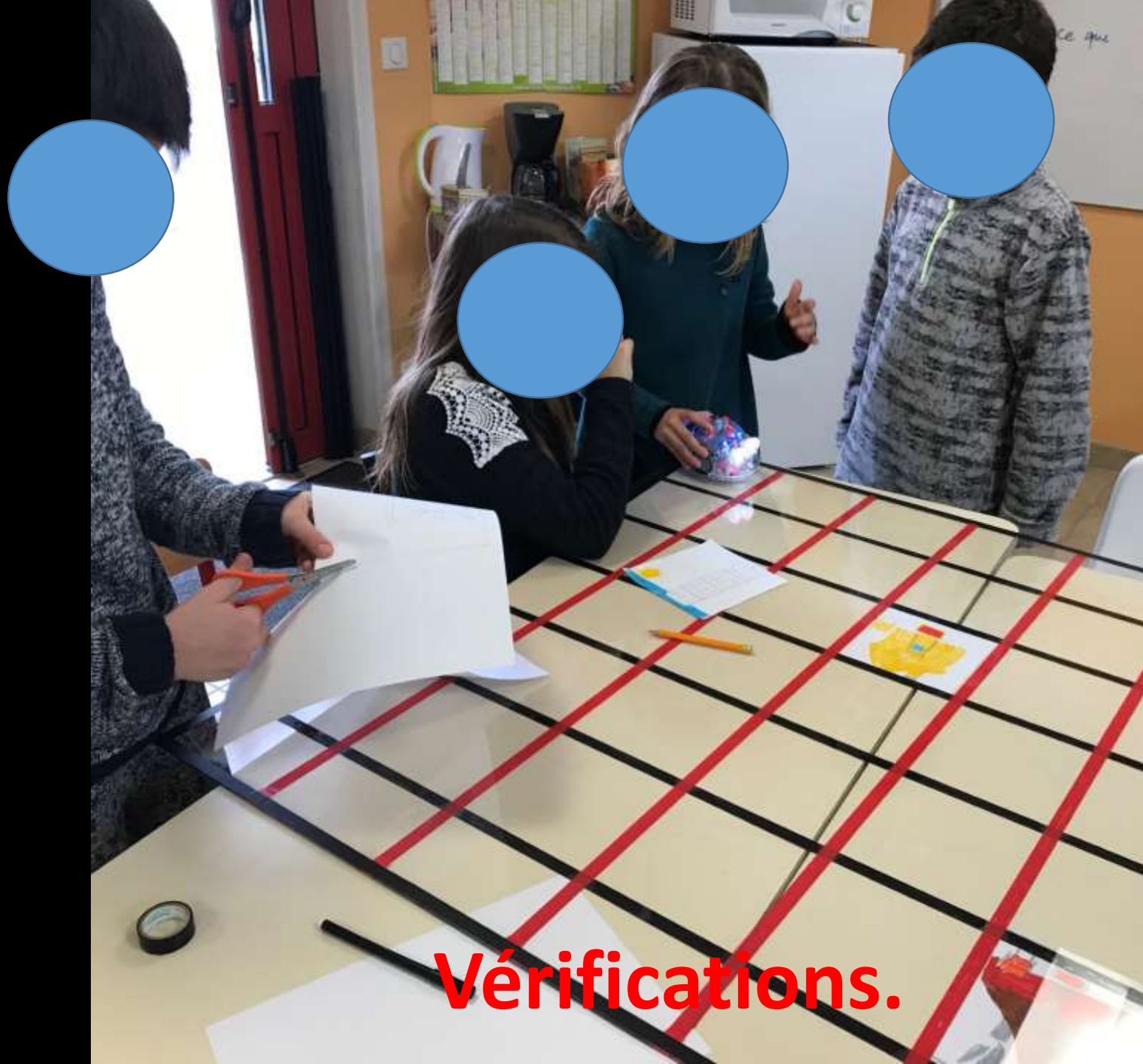
Préparation d'illustrations.



Rédaction de questions...



Placement des images comme sur le plan.



Vérifications.

Jeux créés

Cycle 1

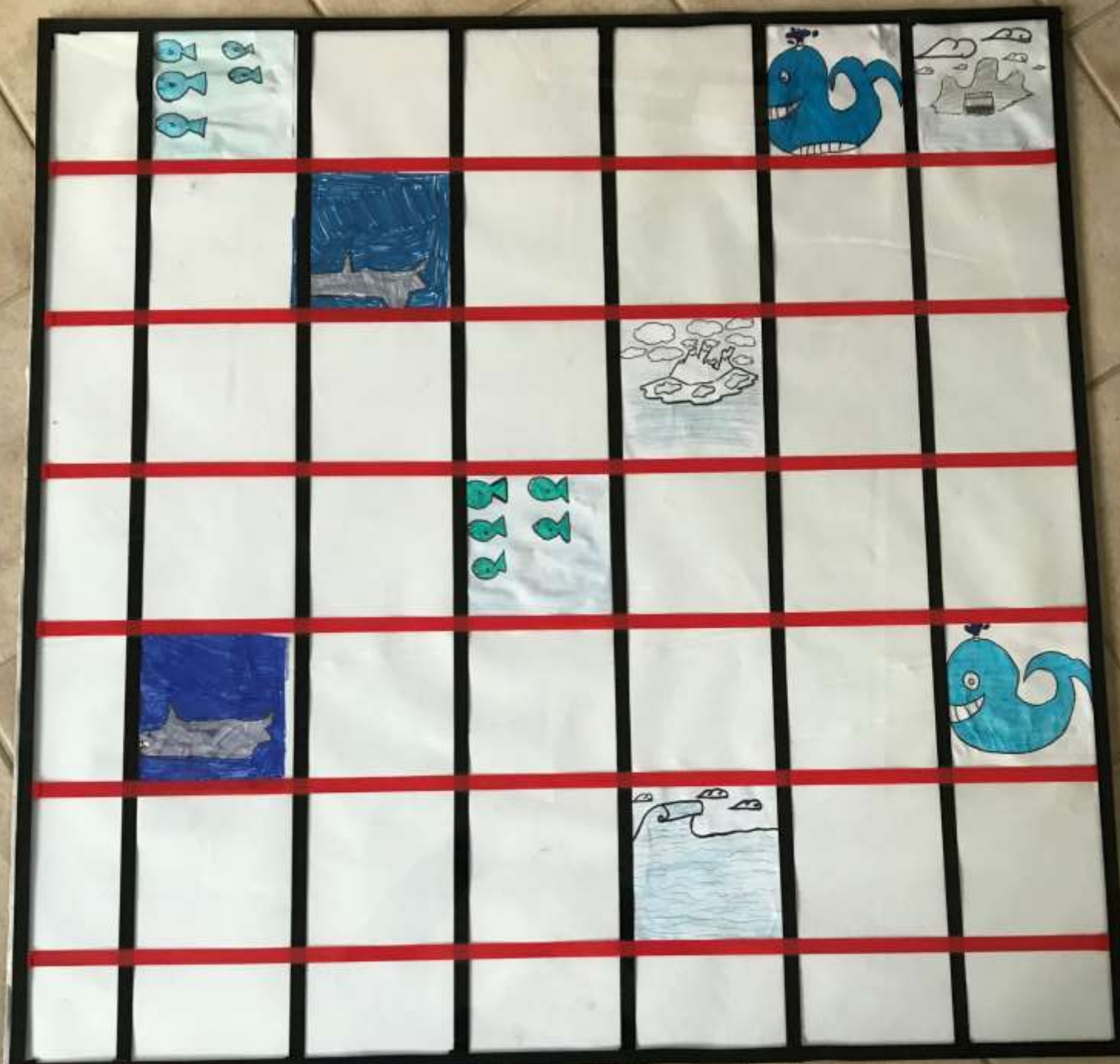
À partir des
Trois Petits Cochons



Cycles
1 et 2

À partir du
thème de la mer

Poisson à récupérer,
Cases danger à éviter



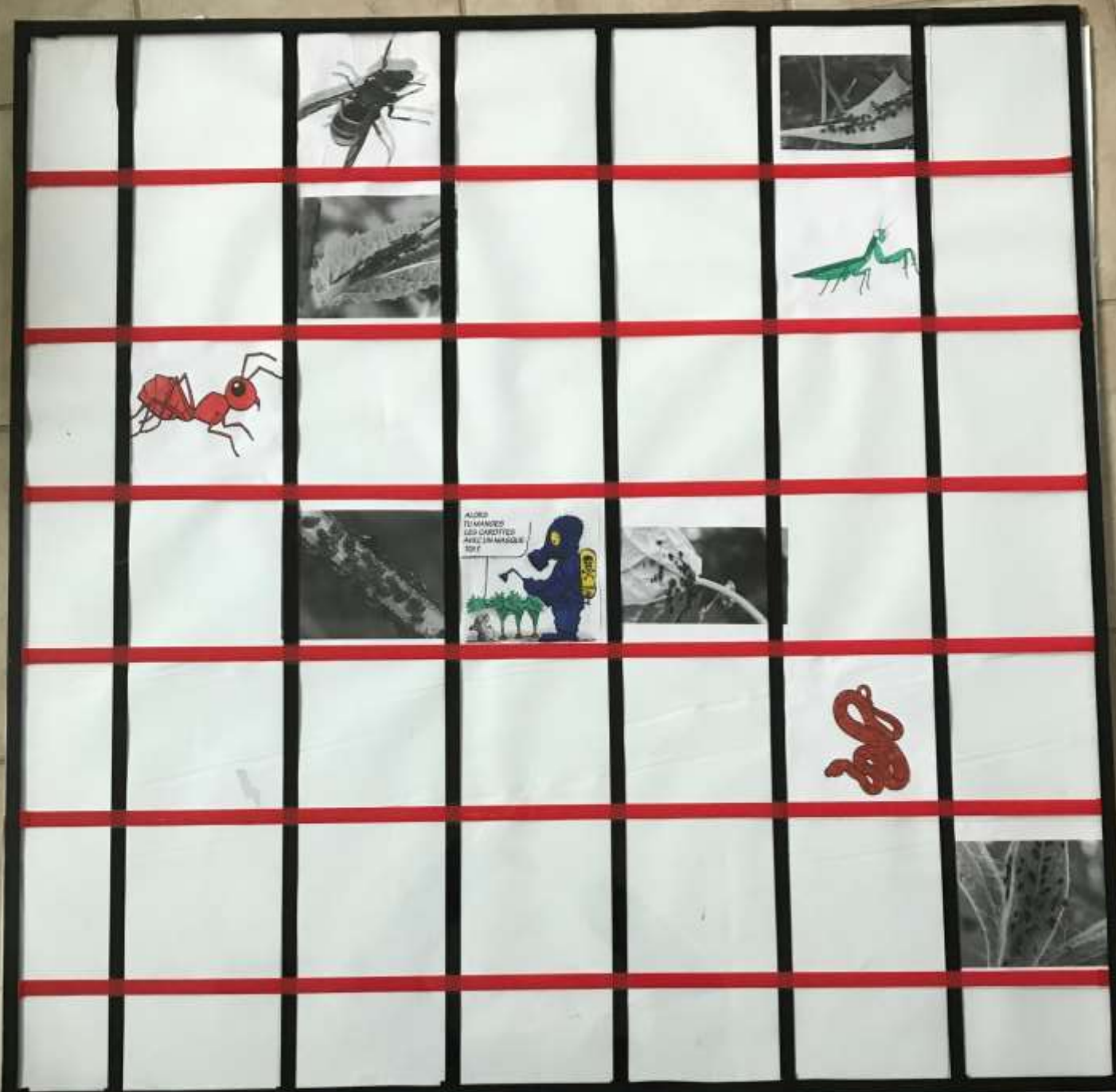
Cycle 2

En LVE, faire passer la Bluebot dans certaines cases pour écrire des noms d'animaux.



Cycles 2 et 3

À partir d'un texte
Documentaire sur la
coccinelle, cases
à éviter ou non



Cycle 3

En maîtrise de la langue et mathématiques, jeu par équipe.

Règle :

Avoir le plus de points au bout d'un nombre de tours défini au préalable.

Chaque équipe joue tour à tour.

Déroulement :

L'équipe A programme la Bluebot pour qu'elle s'arrête sur une case question.

L'équipe B tire au sort une carte et doit répondre.

Si la réponse est exacte, + 2 pour l'équipe B.

Si la réponse est fausse, + 1 pour l'équipe A.

Si la programmation de la Bluebot est erronée (elle s'arrête sur une case vide), tant pis pour l'équipe qui a mal programmé !

