

Projet Bluebot à St Séverin

Conception de jeux de plateaux
pour des classes de différents niveaux

par Sébastien Papineau



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



Préparation du quadrillage



Préparation des posters

Activité de mesure.

10

lysé

10



Tracé d'angles droits...

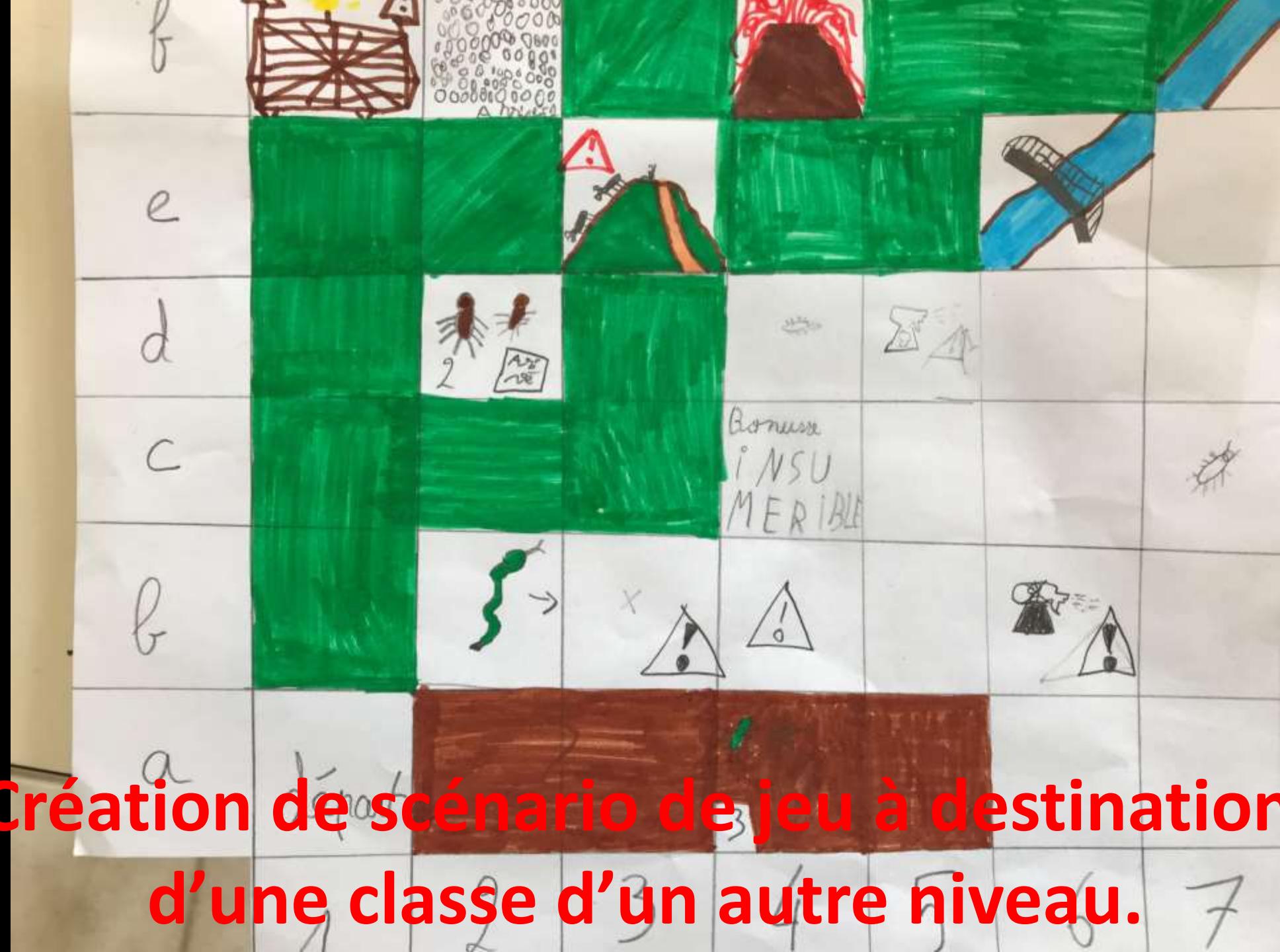


...et de droites



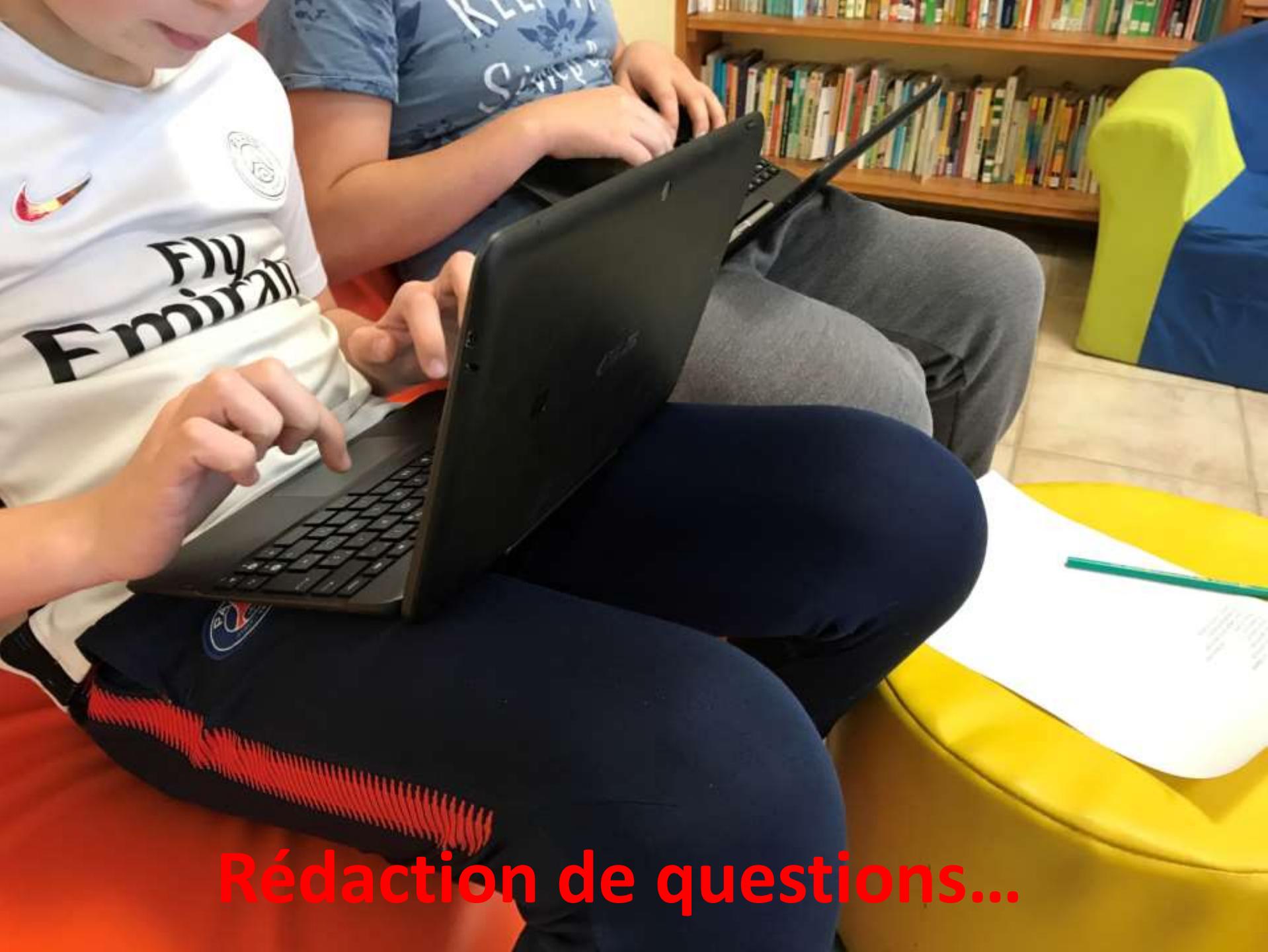
Coopération

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

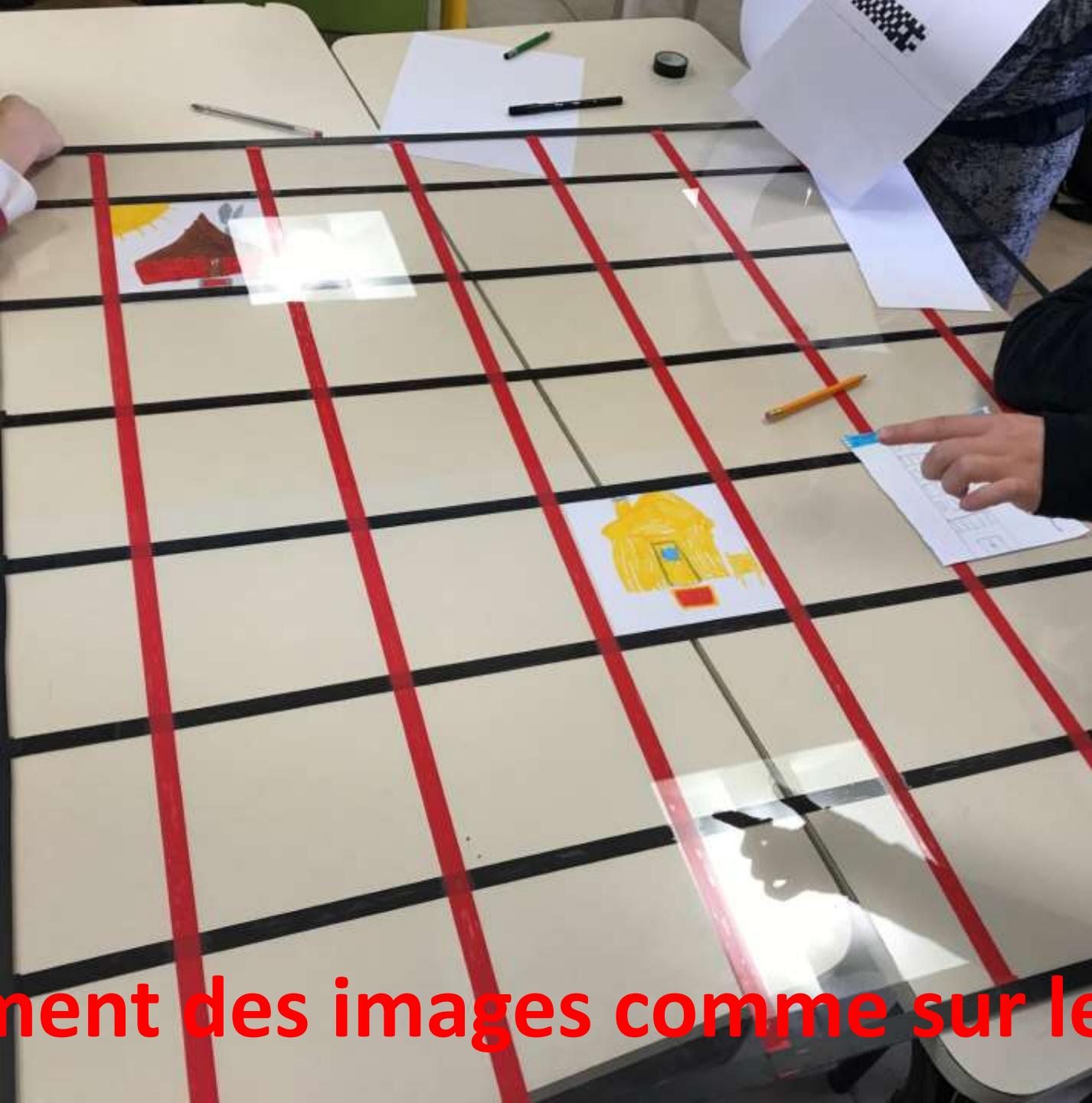




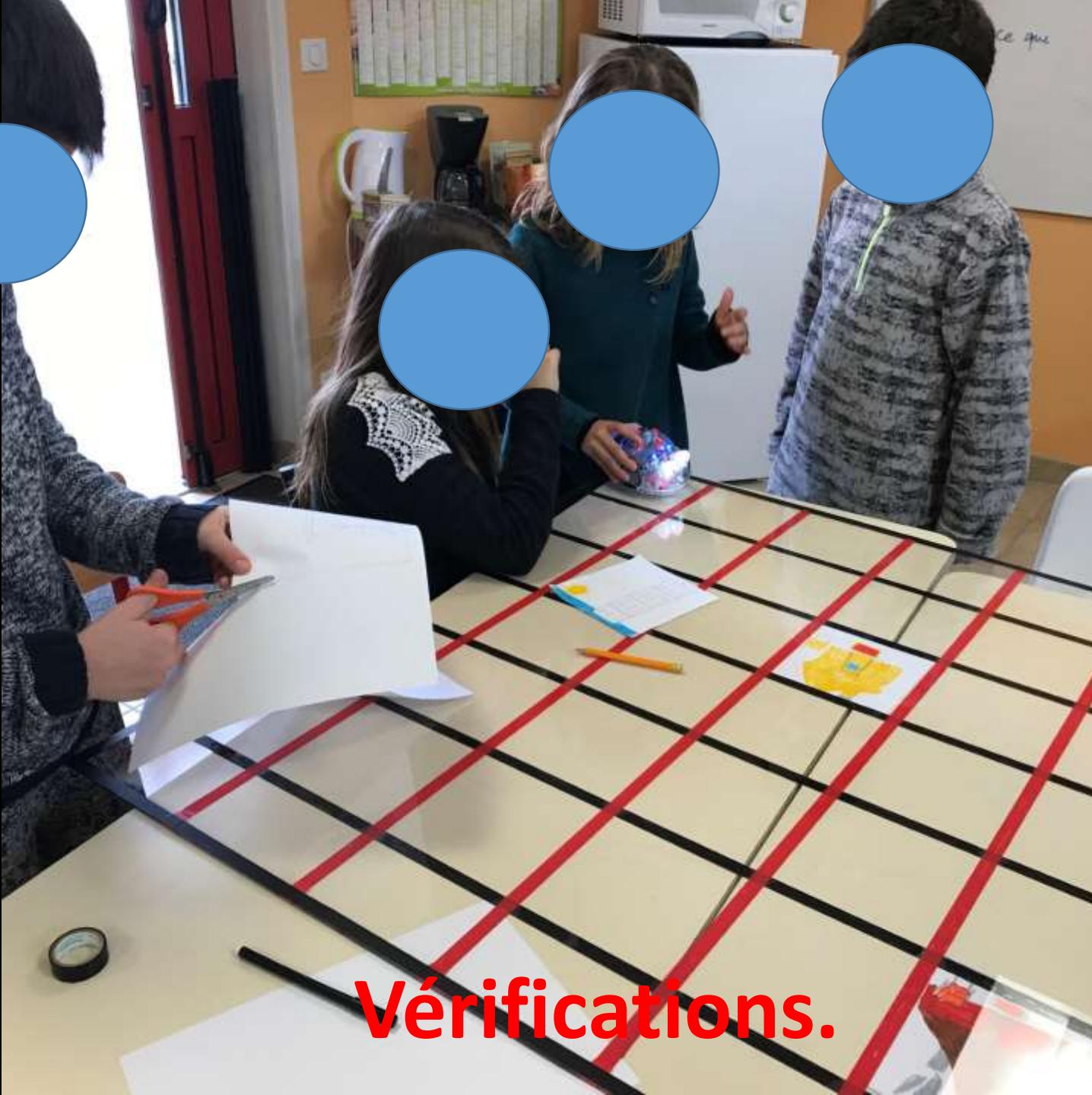
Préparation d'illustrations.



Rédaction de questions...



Placement des images comme sur le plan.



Vérifications.



On colle les images.

Jeux créés

Cycle 1

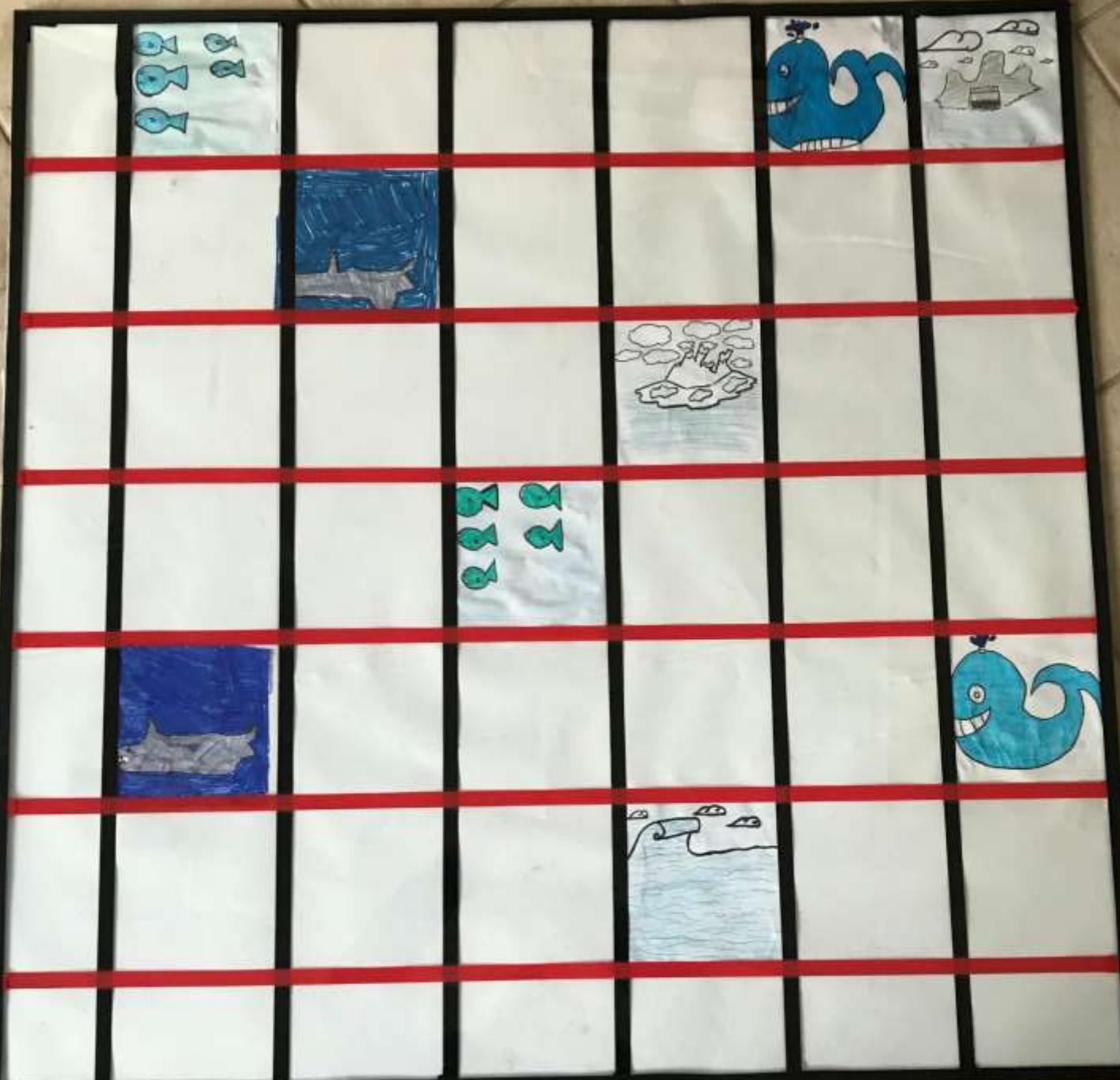
À partir des
Trois Petits Cochons



Cycles 1 et 2

À partir du
thème de la mer

Poisson à récupérer,
Cases danger à éviter



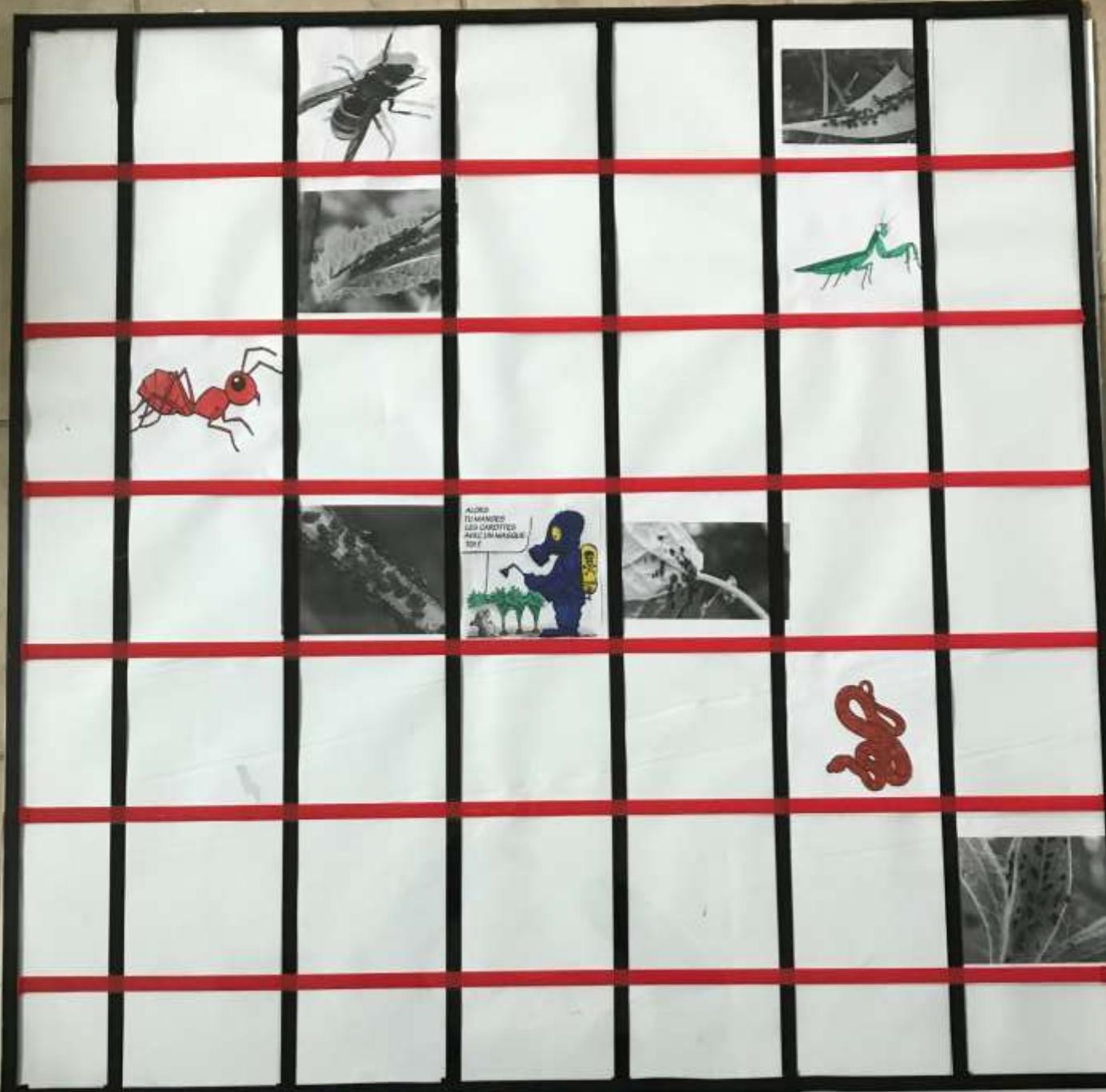
Cycle 2

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 maitrise 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 !

