

Ateliers Bee-Bots CE2



Organisation :

4 ateliers d'1h15 répartis sur la semaine (de mardi à vendredi)

4 groupes de 7 ($4 \times 7 = 28$), partagés en 2 équipes. (1 équipe de 3 + 1 équipe de 4

Organisation matérielle et spatiale :

- 2 îlots de 4 tables
- 2 nappes quadrillées x15cm
- 4 bee-bots.
- Des « kaplas »

Organisation des équipes :

Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
mardi	mercredi	jeudi	vendredi
Equipe 1	Equipe 3	Equipe 5	Equipe 7
Equipe 2	Equipe 4	Equipe 6	Equipe 8

Lundi :

→ découverte des blocs « quand ou lorsque ».

A l'aide de cartes, créer un petit jeu de rôles.

2 élèves sont les acteurs.

Ils piochent une carte « quand ».

Exemples : Quand les 2 acteurs se rencontrent :

- L'acteur 1 saute, l'acteur 2 lève les bras.
- L'acteur 1 pleure, l'acteur 2 rit.
- L'acteur 1 fait demi-tour, l'acteur 2 saute.

Les 2 acteurs sont placés face à face sur une même ligne et 2 autres élèves les font avancer chacun leur tour par un ordre oral : « avance d'un pas ».

Découverte collective de l'étape 17 sur le TNI.

→ Étapes 1, 2, 3, 4 : Découvrir les blocs indépendants. (Les blocs « lorsque et quand »).

Objectif : Créer une histoire.

Par binôme, les élèves inventent un dialogue très court (4 réparties) et un mini scénario.

Déroulement des ateliers « défis Bees »

	Mardi	Mercredi	Jeudi	vendredi
Bee-Bots	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
Code Etape 17	2, 3, 4	3, 4, 1	1,2	
Code Etapes 8/10			4	3, 2, 1

Les « défis Bee »

Défi 1 :

Les élèves reçoivent un quadrillage représentant 2 départs, 2 parcours, et 1 seul objectif.

Il s'agit de placer une fleur sur le quadrillage, et de placer 2 Bee sur un départ différent, défini par le défi.

Les élèves doivent parier sur la Bee qui arrivera la 1ère à la fleur.

Ensuite, ils programment les Bees, et lancent la course.

Il y a 3 courses différentes.

Défi 2 :

Les élèves disposent de kaplas. Ils doivent tracer sur un quadrillage un parcours, puis le réaliser en réel.

Enfin, il faut programmer les Bees pour qu'elles se déplacent à travers le parcours sans faire tomber les kaplas.

Défi 3 :

Les élèves reçoivent un parcours obligatoire tracé sur un quadrillage.

Défi : Faire en sorte que les 2 bees se suivent dans des cases consécutives sans laisser d'espace jusqu'à l'arrivée.

Défi 4 :

Les élèves reçoivent un quadrillage avec 2 départs et 2 arrivées différentes.

Défi: programmer les 2 Bees, pour qu'elles arrivent à leur but en partant en même temps, mais sans se percuter.

On laissera 15 mn par défi.

Les équipes ont 4 points à gagner chacune.

Les récompenses : Un diplôme de Code.