



# Parcours Robot-Mouse

## 1 : Je découvre et je m'approprie le matériel

### Compétences visées cycle 2

**Mathématiques** : Espace et géométrie

**EG1** (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations :

- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

**Questionner le monde** : l'espace et le temps

**ESPT1** Se repérer dans l'espace et le représenter

**ESPT2** Situer un lieu sur une carte, ou sur un écran informatique

**Questionner le monde** : vivant/matière/objet

**VM07** Commencer à s'approprier un environnement numérique

**Français**

**LO3** Collaborer avec ses camarades et participer à des échanges dans des situations diversifiées.

**EDL7** Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser (Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)).



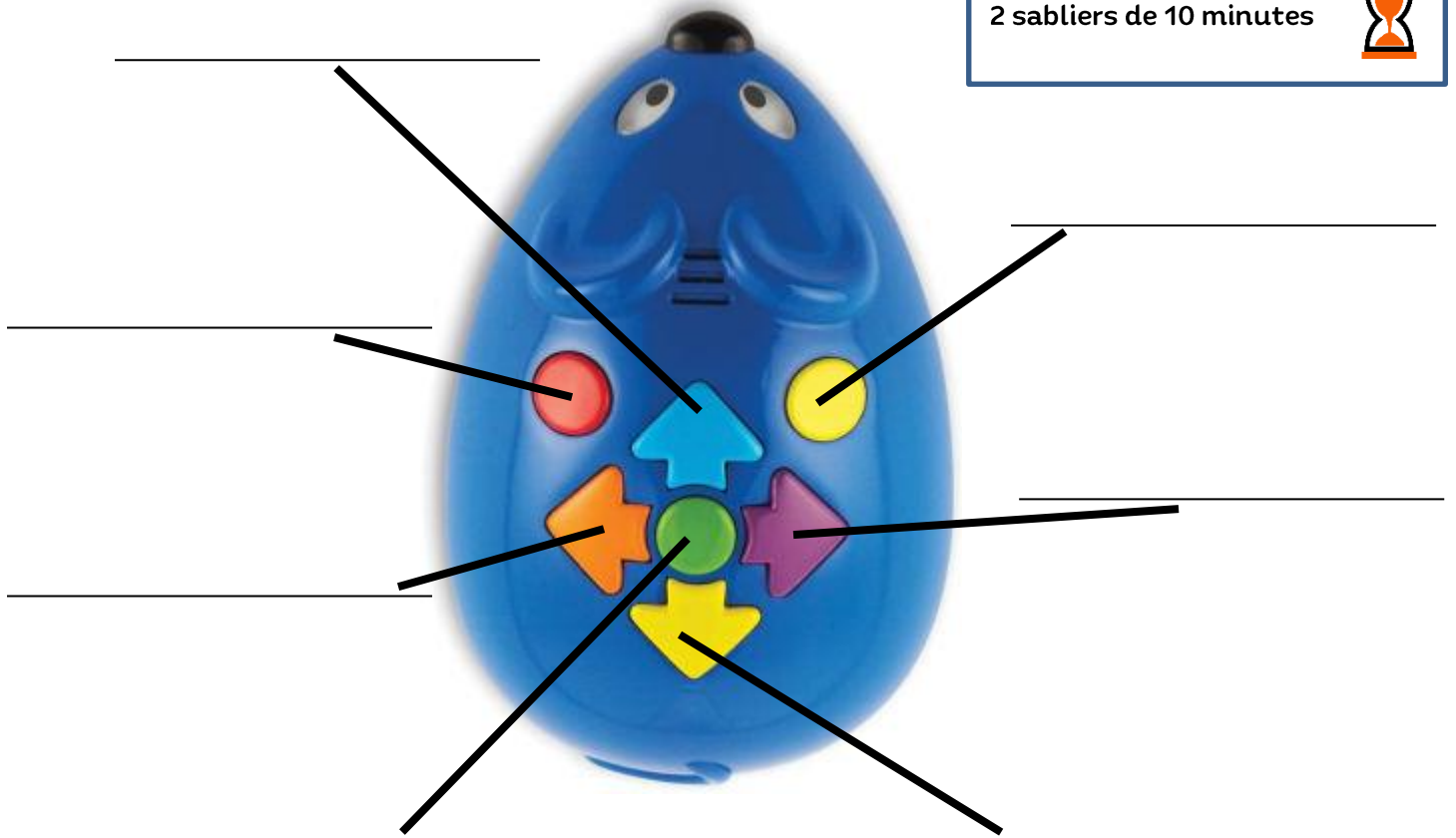
**Découvre Robot-Mouse et le matériel mis à disposition pendant 20 minutes. Ensuite légende cette image.**

**Matériel :**

Robot-Mouse

Matériel de construction

2 sabliers de 10 minutes





# Parcours Robot-Mouse

## 2 : Je construis un parcours donné et je code les déplacements de Robot-Mouse

### Compétences visées cycle 2

**Mathématiques** : Espace et géométrie

**EG1** (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations :  
- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

**Questionner le monde** : l'espace et le temps

**ESPT1** Se repérer dans l'espace et le représenter

**ESPT2** Situer un lieu sur une carte, ou sur un écran informatique

**Questionner le monde** : vivant/matière/objet

**VM07** Commencer à s'approprier un environnement numérique

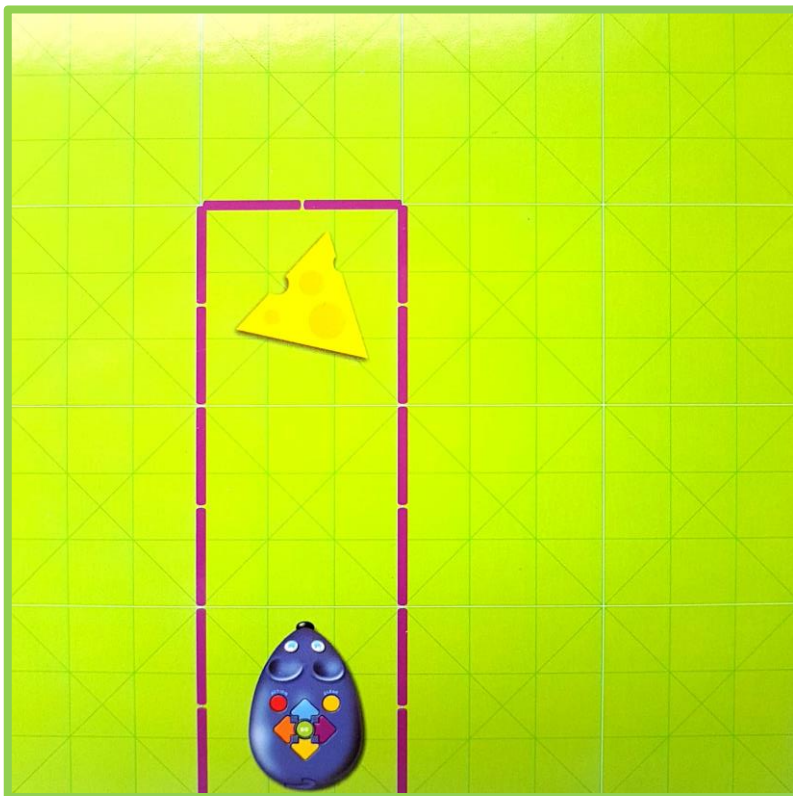
**Français**

**LO3** Collaborer avec ses camarades et participer à des échanges dans des situations diversifiées.

**EDL7** Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser (Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)).



Construit le plateau et code le déplacement de Robot-Mouse pour qu'il mange le fromage :

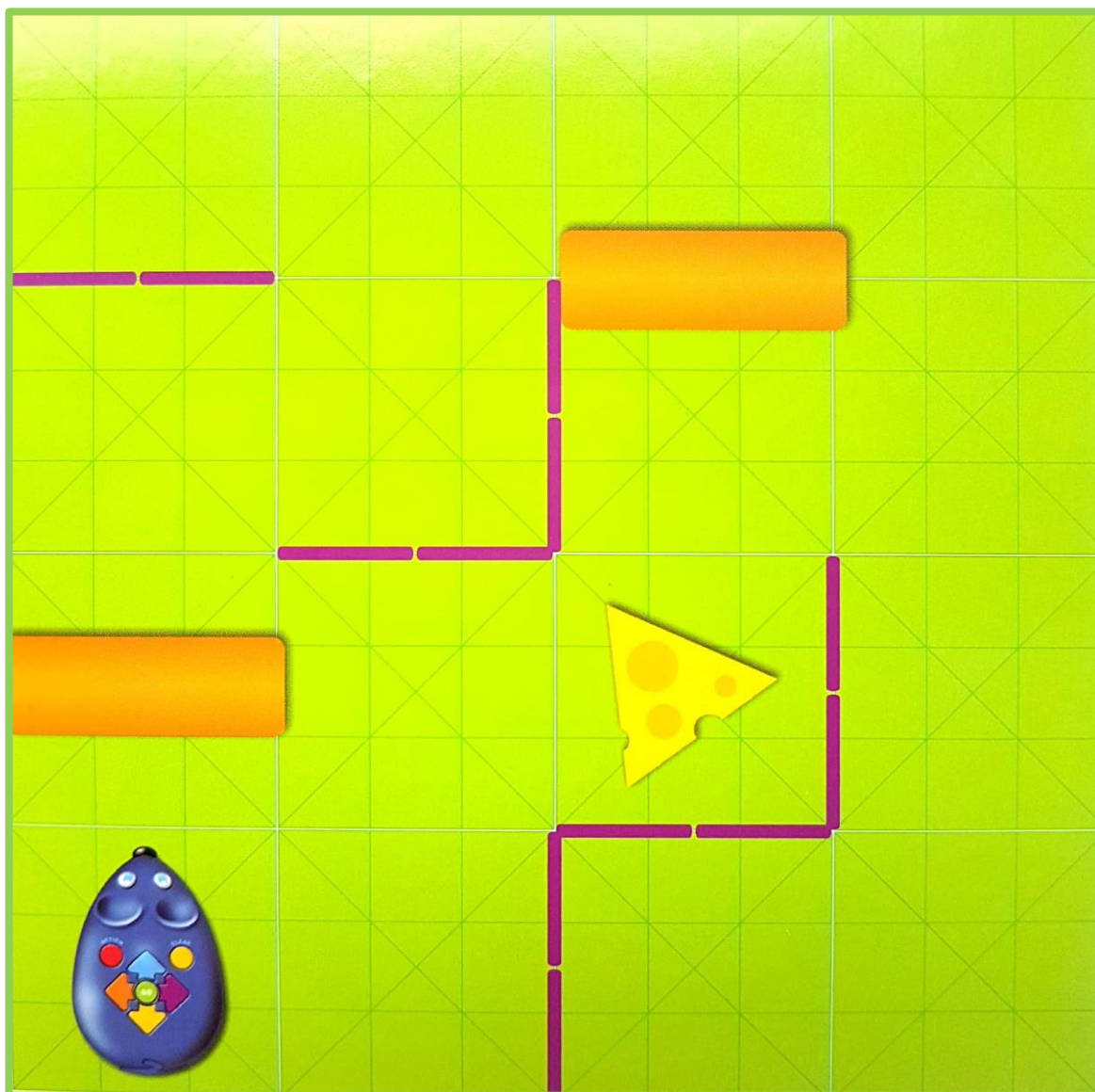


### Matériel :

Robot-Mouse  
Matériel de construction  
Cartes code  
3 cartes parcours

--	--	--	--	--	--	--	--

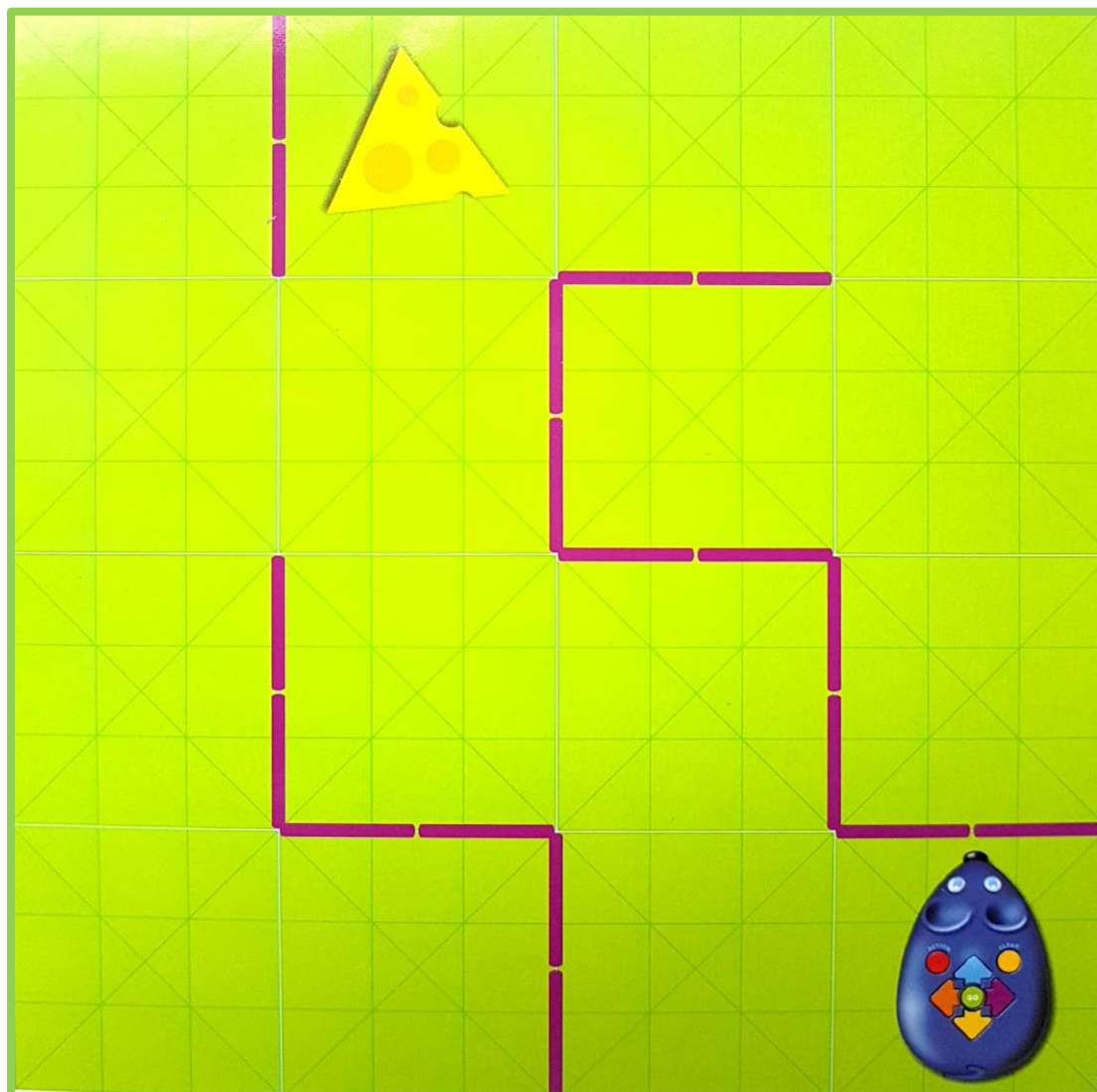
Construit le plateau et code le déplacement de Robot-Mouse pour qu'il mange le fromage :



--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

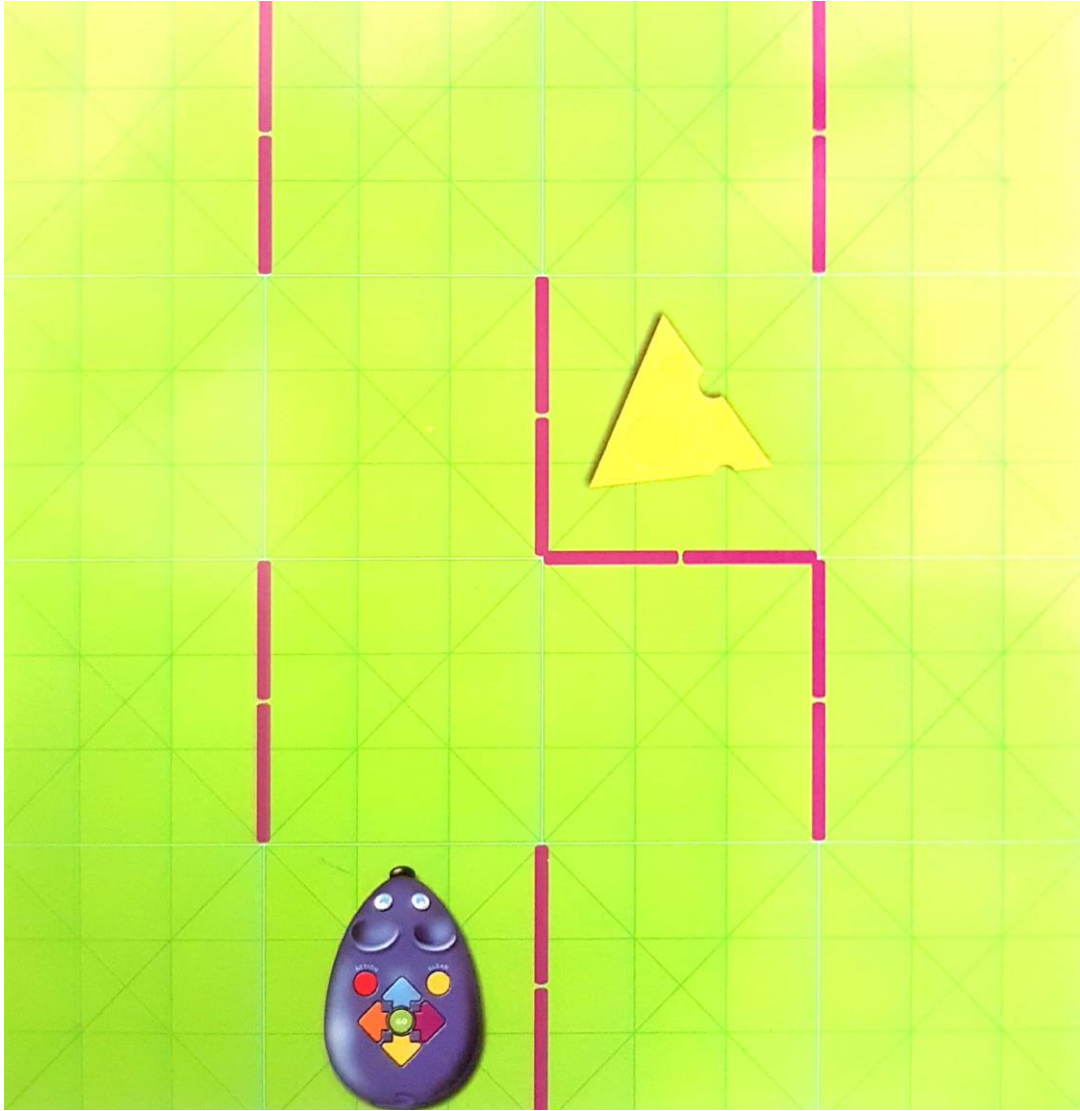
Construit le plateau et code le déplacement de Robot-Mouse pour qu'il mange le fromage :



--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

Construit le plateau et trouve tous les chemins possibles pour que Colby mange le fromage en la programmant :



Chemin 1 :

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

Chemin 2 :

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

Chemin 3 :

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--



# Parcours Robot-Mouse

**DÉFI** transdisciplinaire



**Défi : Construire des cartes parcours autocorrectives pour compéter le jeu**



Obtenu le : \_\_\_\_\_

## Compétences visées cycle 2

**Mathématiques** : Espace et géométrie

**EG1** (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations :

- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

**Questionner le monde** : l'espace et le temps

**ESPT1** Se repérer dans l'espace et le représenter

**ESPT2** Situer un lieu sur une carte, ou sur un écran informatique

**Questionner le monde** : vivant/matière/objet

**VM07** Commencer à s'approprier un environnement numérique



**Français**

**LO3** Collaborer avec ses camarades et participer à des échanges dans des situations diversifiées.

**EDL7** Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser (Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)).

**Le jeu ne contient que 3 cartes parcours pour jouer avec Robot-Mouse. Construit de nouvelles cartes. Au verso de ces cartes, il devra y avoir la correction avec le déplacement codé.**

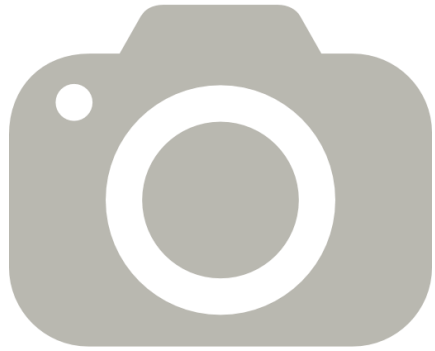
**\*Construit une carte avec au moins 5 déplacements.**

**\*Construit une carte avec au moins 10 déplacements.**

Elèves participants au projet :



Nombre de cartes construites :



--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--





# Parcours Robot-Mouse

Niveau 2

**DÉFI** transdisciplinaire



**Défi : Construire des cartes parcours autocorrectives pour compéter le jeu**



Obtenu le : \_\_\_\_\_

## Compétences visées cycle 2

**Mathématiques** : Espace et géométrie

**EG1** (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations :

- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

**Questionner le monde** : l'espace et le temps

**ESPT1** Se repérer dans l'espace et le représenter

**ESPT2** Situer un lieu sur une carte, ou sur un écran informatique

**Questionner le monde** : vivant/matière/objet

**VM07** Commencer à s'approprier un environnement numérique

**Français**

**LO3** Collaborer avec ses camarades et participer à des échanges dans des situations diversifiées.

**EDL7** Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser (Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)).



**Tu dois construire des cartes à jouer avec un plateau de 32 cases et 2 souris qui cherchent leurs fromages.**

Elèves participants au projet :



Nombre de cartes construites :



--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

