



DANS MON JARDIN...

atelier de programmation

Conditions d'utilisation

Ce document a été créé par Vanessa Côté et Caroline Ann Gagnon, enseignantes au préscolaire au CSSMB. Il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever notre signature présente dans le document. Si vous désirez partager ce document, référez vos collègues sur notre page Facebook « CaraVan », plutôt que de partager le document PDF directement.



<https://www.facebook.com/groups/CaraVanduprescolaire>

* Si vous constatez des erreurs dans le document, veuillez nous en faire part le plus rapidement possible afin que nous puissions faire les corrections nécessaires.

Crédits:



© CaraVan

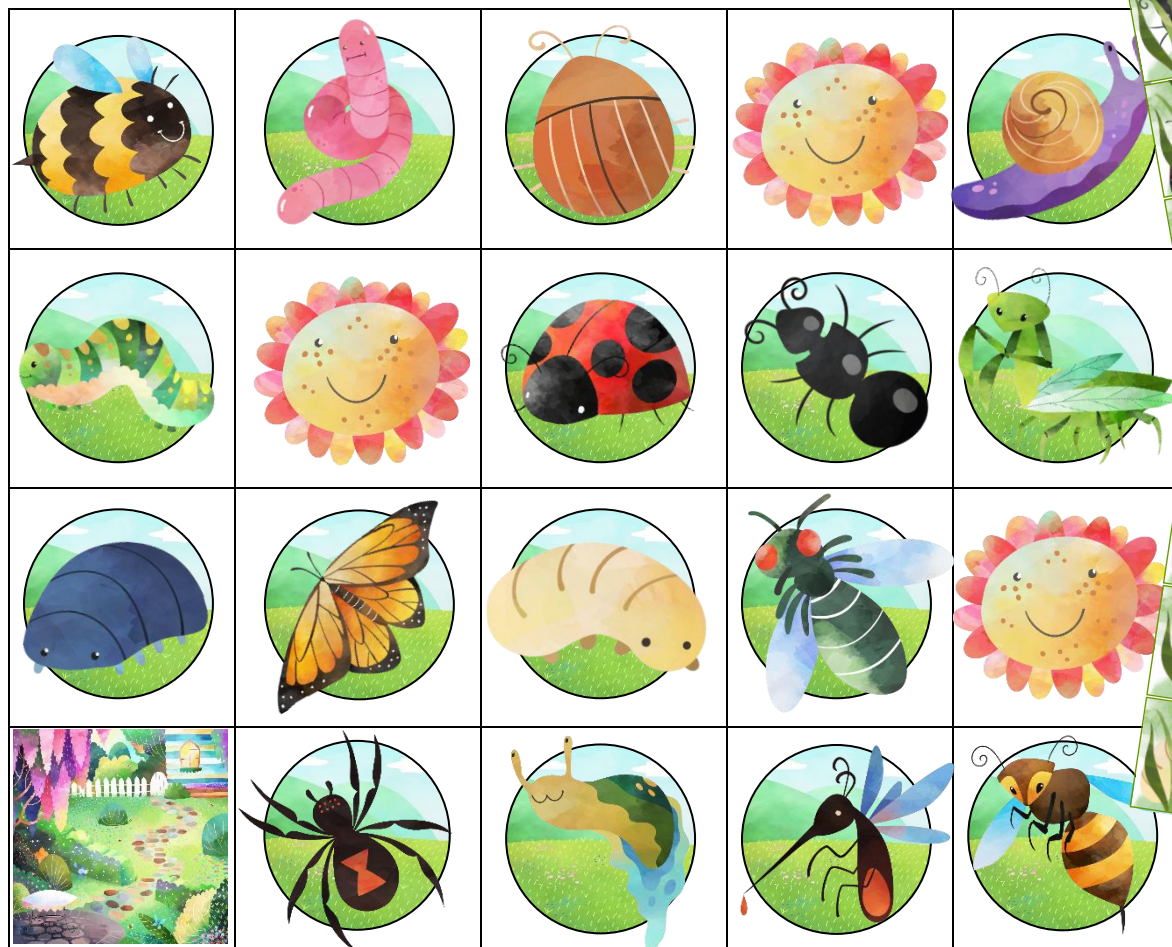


DANS MON JARDIN...



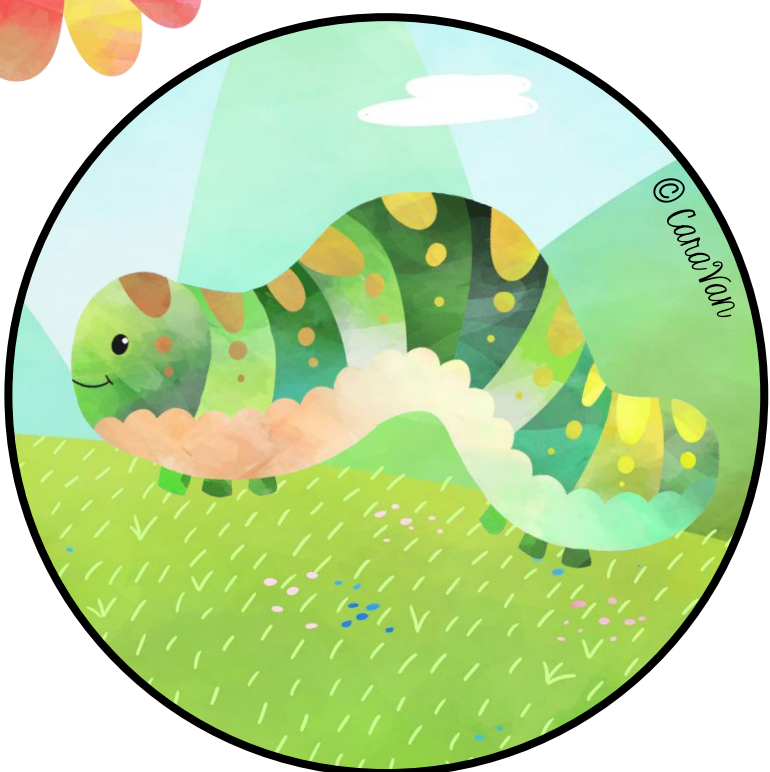
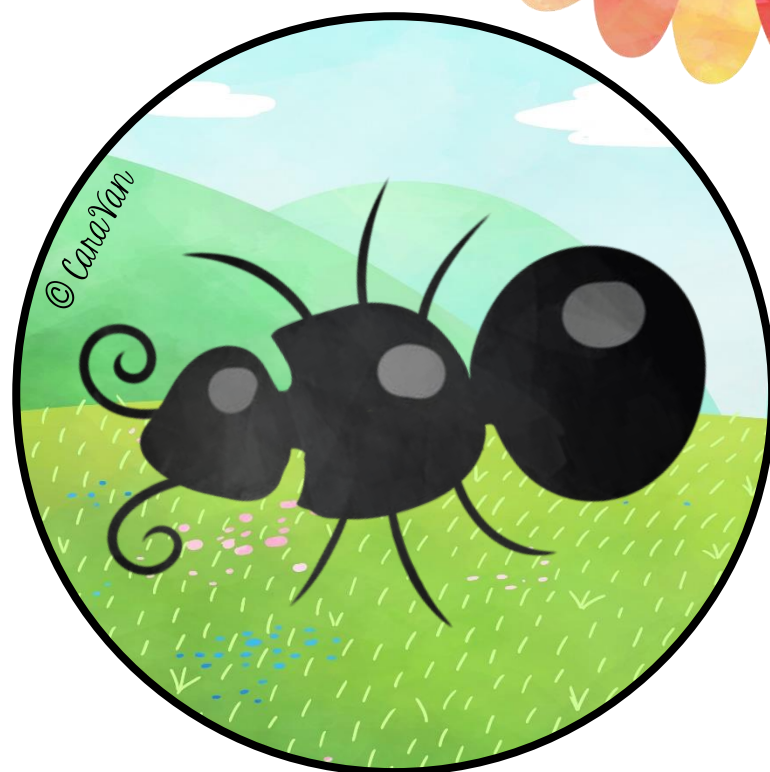
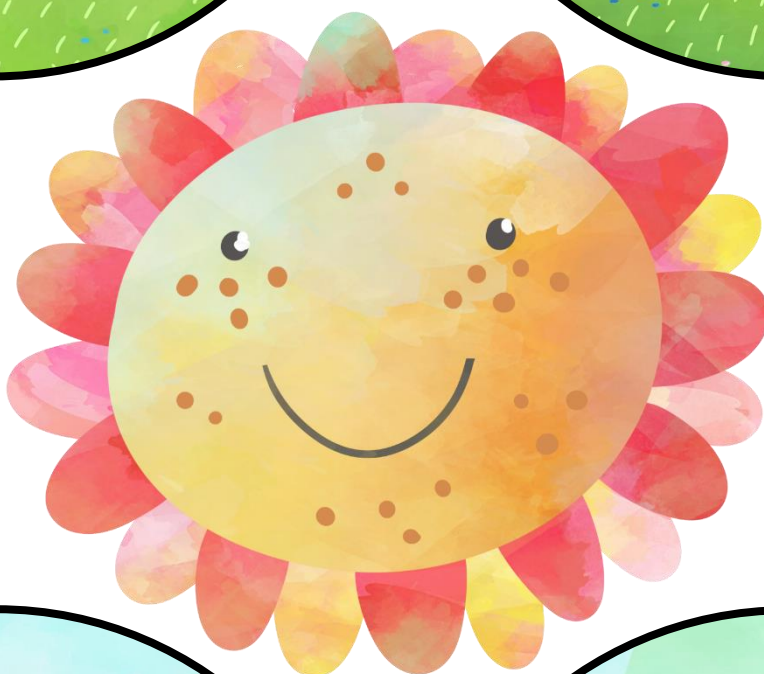
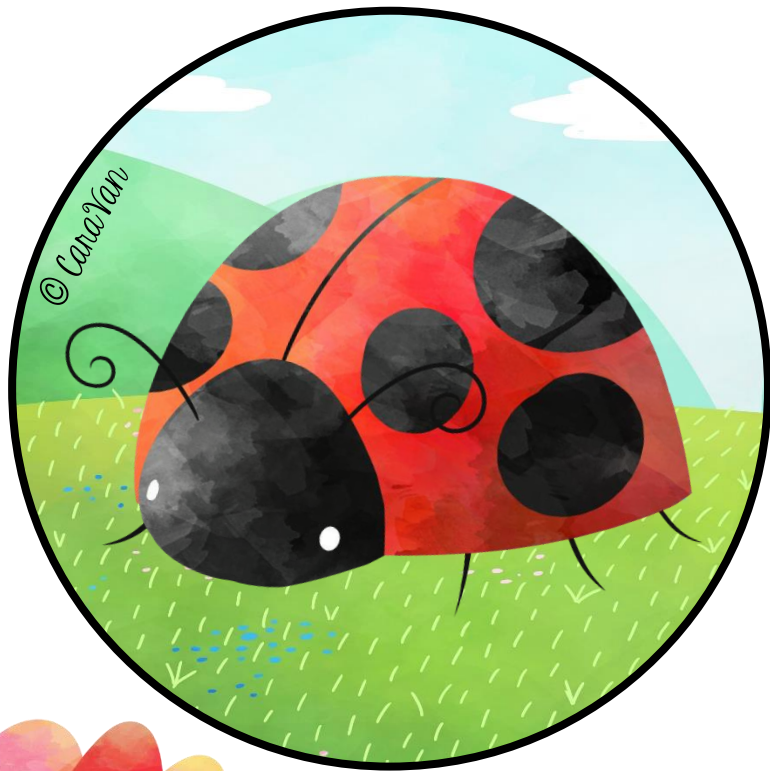
Consignes:

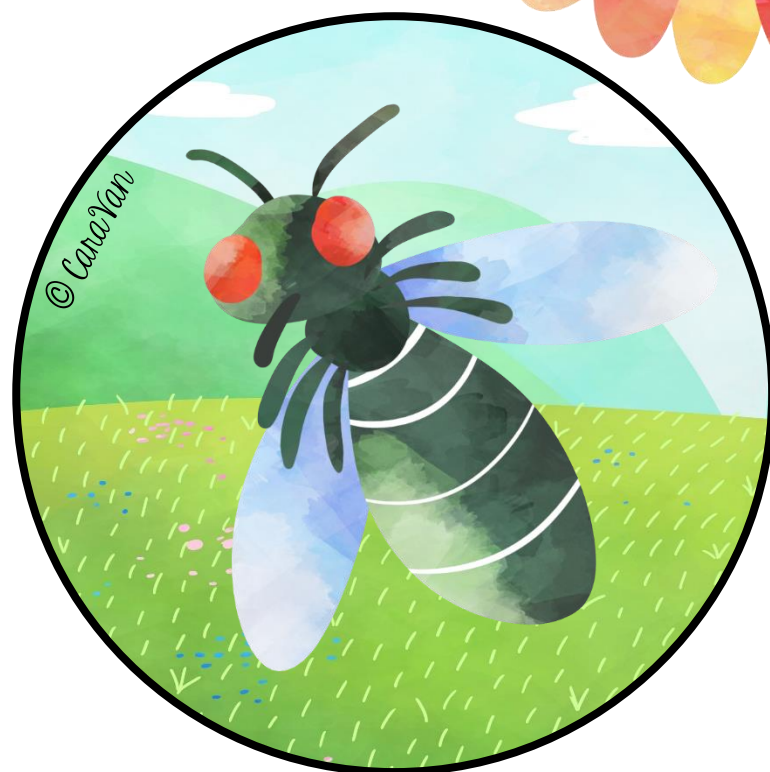
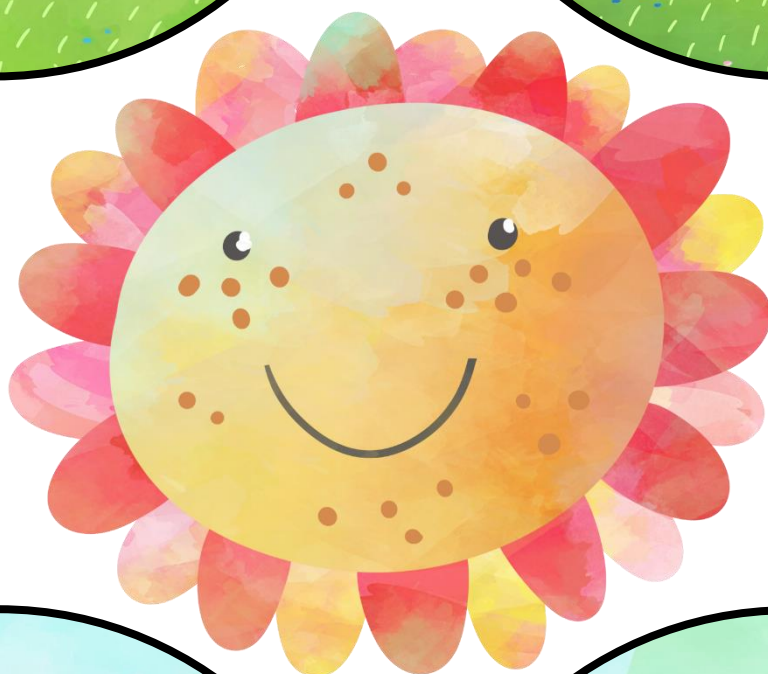
1. L'élève prend une carte « bestiole ».
2. L'élève place Blue-Bot sur l'image du jardin sur le tapis de jeu. L'image jardin est la case départ.
3. L'élève programme Blue-Bot pour rejoindre l'image de la bestiole représentée sur la carte.

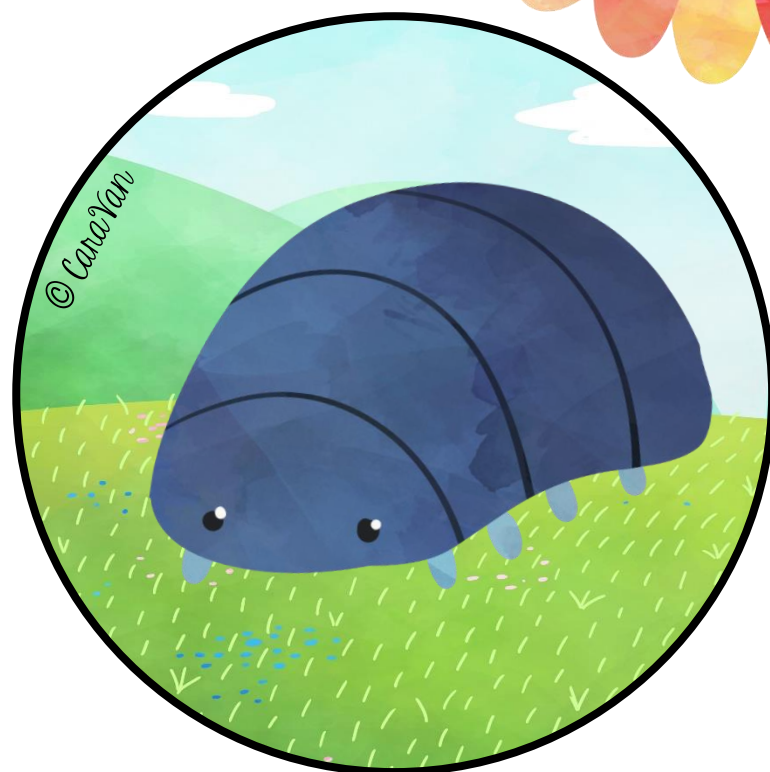
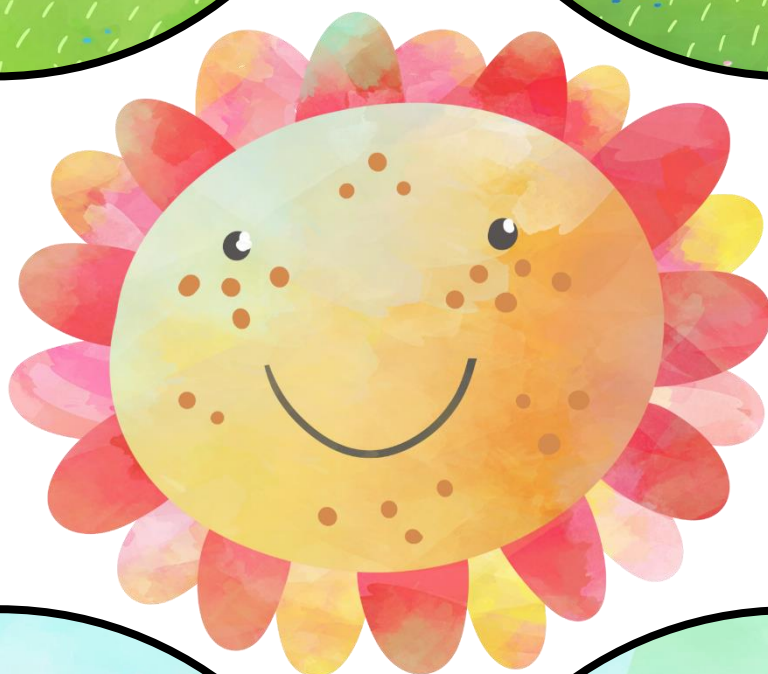
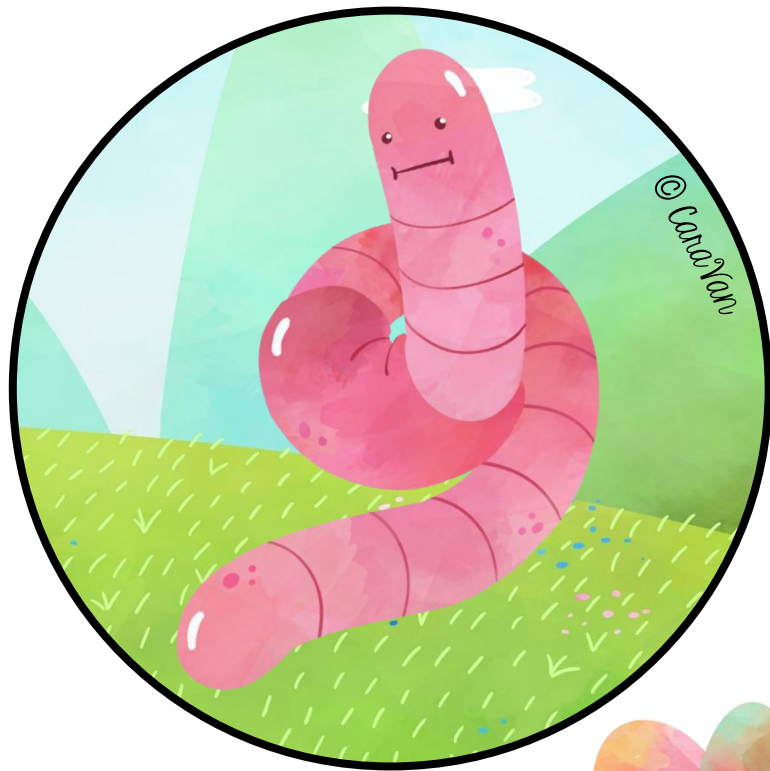


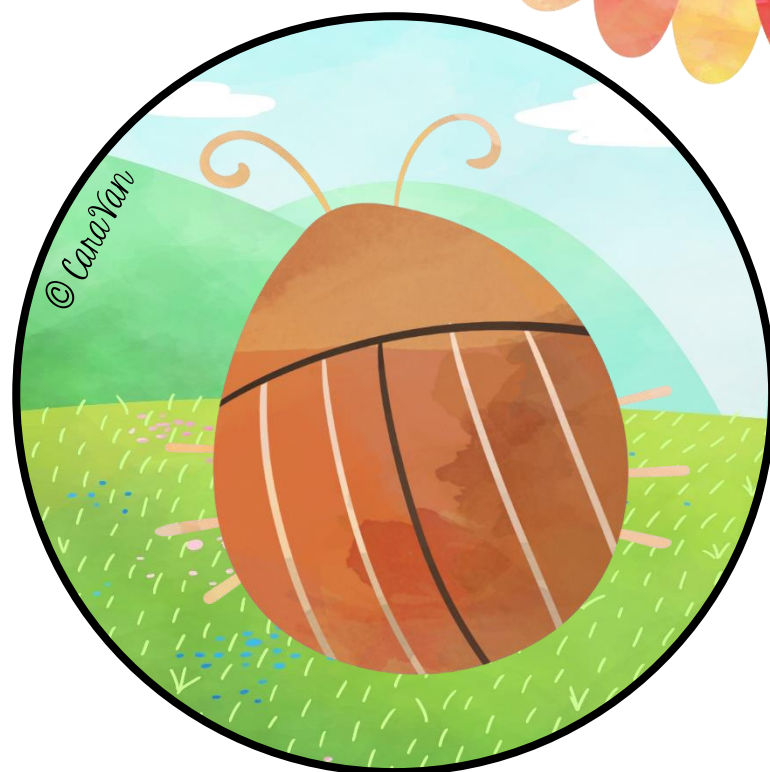
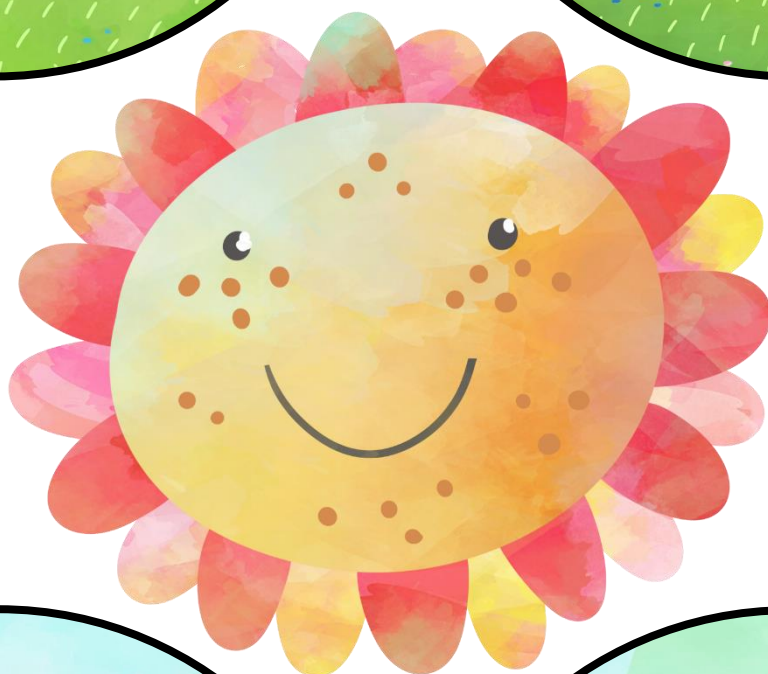
* La disposition des images sur le tapis de jeu peut varier du modèle.

© CaraVan











Bestiole

#1

© CaraVan



Bestiole

#2

© CaraVan



Bestiole

#3

© CaraVan



Bestiole

#4

© CaraVan



Bestiole

#5

© CaraVan



Bestiole

#6

© CaraVan



Bestiole

#7

© CaraVan



Bestiole

#8

© CaraVan



