



## I – Les ressources :

- Sciences92 :

[fiche-ressources-defi-beebot-C1-docx.pdf \(ac-versailles.fr\)](https://www.ac-versailles.fr/fiche-ressources-defi-beebot-C1-docx.pdf)

- Circonscription de Meaux-Villenoy :

[Fiche\\_sequence\\_beebot\\_GS.pdf \(imagesetlangages.fr\)](https://www.imagesetlangages.fr/fiche_sequence_beebot_GS.pdf)

- Académie de Reims :

[01\\_sequences\\_bee\\_botc1etaper.pdf \(ac-reims.fr\)](https://www.ac-reims.fr/01_sequences_bee_botc1etaper.pdf)

- Fiche ressource « Séquence bee-bot »



## II – Les domaines, les attendus de fin de cycle

BOENJS n° 25 du 24 juin 2021

### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

### Acquérir les premiers outils mathématiques

- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation donnée
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité
- Mobiliser des symboles analogiques, (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits, (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins.

### Explorer le monde

- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

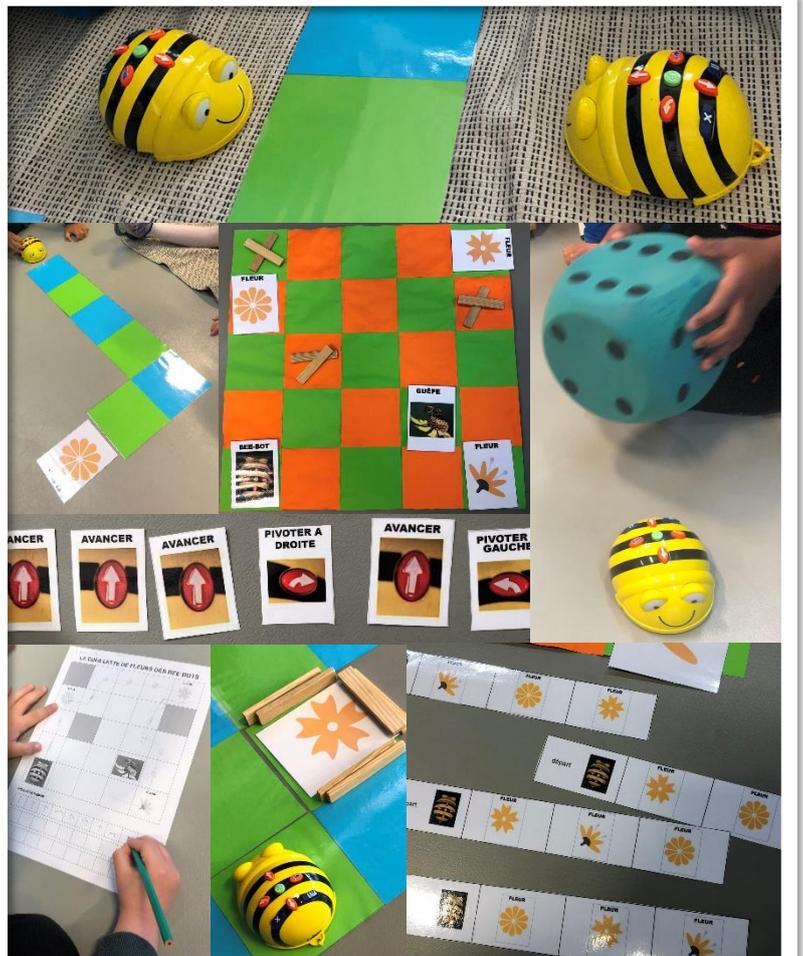
## II – Description de la séquence Bee-Bots

**Niveau :** Grande Section.

**Modalités :** Groupe de 6 élèves.

**Matériel :** - 1 Bee Bot par élève (ou 1 pour deux).

- 1 dé géant en mousse.
- 11 flashcards grand format : « avancer », « reculer », « pivoter à droite », « pivoter à gauche », « Go », « Annuler », « Pause », 3 « fleurs », 1 « guêpe ».
- Cartes petit format « avancer », « reculer », « pivoter à droite », « pivoter à gauche », « Go », « Annuler », « Pause », 3 « fleurs », 1 « guêpe ».
- 6 bandes « défi des trois fleurs »
- 2 plateaux de jeu de 6 cases en L (cases au format 15x15 cm)
- 1 plateau géant de 25 cases (cases au format 15x15cm)
- Kaplas.
- Fiches plateau géant et codage.



### 6 séances :

- 1/ Découverte du robot + Déplacement en ligne droite (fonction « avancer »).
- 2/ Déplacement dans un labyrinthe en L.
- 3/ Jouer au robot dans un labyrinthe complexe.
- 4/ Découverte du quadrillage du jeu et codage écrit.
- 5/ Déplacement sur un plateau et codage :  
Application lors d'un défi.



## III – Séquence Bee-Bots

### Séance 1

1 - Présentation du défi.

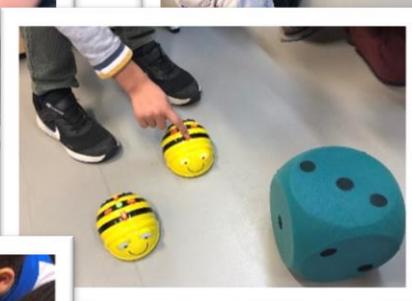
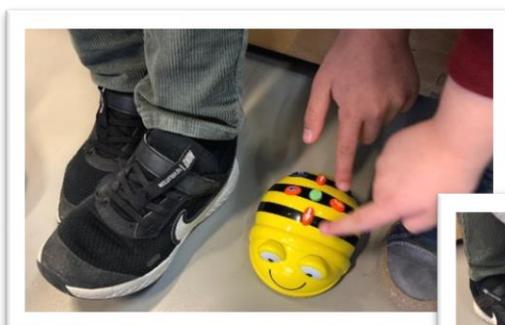
2 - Langage : Qu'est-ce qu'un robot ? A quoi ça sert ? Signification de « Bee Bot » : le robot abeille.

3 - Manipulation : découverte libre du Bee Bot.

4 - Langage et manipulation : Comment avancer ? Comment avancer d'une case ? De deux cases ? De trois cases ? D'autant de cases ? Découverte des fonctions « Avancer », « Go », « Annuler ». Introduction des flashcards correspondantes.

5 - La course des Bee Bots : à tour de rôle, lancez le dé pour savoir combien de fois vous pouvez utiliser la fonction « avancer ». Le premier Bee Bot à franchir la ligne d'arrivée a gagné.

*Vocabulaire : robot, programmer, avancer, effacer, annuler, mémoire.*



## Séance 2

- 1 - Rappel de la séance précédente.
- 2 - Langage : qu'est-ce qu'un labyrinthe ?
- 3 - Manipulation : Faites sortir le Bee Bot du labyrinthe en une seule fois.
- 4 - Langage et manipulation : Comment avancer ? Comment pivoter ? Introduction des nouvelles flashcards. Insister sur la notion de pivoter.
- 5 - Trace écrite pour affichage collectif : le mode d'emploi du Bee Bot.

*Nouveau vocabulaire : pivoter, gauche, droite.*



MODE D'EMPLOI DU BEE-BOT

Pour allumer le Bee-Bot, appuyer sur le bouton gauche sous le robot. Le bouton droit sert au son.

① pour avancer. ② pour reculer. ③ pour pivoter à droite, ④ pour pivoter à gauche.

⑤ pour lancer le programme. ⑥ la mémoire du robot.

### Séance 3

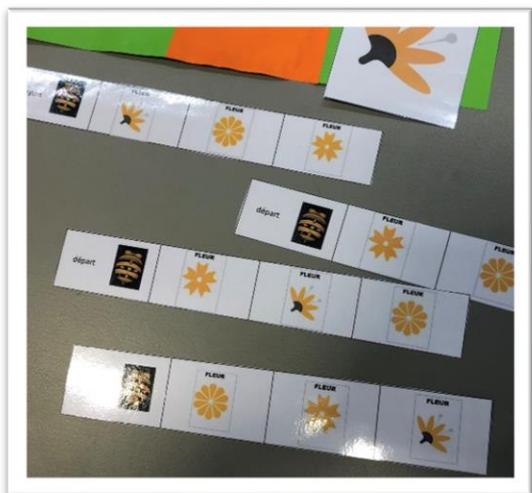
- 1 - Rappel des séances précédentes.
- 2 - Manipulation : Faites sortir le Bee Bot du labyrinthe en une seule fois en évitant le piège.
- 4 - Langage et manipulation : verbaliser chaque programmation en utilisant les connecteurs temporels adaptés.

*Rappel du vocabulaire : robot, programmer, avancer, effacer, annuler, mémoire, pivoter, gauche, droite.*



### Séance 4

- 1 - Rappel des séances précédentes.
- 2 - Découverte du nouveau plateau (5x5 cases), de la grille de codage. Introduction des mini-flashcards.
- 3 - Programmez votre Bee Bot comme indiqué au tableau. Verbaliser en utilisant les connecteurs temporels adaptés.
- 4 - Bilan collectif, Méthodes.



## Séance 5

1 - Rappel des séances précédentes.

2 – Sur votre fiche, tracez le chemin que doit parcourir votre Bee Bot pour récupérer les trois fleurs.

3 – Programmez votre Bee Bot en écrivant le code correspondant sur votre fiche.

4 - Bilan collectif.

