

Classe Robots

Album à l'appui : Sauve-toi petite souris !

(en lien avec le projet interdisciplinaire)

Prévisions de séances :

1. SEANCE 1 : (Lundi 26) :

-Coin regroupement, le matin :

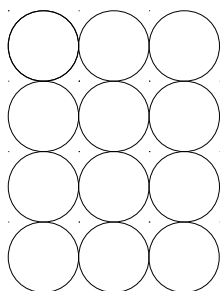
- Lecture de l'album « Sauve toi petite souris » en classe
- Question : *Où veut aller la petite souris ?*
- Ca vous dirait d'être des petites souris qui essaient de retrouver leurs logis ?
**Tout à l'heure, dans la salle de jeux, certains enfants vont se transformer en petites souris. Elles seront perdues dans la forêt au milieu de la nuit.*

Elles auront peur. Elles devront retrouver leur logis.

- Expliquer / montrer la mise en scène qu'il retrouveront en salle de motricité (sous forme de quadrillage) : (soit cerceaux dessinés sur feuille A4, soit cerceaux miniatures)
 - *Mimer la situation : un playmobil (=1 élève représentant une souris) / une maison.
 - *Contraintes : la souris doit se déplacer case par case (sans défaire ni toucher les cerceaux) + rester droite
- Mise en oeuvre par les élèves :
 - *qqs élèves viennent déplacer le playmobil jusqu'à sa maison (on change le départ / l'arrivée)
 - * « *Nous allons apprendre à donner des ordres à la petite souris pour qu'elle se déplace en toute sécurité . C'est la nuit, elle ne voit rien donc il faut tout lui dire pour qu'elle se déplace pas à pas correctement. »*
 - (rq : *il écoute très bien les consignes et ne fait que ce qu'on lui demande*)
Un élève dicte les consignes à la maîtresse qui fait avancer le personnage

-en salle de motricité (créneau de la classe : 11h - 11h30) : se déplacer dans un quadrillage

Installer 3 parcours de 3 x4 cerceaux disposés en quadrillage



Consigne : *Tu es la petite souris et tu dois te rendre dans ton logis.*

(Les élèves « petites souris » porteront des serre-tête / une maison matérialisée avec des cubes et des plots)

Variantes : -points de départ / d'arrivée

-un camarade guide un autre en lui donnant comme indications :

« Avance », « Tourne » (à droite/ à gauche), « Recule »

(-ajouter des obstacles (un pour commencer) qu'il faut éviter pour se rendre dans le logis)

-1ère situation : l'élève va dans son logis par le chemin qu'il veut (chq élève du groupe passe)

-Mise en commun : *conclure que les élèves ont pris des chemins différents

* « Nous allons apprendre à donner des ordres à la petite souris pour qu'elle se déplace en toute sécurité . C'est la nuit, elle ne voit rien donc il faut tout lui dire pour qu'elle se déplace pas à pas correctement. »

-2ème situation : Un élève joue la petite souris, un autre élève (positionné à côté du quadrillage) lui donne des indications pour rejoindre la maison.
(changement de rôles)

-mise en commun : mettre en avant les difficultés, les facilités : quels mots choisir ? (les déterminer?)

+ comment pourrait-on coder ce que dit l'enfant sur la chaise à la petite souris ?

2. SEANCE 2 (Mercredi 28-02)

Coin regroupement :

-sur quadrillages avec cerceaux : fr avancer le playmobil selon les indications d'un camarade :
avance / tourne à droite / tourne à gauche / recule
une fois puis idem avec obstacles (3/4 fois: déplacer la maison, les obstacles)

-proposer de coder le déplacement de la souris avec des flèches : (cf flèches blue bot) : mêmes consignes : (sur quadrillage plus petit 3x3)

1. Présentation des flèches

2. un élève donne les ordres / un autre exécute / un autre choisit des flèches et les pose (sur la barre de programmation)

1. idem mais un élève planifie le déplacement de la souris jusqu'à son logis puis quand il a terminé, un élève lit les flèches / un autre déplace la souris

Matériel : cerceaux, playmobil, barre programmation, flèches)

Séance en salle de jeux (11h - 11h30) : 3 quadrillages : 1

-3 quadrillages plus grands

-Rappel de ce qui a été fait la séance précédente / des mots à utiliser.

- « *Ce matin , la petite souris a rencontré sur son chemin des animaux qui ont failli la manger, elle va essayer de les éviter pour retrouver son logis. »*
(mettre les yeux des animaux de l'histoire dans certains cerceaux)

-Quadrillage plus petits : 3x3 :

- Consigne : « Comme ce matin en classe, nous allons essayer d'emmener la souris dans son logis en lui montrant son chemin avec des flèches.
 1. On réfléchit tous ensemble (par groupe de 6) au codage : (tête de souris sur un plot) : on place les flèches sur la barre de programmation
 2. Un enfant déplace la souris, 2 autres dictent les consignes.

(organisation : mettre la barre sur un petit banc

Variante possible :

-remplacer l'élève qui se déplace par une souris qui se déplace

Séance 3 : en salle de jeux

-quadrillages : 3x3 au départ puis plus grands selon capacité des élèves du groupe

-Ajouter les animaux de l'histoire en guise d'obstacle

l'enseignant propose un parcours avec les flèches :

- un élève dicte le parcours à un autre qui joue le rôle de la souris : va-t-elle arriver jusqu' à son logis ou risque-t-elle de se faire manger par un animal qu'elle va rencontrer dans la forêt ?

-On enlève les obstacles : l'enseignant déplace la maison et le point de départ de la souris (= 1 enfant) à chaque fois.

- 2 élèves codent le parcours qu'ils pensent correct de la souris au logis (la souris ne bouge pas)
- Un élève teste le parcours en tenant la barre de programmation : va-t-il arriver dans son logis ?

-essayer de programmer la souris : parcours très simple : un élève donne à la souris 3 indications qu'elle doit mémoriser , celui-ci doit les mémoriser avant de partir puis exécuter la tâche.

- Pas eu le temps d'être fait avec ts les groupes.
Expérimenté en revanche avec certains élèves : ne prévoir que 3/4 indications : bcp d'erreurs faites.
- Ds un 1^{er} temps, un élève dans le cerceau prévoit puis annonce (2 fois) son itinéraire pr rejoindre son camarade.
- Dans un 2^{ème} temps, un élève prévoit le trajet de la souris et l'annonce à haute voix a souris redit les consignes puis les excecute.
-

Séance 4 : la venue des robots !

Les élèves découvrent devant les 2 portes de la classe un bout de gruyère...

- « Oh, il y a du fromage devant la porte ? Ouvrons la porte pour voir si nous apercevons quelque chose » (faire en sorte qu'un élève découvre le fromage par lui-même)
(idem vers la 2^{ème} porte de la classe)
- « Oh des pas de souris ! » « Suivons-les ! »

La classe se partage en 2, une moitié suit un parcours qui part d'une porte (côté préau) et l'autre moitié suit un parcours qui part côté hall. Les 2 parcours avec les pas de souris mènent dans la salle de bibliothèque. On y trouve une maison.

- « Ouvrons la porte ! » Nous trouvons les blue bot customisés en souris.
- « Mais ces souris, bougent-elles ? Non
- Comment pourrait-on leur apprendre à bouger ?
- « Comment pourrait-on les faire bouger pour que les souris vivent des aventures de souris. Ca vous dirait que nous leur fassions vivre de belles aventures ?

Séance 5 : Mise en scène (mardi 15h30 - 15h55)

Rappel de la séance précédente...

« Vous vous rappelez que nous avons décidé de faire vivre des aventures aux souris ? Il faut qu'elles nous comprennent quand on leur parle. Croyez vous qu'elles nous comprendraient si nous leur parlons avec le même code que dans la salle de jeux, les flèches ? »

Où pourraient aller les souris pour vivre leurs aventures ? (dans la forêt) Qui pourraient-elles rencontrer ? (une fouine, un chat, un renard, un corbeau, 2 chauve-souris) (décider des animaux que la souris va rencontrer dans son aventure.)

-Raconter la 1ère scène en grand groupe (avec un des animaux, suivre les enfants...)

Il faut qu'une phrase revienne dans chaque tableau pour que la souris se sauve....

- Idée : Il était une fois une petite souris qui était perdue dans la forêt. Elle pleurait , elle voulait retrouver son logis.
Elle avance dans la forêt en pleurant. Elle entend tout à coup : « Sauve toi petite souris, cours aussi vite que tu le peux ». C'est la fouine.

Séance 6 : jeudi matin

Jeudi matin : coin regroupement :

-Rappel de la scène numéro 1 crée le mardi

- On va se servir de grands cartons pour raconter les aventures des souris. Comment pourrait-on les peindre pour que ça ressemble à une forêt ? Que devons -nous prévoir pour la forêt ? (des arbres)

- »Nous allons inventer la suite des aventures de nos souris. Quels animaux va t-elle rencontrer au cours de ses aventures ? Je vous propose de continuer à raconter groupe par groupe les aventures de la souris (prévoir obstacles) et de décorer les cartons.»

création des décors :chq groupe crée son histoire (en suivant le schéma de la 1ère partie) puis son décor (prévoir différents matériaux...)

3 groupes en atelier :

- un épisode de l'histoire avec Laura
- un épisode avec Justine
- un épisode avec la maîtresse

1 groupe avec l'ATSEM qui va prévoir le décor n°1

Décor :

**5 cartons à peindre en marron*

**prévoir les yeux des animaux (un animal par tableau)*

**prévoir des arbres sur chaque tableau (rouleaux Papier toilettes, papier crépon vert froissé + une mare (papier bleu froissé)*

**4 tunnels en volume*

A chaque tableau , la souris rejoint le tableau suivant par un tunnel

-Mise en commun des décors et des histoires

Idées pour les tableaux :

1 - la souris dans la forêt avec le chat (deux arbres)

2 - la souris dans la forêt avec le chouette (cinq arbres)

3 - la souris dans la forêt avec la fouine (faire le tour de la mare)

4 - la souris dans la forêt avec le renard (deux arbres, deux mares)

5 - la souris dans la forêt qui retrouve son logis.

Séance 7 : Vendredi : utilisation des robots

- Raconter l'histoire / la terminer

Les histoires inventées par les élèves :

1. *C'est l'histoire d'une petite souris qui cherche son logis dans la forêt. Elle a peur. Tout à coup, elle rencontre le renard. Le renard lui dit : « Je vais te croquer petite souris, cours vite jusqu'à ton logis. »*
2. *La petite souris continue son chemin. Elle est perdue, elle cherche sa maison. Derrière un buisson, le chat guette la petite souris : « Je vais te croquer petite souris, cours vite jusqu'à ton logis. »*
3. *La petite souris est triste, elle est perdue dans cette grande forêt. Elle avance en essayant de retrouver son chemin. Soudain, elle entend : « Je vais te croquer petite souris, cours vite jusqu'à ton logis. » C'est la fouine.*
4. *La souris continue son chemin. Elle est fatiguée, elle a peur, sa famille lui manque. Tout à coup, elle rencontre la chouette. La chouette lui dit : « Je vais te croquer petite souris, cours vite jusqu'à ton logis. »*