



Projet Beebot PS : maternelle Léon Berland, Lydie Lebrette 2015/2016

| Nom de la séquence/ Domaine d'activités/ Compétences | PS | MS |
|--|---|---|
| <p>LANGAGE ESPACE Séquence 1 : expérimenter, observer, verbaliser autour de l'objet Beebot</p> | <ul style="list-style-type: none"> Langage : devant, derrière, une abeille, elle avance , elle recule. Remarquer que Beebot doit être commandée avant d'agir. | <ul style="list-style-type: none"> Langage : devant, derrière, une abeille, elle avance , elle recule. Elle peut tourner, à droite, à gauche. Remarquer que Beebot doit être commandée avant d'agir. |
| <p>LANGAGE ESPACE Séquence 2 : Construire un chemin pour Beebot (droit)</p> | <ul style="list-style-type: none"> Activité plastique Rappel du nom des couleurs et assimilation Notion avancer/reculer (« devant », « derrière », seules notions travaillées au départ) | <ul style="list-style-type: none"> Rappel du nom des couleurs et assimilation Notion avancer/reculer (« devant », « derrière », seules notions travaillées au départ) puis induction de gauche et droite et tourner |
| <p>Des outils pour structurer la pensée (numération) Séquence 3 : faire avancer ou reculer beebot sur le chemin des couleurs</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dénombrer jusqu'à 3 cases en avant ou en arrière (ex. Beebot doit aller sur la case verte, de combien de cases doit-elle avancer ?)  | <ul style="list-style-type: none"> Dénombrer jusqu'à 5 cases en avant ou en arrière |
| <p>Des outils pour structurer la pensée (numération) Séquence 4 : faire avancer ou reculer beebot sur le chemin des couleurs (avec un dé, constellations)</p> | <ul style="list-style-type: none"> Dénombrer et reconnaître des collections jusqu'à 3  | <ul style="list-style-type: none"> Dénombrer et reconnaître des collections jusqu'à 6 |

LANGAGE ORAL/ECRIT/ DES OUTILS POUR STRUCTURER LA PENSEE/ESPACE

Séquence 5 : jeu des 3 petits cochons



- Beebot doit aller voir chaque petits cochons pour les prévenir que le loup arrive (projet lecture). Voir Photos.

- Parcours de lecture en lien avec l'album « le chat rouge » : reconstituer le chemin du chat qui doit passer devant les personnages de l'album (chronologie et langage)

LANGAGE ESPACE

Séquence 6 : Construire un chemin en kaplas pour Beebot



- Faire émettre des hypothèses et des essais pour construire un chemin en kaplas à Beebot (phase expériences)

- 2 séances : concevoir le jeu (personnages, organisation de l'espace du chemin) et 2^{ème} : jeu à construire (phase matérielle et jeu)

LANGAGE ESPACE

Séquence 7 : Construire un chemin pour Beebot
Avec des virages (induire le mouvement à droite ou à gauche)



- Induire un parcours en kaplas ouvert avec des virages (construit par l'enseignant) : découvrir la fonction tourner, identifier le sens de rotation (droite et gauche sont peu nommés au départ, ce n'est pas une compétence à acquérir) : résoudre les problèmes.

