Préparer une séance concrète

Des objets, du papier et des rôles qui tournent.

Préparer l’espace et les rôles

• Imprimer les deux fiches du parcours et les pages de terrain/cartes utiles de ce guide. Des exemplaires supplémentaires peuvent être recopiés ou imprimés.

• Prévoir des pions, crayons et objets simples. Pour les trajets corporels, dégager le sol et utiliser des feuilles comme cases.

• À deux : un enfant programme, l’autre joue le robot ou observe. Le robot exécute les mots annoncés ; les rôles s’inversent.

• L’adulte vérifie l’affichage, le niveau choisi, les boutons et un téléchargement avant la classe.

Moment	Repère de durée	Action principale
Déclic collectif	5 à 8 min	Jouer le besoin avec de vrais objets.
Préparer	5 à 8 min	Prévoir sur le terrain papier.
Programmer / tester	15 à 20 min	Composer, prévoir, observer et réviser.
Carnet / copies	5 à 8 min	Raconter un changement ; retrouver une copie.
Pour de vrai	À reprendre ensuite	Changer de problème ou jouer avec un camarade.

Une ou deux séances

Les durées sont indicatives. Faire moins de tests, mais les faire expliquer. Une manipulation seule peut être une séance complète ; le retour à l’écran devient alors une comparaison utile.

Pour tous les terrains : pions à découper



Quatre pions à découper. La pointe montre le regard. Placer chaque pion selon le départ du terrain.

Carte libre

Je dessine ou je dicte une instruction.

Carte libre

Je prépare une autre carte si elle est utile.

CE · Je prépare mon essai

Des instructions précises · Leçon 1

Prénom : ..... Date : .....

Préparer une suite d’actions précises, la faire exécuter et vérifier où les objets arrivent.

Le coin nature

Feuille et loupe sur le plateau ; main vide. Feuille à mettre dans le panier, loupe à poser sur la table.

Au départ	Où / dans quel état ?
Feuille	plateau de départ
Loupe	plateau de départ
Main	vide

Le but annoncé

Feuille : panier. Loupe : table. Main vide à la fin.

Avant de tester, je prévois

Quelle consigne a aidé ton camarade à agir sans deviner ? Tu peux la dire ou la dicter.

Je peux montrer, dessiner ou dicter mon idée. Un camarade peut jouer le robot.