

FICHE MÉDIATION : Blue bot et les albums jeunesse

OBJECTIFS

- Découvrir la programmation et la robotique très simplement Cycle 1
- Prolonger l'expérience d'une heure de conte (numérique)

PUBLIC

- 4 à 7 ans



DURÉE

- 30min heure du conte
- 30min activité sans dessins
- 50min activité avec dessins



MATÉRIEL

- Valise Blue bot
- Album jeunesse
- Crayons de couleurs



CONTEXTE

- Accueil scolaire, préscolaire ou vacances scolaires
- Continuité heure du conte



BUDGET

- aucun



PRATIQUE

- 1 animateur
- 4 à 8 enfants participants



EN BREF

Voici une proposition d'activité ludique afin de prolonger l'expérience d'une heure du conte traditionnelle ou numérique.

AU PRÉALABLE

- En vous aidant de l'album que vous avez sélectionné, préparer des mini défis ou mini scénarii à réaliser par les enfants.
- Réalisez et imprimez les cartes du tapis personnalisé. Vous pouvez les préparer en amont de la séance ou intégrez la réalisation par les enfants pendant la séance. Vous pouvez également préparer des modèles de déguisements.
- Vérifier que les bluebots soient bien chargés avant le jour de l'animation

DÉROULÉ

- Animez votre heure du conte

A la fin de votre lecture, expliquer aux enfants l'activité que vous avez préparé et présentez les robots bluebots

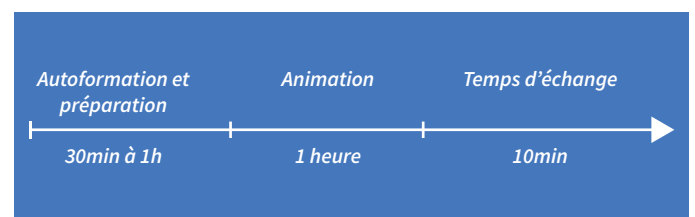
- **Optionnel** : En fonction de ce que vous avez prévu, proposez aux enfants de personnaliser leurs robots.

Demandez aux enfants de préparer les tapis et/ou les éléments du tapis puis proposez leur de réaliser les scénarii prévus.

Pour une médiation efficace, n'hésitez pas à faire un temps d'échange avec les enfants à la fin de la séance pour aborder leur compréhension des principes de la programmation et de la robotique.

La BDV vous propose des heures du conte numérique interactives

<https://bibliotheque.vendee.fr/services-pour-les-bibliotheques/services-numeriques/valises-pour-animations/heures-du-conte-numeriques>



Pour aller plus loin

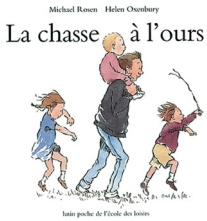


Proposez vos activités via l'application Blue-Bot disponible gratuitement sur Android et Ios.

La BDV peut vous prêter des tablettes prévues à cet effet.

Quelques idées de livres

La chasse à l'ours



La chasse à l'ours

Pour partir à la chasse à l'ours à travers : prairie « flou flou », rivière « splich splach », marécage « plaf plouf », forêt « hou hou », neige « criss, criss »... Déambulatoire !

Il s'agit de déterminer les étapes importantes de l'histoire, les différents lieux traversés, les personnages rencontrés et tous les éléments nécessaires et intéressants pour proposer une déambulation du robot. Cela permet aux enfants de raconter l'histoire à l'oral en programmant leur robot.

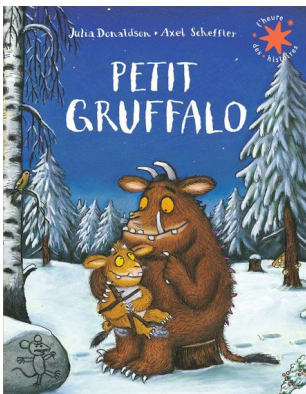


La chenille qui fait des trous

Parcours autour de la numérotation et des aliments

Dans le cas du « Petit Gruffalo », plusieurs lieux sont identifiables : la grotte du Gruffalo, les bois profonds, un arbre, un terrier, la maison de la petite souris, un noisetier...

Le Petit Gruffalo rencontre plusieurs personnages : Le serpent, le renard, le hibou, la petite souris.



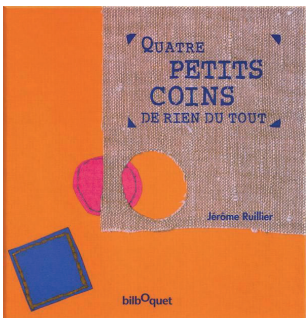
Petit gruffalo

Retrouverez-vous la Terrible Souris à travers les bois ? Une histoire pour s'amuser à se faire peur.

On peut également jouer avec les attributs de La Terrible Souris : queue, yeux, moustaches...

Une relecture linéaire ou chronologique de l'histoire peut être demandée aux enfants.

Des petits défis peuvent aussi être mis en place : On peut aller d'un point A à un point B, ajouter des obstacles, récolter les attributs (queue, yeux, moustaches) de La Terrible Souris dans tel ou tel ordre, etc... En jouant à plusieurs sur le tapis d'activité avec plusieurs robots : être le plus rapide à rejoindre tel personnage.



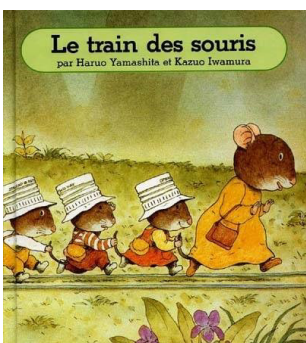
Quatre petits coins de rien du tout

Trajets sur différentes formes de la même couleur ou sur les formes identiques.

Pour se faire, il faut utiliser un tapis transparent ou une grande feuille quadrillée.

Numériser et imprimer les éléments nécessaires dans l'album qui serviront à jaloner notre tapis, notre parcours et éventuellement à customiser nos robots.

Tout ceci mobilise et développe de nombreuses compétences : langage et expression orale, repérage dans l'espace, numérotation, coopération et codage



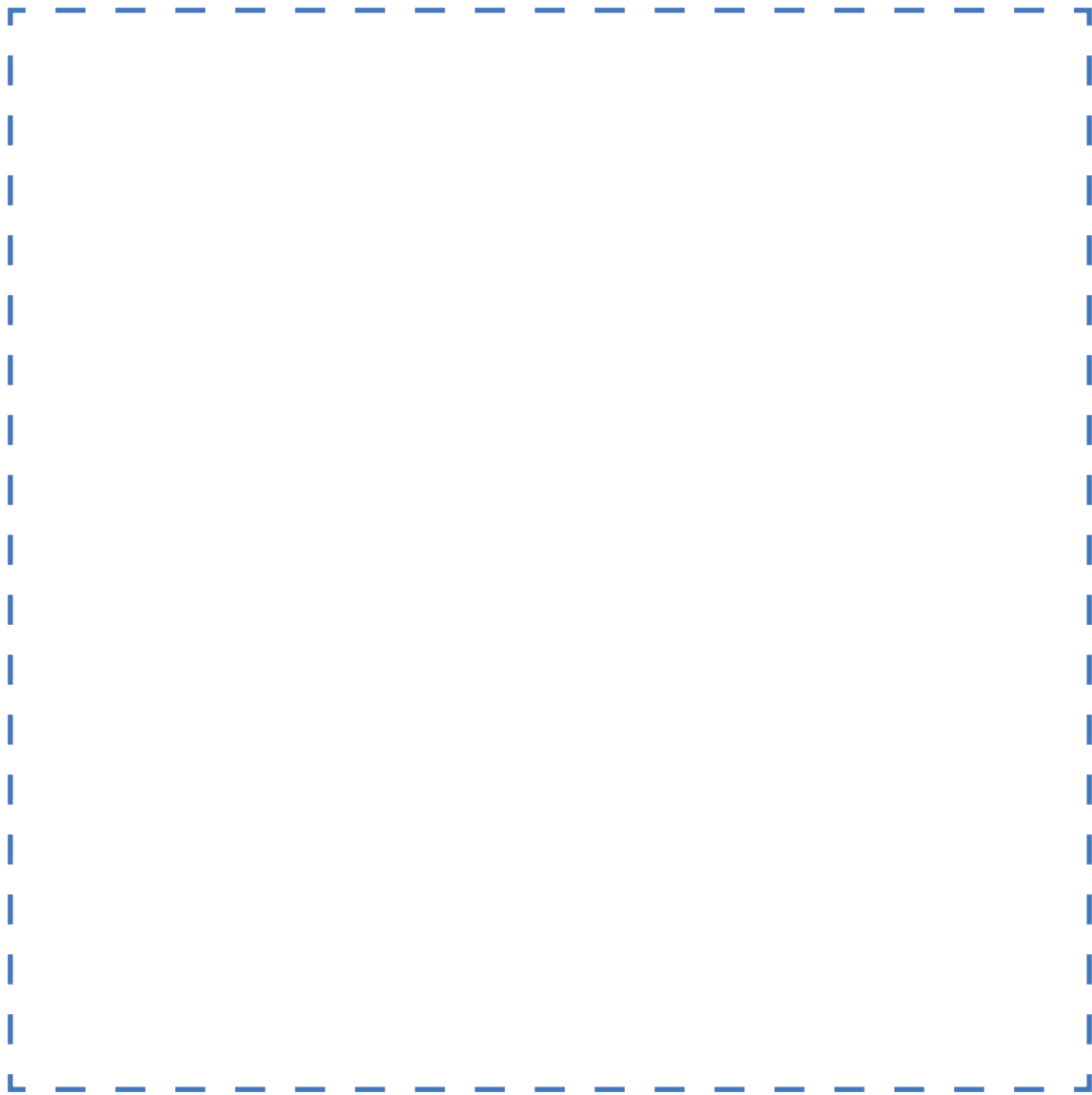
Le train des souris

Des souriceaux, un chemin de fer, un serpent et un tunnel autant de promesses d'aventures... Tous à bord, le train va partir !

Réaliser votre propre tapis

Utilisez le modèle au format A4 ci-dessous pour dessiner vos propres éléments graphiques à imprimer.
Attention de ne pas mettre à l'échelle dans les paramètres d'impression Taille réelle

Si vous souhaitez réaliser vos éléments graphiques autrement, découpez des carrés au format 15 cm x 15 cm



Réaliser votre propre costume

Utilisez le modèle au format A4 ci-dessous pour dessiner vos propres éléments graphiques à imprimer.

Attention de ne pas mettre à l'échelle dans les paramètres d'impression. Taille réelle

