

BOULOURIS – CM1 –



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS NUMÉRIQUES POUR STRUCTURER SA PENSÉE EN LIEN AVEC LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES : activités débranchées N°2

Objectifs => B.O spécial N°2 du 26-03-2015 – Repères annuels de progression 2018 / mathématiques CM1

Compétences travaillées : CHERCHER

- « Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes / nombres et calculs à partir de supports variés : tableau, algorithmes et robotique.
- S'engager dans une démarche, observer, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses en mobilisant des outils de programmation et des procédures mathématiques (résolution de problèmes) déjà rencontrées (*calculs sur les nombres entiers naturels, les fractions et décimaux*), en élaborant un raisonnement adapté à une solution nouvelle.
- Tester, essayer plusieurs pistes de résolutions de problèmes. »

Consignes : À partir des consignes qui te sont communiquées ci-contre, trouve **la lettre** de la case qui correspond à l'arrivée de la Blue-Bot sur le parcours alphabétique proposé.

a	b	c	d	e
f	g	h	i	j
k	l	m	n	o
p	q	r	s	t
u	v	w	x	y
z				 ← Départ

Travail à réaliser par pairs

Votre but est de trouver la case (et donc la bonne lettre...) qui doit correspondre au **lieu exact lié à l'arrivée de la Blue-Bot**. Pour cela, vous devrez **utiliser la barre de programmation** ainsi que **les cartes séquentielles**. La Blue-Bot débute toujours son parcours en se positionnant sur **la case « départ »**.

CONSIGNE 1

- Paramétrez, la barre de programmation de manière à ce que votre Blue-Bot atteigne la lettre « L ».
- Le robot doit nécessairement passer par la lettre « P ».**

DESSINEZ CI-DESSOUS LE PARCOURS RÉALISÉ.



CONSIGNE 2

- Rendez-vous à la lettre « R » en utilisant **obligatoirement 8** cartes séquentielles.

DESSINEZ CI-DESSOUS LE PARCOURS RÉALISÉ.



CONSIGNE 3

- Rendez-vous à la lettre « Y » en utilisant **obligatoirement 10** cartes séquentielles qui se diviseront ainsi :
 - ⇒ 2 cartes « virage à droite »,
 - ⇒ 1 carte « virage à gauche »,
 - ⇒ 4 cartes « avancer ».
 - ⇒ 2 cartes « reculer »
 - ⇒ 1 carte « **mystère** »... que vous devrez trouver... pour achever votre parcours (= lettre « Y » pour rappel !).

Quelle est cette carte « mystère » ? Cette carte mystère est : « ».

DESSINEZ CI-DESSOUS LE PARCOURS RÉALISÉ.

