

**BOULOURIS – CM1 -**



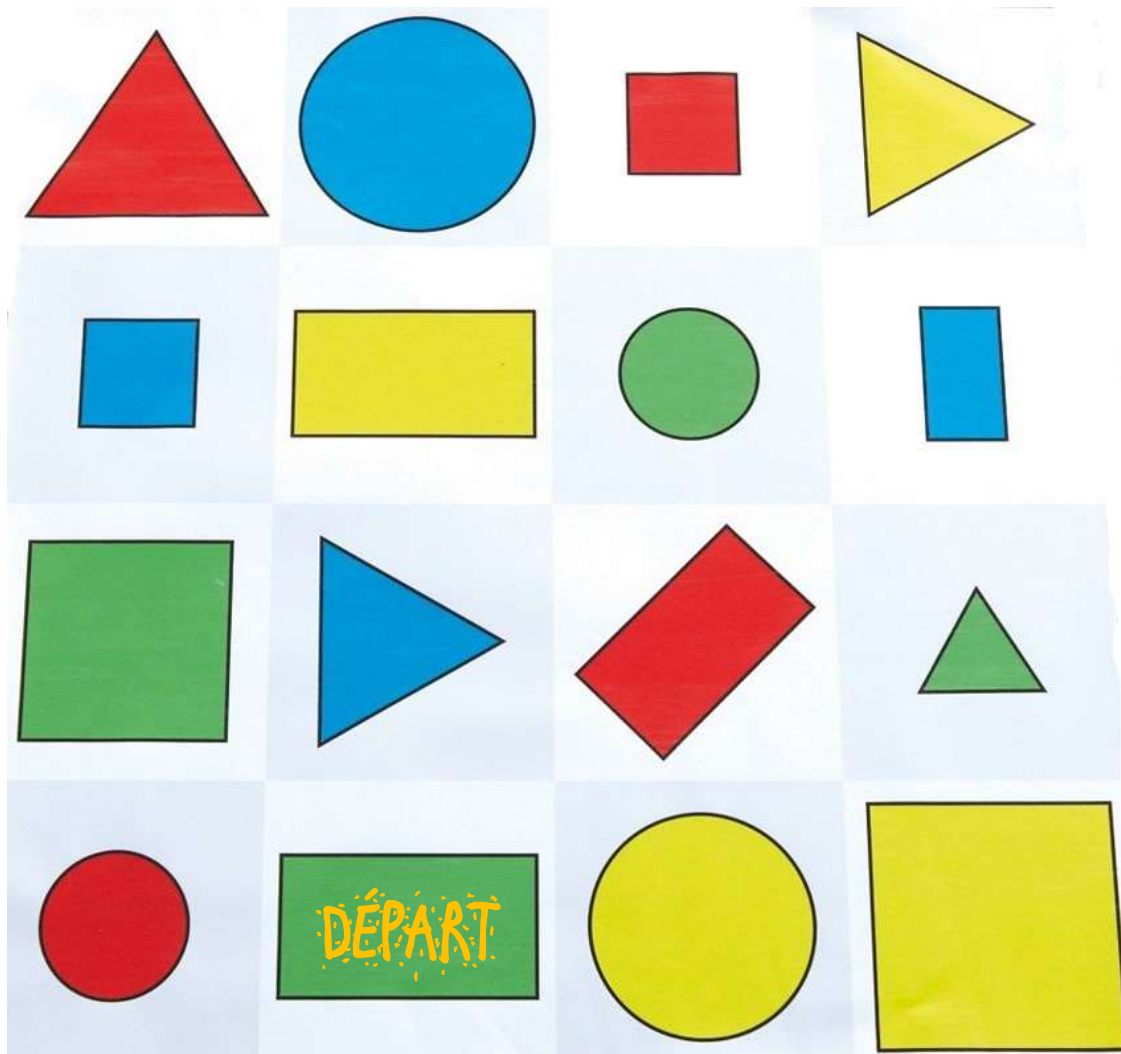
**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS NUMÉRIQUES POUR STRUCTURER SA PENSÉE EN LIEN AVEC LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES : activités débranchées N°3**

**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 forme géométrique** de la case qui correspond à l’arrivée de la Blue-Bot sur le parcours alphabétique proposé.



**Travail à réaliser par pairs**

Votre but est de trouver la case (et donc la figure géométrique...) 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 « le **cercle bleu** ».
- Le robot doit nécessairement passer par le « triangle vert » sur lequel il fera une pause.**

**DESSINEZ CI-DESSOUS LE PARCOURS RÉALISÉ.**



**CONSIGNE 2**

- Rendez-vous sur « **le rectangle jaune** » en utilisant **obligatoirement 9** cartes séquentielles.

**DESSINEZ CI-DESSOUS LE PARCOURS RÉALISÉ.**



**CONSIGNE 3**

- « Rendez-vous » sur « **le carré rouge** » en utilisant **obligatoirement 10** cartes séquentielles qui se diviseront ainsi :

- ⇒ 2 cartes « virage à droite »,
  - ⇒ 1 carte « virage à gauche »,
  - ⇒ 6 cartes « avancer »
  - ⇒ 1 carte « **mystère** »... que vous devrez trouver... pour achever votre parcours (= « **carré rouge** » pour rappel !).
- Quelle est cette carte « mystère » ? Cette carte mystère est : « ..... ».

**DESSINEZ CI-DESSOUS LE PARCOURS RÉALISÉ.**

