



Fiche 4, agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Public ciblé : Cycle 1 – MS

Objectifs pédagogiques :

- Connaître les couleurs primaires et les nuances
- Comprendre une histoire racontée oralement
- S'initier à la programmation
- Connaître et utiliser les marqueurs spatiaux : devant / derrière / à droite / à gauche – se déplacer

Dispositif :

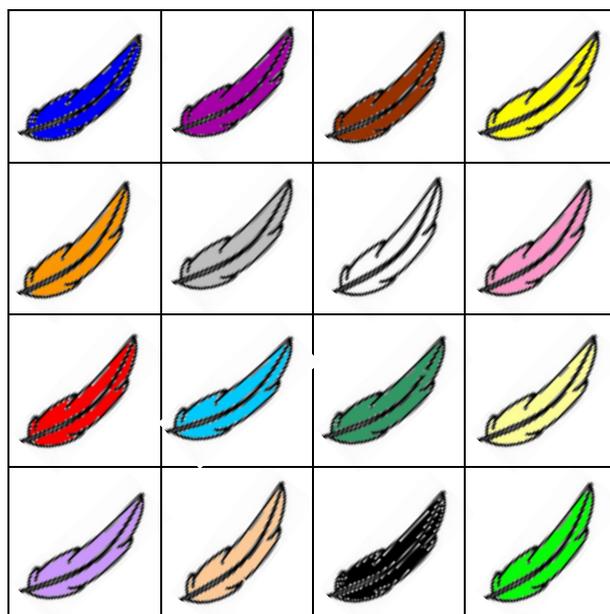
- Activité en petits groupes dans le cadre d'un atelier
- Travail collaboratif

Matériel :

- Un tapis de jeu comportant 16 cases. (soit 60 cm x 60 cm)
- 16 images de plumes à colorier de 16 couleurs différentes. Les placer sur la grille.
- Un robot Beebot avec un costume de perroquet (à fabriquer)
- Des cartes en bristol plastifié où apparaissent des plumes colorées.

Mise en contexte :

Présenter le robot Beebot en lien avec l'album « On m'a volé mes couleurs » de René Gouichoux et Muriel Kerba qui propose un récit portant sur les couleurs.
Lien possible : « Le lendemain, Kéké le perroquet a encore perdu toutes ses couleurs : une vilaine sorcière toute noire, jalouse des plumes de Kéké, lui a jeté un sort. Pour récupérer ses couleurs, Kéké doit rapporter à la sorcière un chapeau de plumes de toutes les couleurs. »



Source images : Clipartpanda.com

Déroulement de la séance :

1. Faire asseoir les élèves autour du tapis de plumes de couleurs placées dans les cases.
2. Expliquer ce que les élèves doivent faire : aider Kéké à trouver des plumes en suivant un chemin de couleurs sur le tapis. Pour cela, ils doivent programmer le robot.
3. Demander aux élèves de tirer 3 ou 4 cartes de couleur pour réaliser un parcours qui sera le chemin à suivre par Kéké. La 1^{ère} carte tirée sera le point de départ. Chaque élève programme un déplacement vers une couleur. Demander un volontaire pour faire le premier programme avec le robot.
4. Faire retrouver les couleurs sur le tapis. Avant d'appuyer sur les touches de Beebot, les élèves prévoient son parcours sur une ligne de programmation avec les cartes plastifiées portant les symboles des touches. Laisser faire des erreurs pour que les élèves réfléchissent et comprennent quelle(s) instruction(s) est/sont manquante(s) ou en trop dans leur programme.
5. Faire programmer le robot par un enfant en suivant le programme des flèches et des couleurs et lancer le robot. Faire faire les corrections éventuelles.
6. Recommencer plusieurs fois en faisant travailler les différents élèves du groupe.