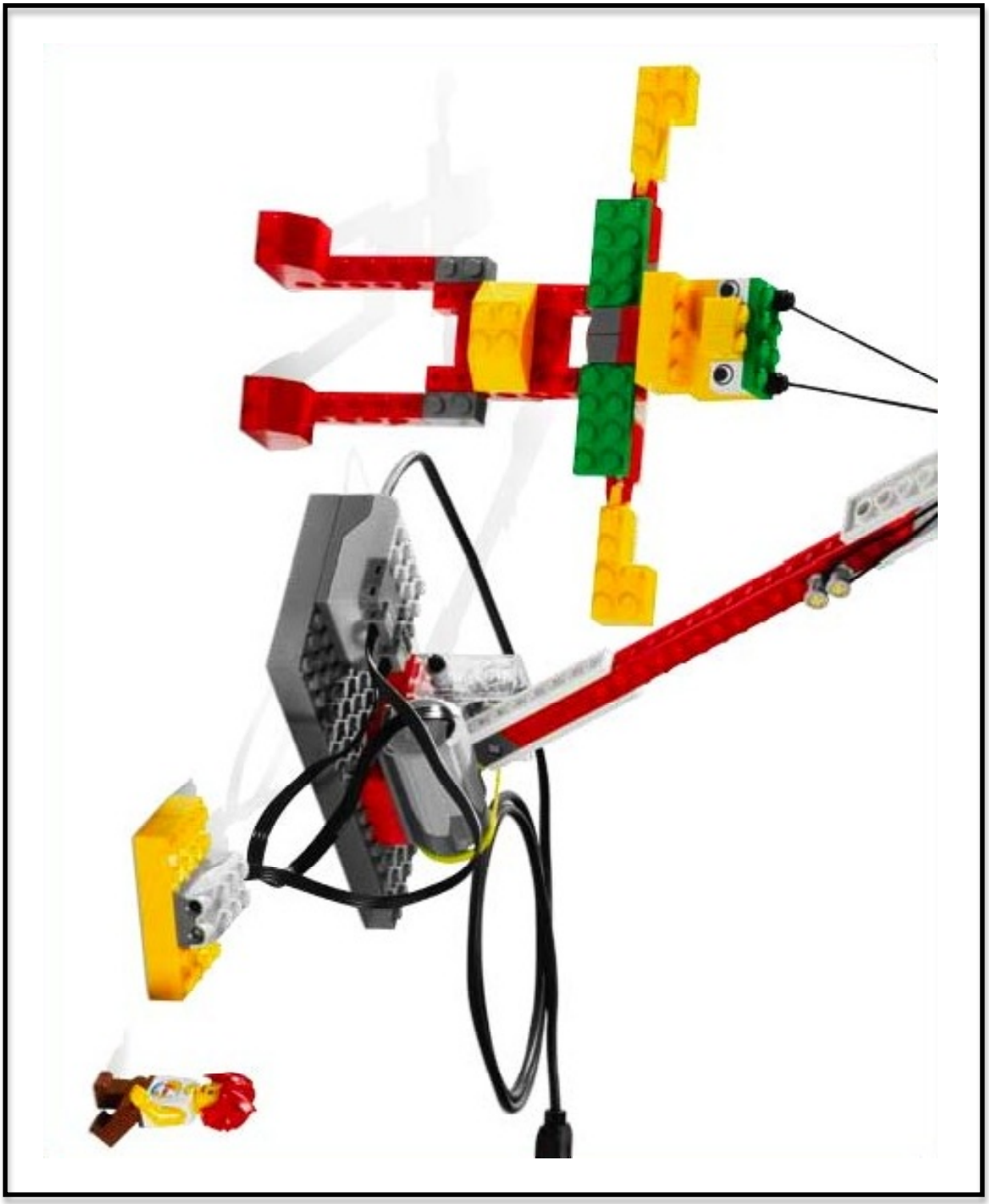
Modèle 11 - Le géant qui s'élève



Version du 18 février 2010

Source des images : LEGO Education WeDo

Modèle 11 - Le géant qui s'élève
LEGO Education WeDo

Connecter - Activité préparatoire et discussion

Au moment de la causerie, les enfants pourraient se rassembler en cercle pour discuter.

- Est-ce que quelqu'un dans la classe veut jouer le rôle d'un géant endormi? Le géant est étendu par terre et se repose. Est-ce que deux autres personnes veulent rôder autour du géant? Est-ce que les deux personnes peuvent s'approcher très près du géant sans le réveiller? Jusqu'où peuvent-elles s'approcher?
- Si le géant se réveille, quel bruit peut-il faire?
- Est-ce que le géant est gentil ou méchant?

Question mobilisatrice
Peux-tu construire un géant qui se réveille et se tient debout?

* Présenter l'affiche du modèle du géant pour inciter les élèves à la construction.

Construire
Modèle 11 - Le géant qui s'élève

Contempler et échanger

Trucs qui sont donnés aux enfants sur le site.

Truc pour débuter un programme
Utilise le pictogramme de la flèche verte.

Truc pour arrêter un programme
Clique sur le carré rouge.

Le son
Utilise le pictogramme des notes de musique et celui du « 123 ». Tu places ton curseur sur « 123 » et la lettre « T » apparaît. Tu peux maintenant choisir le son que tu désires. Tu as le choix entre les sons de 1 à 20.

Programmer le temps
Utilise le pictogramme pour activer le moteur pour un temps déterminé et celui du « 123 ». Tu places ton curseur sur « 123 » et la lettre « T » apparaît. Tu peux maintenant choisir le temps que tu désires.

Le temps
Si tu veux faire fonctionner ton robot pendant 1 seconde, écris 1 et ajoute un 0. Si tu veux le faire fonctionner 2 secondes, écris 2 et ajoute un 0.
Si tu veux le faire pour 3 secondes, tu sais maintenant quoi ajouter.

Pictogrammes à utiliser pour réaliser les défis

Voici quelques défis que les élèves peuvent réaliser en classe

Les enregistrements sonores des défis sont disponibles sur notre site. Cela aide les enfants à les réaliser de façon autonome.

Contempler et échanger

*Note à l'enseignante :
Ce modèle est difficile à programmer avec précision.

Défi 1

Fais ronfler le géant.

Défi 2

Trouve combien de secondes il faut pour faire lever le géant un petit peu.

Défi 3

En utilisant le même temps, fais recoucher le géant afin qu'il fasse un petit somme.

Défi 4

Fais lever le géant, qu'il se couche et qu'il se relève. Utilise le même temps.

Défi 5

Fais s'étendre le géant et qu'il ronfle une fois couché.

Continuer

Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les exercices précédents. L'enseigante prévoit une période de partage pour que chacune des équipes explique et montre leur défi aux autres.

Modèle 11 - Le géant qui s'élève
Le corrigé des défis

Contempler et échanger

Défi 1

Fais ronfler le géant.

Défi 2

Trouve combien de secondes il faut pour faire lever le géant un petit peu.

Défi 3

En utilisant le même temps, fais recoucher le géant afin qu'il fasse un petit somme.

Défi 4

Fais lever le géant, qu'il se couche et qu'il se relève. Utilise le même temps.

Défi 5

Fais s'étendre le géant et qu'il ronfle une fois couché.

Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les exercices précédents. L'enseigante prévoit une période de partage pour que chacune des équipes explique et montre leur défi aux autres.

Réponse personnelle à chaque équipe

Cette création est mise à disposition selon le Contrat Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.5 Canada disponible en ligne http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ca/ ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.