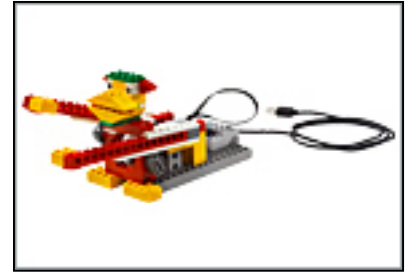


Modèle 3 – Le singe qui joue de la musique



Version du 15 février 2010

Modèle 3 – Le singe qui joue de la musique 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 tu es capable de faire différents rythmes avec nos mains?

Comment peux-tu faire des mouvements avec tes bras (un bras à la fois, les deux bras, les deux bras dans la même direction ou dans des directions différentes ...) ?

Es-tu capable de répéter des rythmes avec des percussions?

Question mobilisatrice

Comment le singe peut-il réaliser différents rythmes avec ses bras?

* L'enseignante présente l'affiche du modèle du singe pour inciter les élèves à la construction.

Construire

Modèle 3 – Le singe qui joue de la musique

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.



Truc pour 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.

Truc pour 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.



Truc pour 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.



Truc pour la puissance du moteur

Elle se détermine de 1 à 10 : 1 indique la puissance la plus faible et 10 la plus forte.

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.

Note à l'enseignante : Pour mieux entendre les sons que le singe produira, placez des verres ou une bouteille d'eau sous ses bras.

Défi 1

Fais bouger les bras du singe.

Défi 2

Fais bouger les bras du singe pendant 5 secondes.

* 1 seconde =10

Défi 3

Trouve le son pour que le singe donne un bisou.

Défi 4

Fais bouger le singe lentement pendant 5 secondes.

* Puissance du moteur : 1 à 10

* 1 seconde =10

Défi 5

Le singe donne un bisou et il bouge ses bras pendant 4 secondes.

*** 1 seconde =10

Continuer

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

Modèle 3 – Le singe qui joue de la musique Le corrigé des défis

Défi 1

Fais bouger les bras du singe.



Défi 2

Fais bouger les bras du singe pendant 5 secondes.



* 1 seconde = 10 donc 5 secondes = 50

Défi 3

Trouve le son pour que le singe donne un bisou.



* Bisou : son 3

Défi 4

Fais bouger le singe lentement pendant 5 secondes.



(ou un nombre entre 1 à 5)

* 1 seconde = 10 donc 5 secondes = 50

Défi 5

Le singe donne un bisou et il bouge ses bras pendant 4 secondes.



* 1 seconde = 10 donc 4 secondes = 40

* Bisou : son 3

Continuer

Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les exercices précédents. L'enseignante 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