

Modèle 5 – Le lion qui rugit



5

Version du 16 février 2010

Modèle 5 – Le lion qui rugit 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 a un chat à la maison?
- Quel cri fait le chat, est-ce que quelqu'un peut l'imiter?
- Penses-tu qu'un lion est pareil comme un chat? Qu'est-ce qu'il y a de semblable et de différent?
- Quel cri fait le lion peux-tu l'imiter?
- Fais semblant que tu es un lion dans la savane, comment marcherais-tu? Comment ferais-tu pour te reposer et t'asseoir?
- Sais-tu ce que mange un lion?

Question mobilisatrice

Peux-tu construire un lion qui rugit, s'assoit et s'étend?

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

Construire

Modèle 5 – Le lion qui rugit.

Contempler et échanger

Trucs qui sont donnés aux enfants sur le site.



Truc pour débiter un programme

Utilise le pictogramme de la flèche verte.

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.

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

Voici quelques défis à réaliser en classe.

Note à l'enseignante :

Si vous programmez le moteur plus d'une seconde il forcera inutilement.

Défi 1

Trouve le rugissement du lion.

Défi 2

Fais lever le lion sur ses pattes, 1 seconde.

* 1 seconde =10

Défi 3

Fais coucher le lion, 1 seconde.

Défi 4

Le lion est très fâché, il rugit et monte sur ses pattes pendant 1 seconde.

Défi 5

Le lion est fatigué, il se couche pendant 1 seconde et il ronfle.

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 5 – Le lion qui rugit Le corrigé des défis

Contempler et échanger

Défi 1

Trouve le rugissement du lion.



Défi 2

Fais lever le lion sur ses pattes, 1 seconde.

* 1 seconde = 10



Défi 3

Fais coucher le lion, 1 seconde.



Défi 4

Le lion est très fâché, il rugit et monte sur ses pattes pendant 1 seconde.



Défi 5

Le lion est fatigué, il se couche pendant 1 seconde et il ronfle.



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