



Bee Bot

Bee Bot et les Trois petits cochons

Niveau de maîtrise pour l'animateur : débutant

Principe

Cette activité permet aux enfants de découvrir les principes de base de la programmation avec le robot Bee Bot de manière ludique. La programmation se fait sans ordinateur et sans télécommande, en appuyant sur les boutons situés sur le dos de la petite abeille.

Objectifs de l'activité pour les participants

- Savoir se repérer et anticiper des déplacements en commandant un robot
- Découvrir ou redécouvrir des contes : les trois petits cochons, etc.
- S'amuser

Type de public - âge	Ressources	Durée	Matériel requis
Groupe de 6 à 12 enfants maximum (âgés de 3 à 6 ans) Parent – enfant (à partir de 3 ans)	Robot Bee bot http://recit.cshbo.qc.ca/abeille-bee-bot-2/ https://primabord.eduscol.education.fr/experimentation-avec-les-robots-beebot-en-gs	Environ 45 minutes	Fourni . 6 robots Bee bot . un tapis de contes . l'ouvrage : les trois petits cochons de Rosenberg, éd. Milan Jeunesse, Coll. Mes premiers contes animés. Non fourni car laissé au libre choix Les cartes de personnages (ou les marionnettes) les photocopies des couvertures de conte

Les étapes pas à pas

0

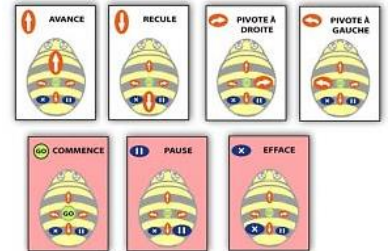
Mise en place du matériel

Malle robot petite enfance Bee-Bot Fiche animation 1

- S'assurer avant l'animation que les robots sont tous suffisamment chargés, sinon les mettre sur la station de charge.
- Repérer d'après l'histoire les déplacements que peut faire Bee-bot pour créer des étapes cohérentes dans le récit.
- Allumer tous les bee-bot 5 minutes avant le début de l'atelier (rappel : retourner chaque Bee-bot et placer les 3 boutons sur ON).

1 Faire connaissance avec Bee-bot

- Présenter le robot, son fonctionnement (fonction de chaque bouton) et les précautions d'usage (utilisation au sol uniquement, manipuler Bee-bot avec douceur : ne pas le jeter ou le laisser tomber par terre)
- Laisser les enfants manipuler le robot librement dans la pièce pendant une dizaine de minutes afin de leur permettre de découvrir de manière empirique le fonctionnement de Bee-bot, les déplacements, etc.



2 Un tapis de contes jeu particulier : Bee-bot et les 3 petits cochons

- Pour cette animation un seul robot est nécessaire. Ranger ou faire ranger chaque Bee-bot sur la base, l'animateur.trice en conserve un, qui servira au déroulé de l'histoire sur le tapis, penser à effacer les déplacements précédents en appuyant sur le bouton avec la croix.
- Faire asseoir les enfants autour du tapis pour leur conter l'histoire des Trois petits cochons avec Bee-bot. Placer Bee-bot sur la chaumière **qui sera le point de départ de l'histoire**



- Commencer à conter l'histoire en annonçant les étapes. Faire une pause à chaque étape pour permettre aux enfants, chacun leur tour, d'appuyer sur les boutons et ainsi faire évoluer Bee-bot au rythme du conte. Exemple :
La maman des trois petits cochons les réunit et leur annonce que maintenant ils sont en âge d'avoir leur propre maison, le premier petit cochon va réaliser une cabane en paille. (Bee-bot quitte la chaumière et doit aller vers la cabane en paille ce qui donne le parcours : avance → pivote à droite ↻ avance de 3 cases → → → pivote à gauche ↻ et avance →
Ainsi de suite jusqu'à la fin de l'histoire.

3 Poursuivre l'expérience

En observant bien le tapis plusieurs contes peuvent être abordés : Hansel&Gretel, Raiponce, Boucle d'Or et les Trois ours, La Belle au Bois dormant, etc.
Autre activité possible : Bee-bot doit aider les personnages de plusieurs contes (représentés par une carte plastifiée ou une marionnette) à retrouver leur livre pour retourner dans l'histoire (couverture photocopiée au sol). L'enfant doit associer un personnage de conte à l'histoire correspondante.