

Fiche d'accompagnement TuxBot Cycle 2

L'objectif pour l'élève est d'écrire le programme de déplacement du pingouin avec des flèches. Chaque flèche correspond à un déplacement. On utilise le logiciel TuxBot en mode basic.

Ressources :

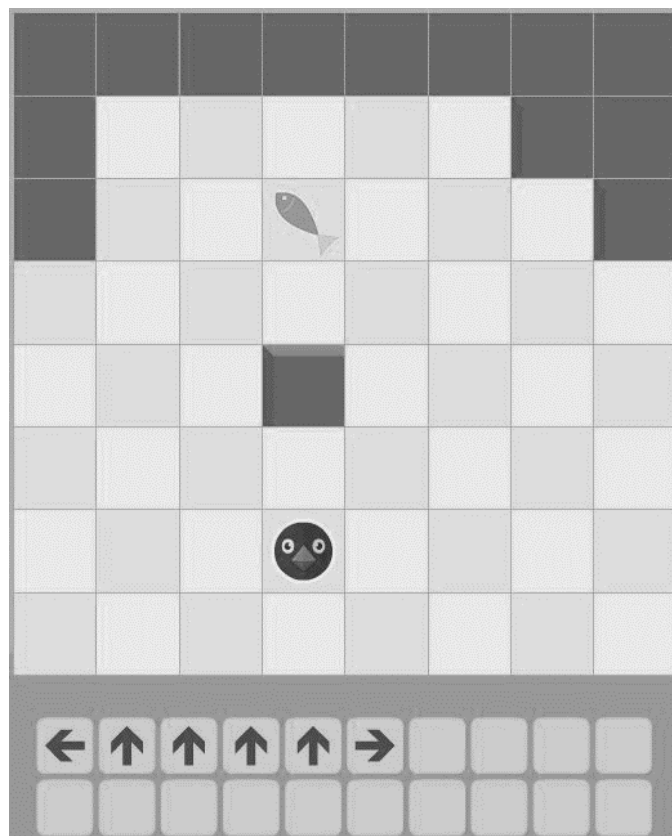
Pour trouver TuxBot voir <http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php>

Voir le carnet de programmation http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/download/carnet_tuxbot_basic.pdf

Déroulement :

Le maître peut montrer au tableau ou avec un vidéoprojecteur ou sur un ordinateur le fonctionnement de TuxBot. Les élèves peuvent faire des essais sur le logiciel avant d'écrire leur programme sur leur fiche de travail.

Les élèves essaient d'écrire leur programme sur la fiche. Exemple ci-dessous



En mode basic édition chaque flèche correspond à un déplacement. Le pingouin ne doit pas aller dans les cases foncées car sinon, il tombe dans l'eau.

Pour chaque niveau une fiche correspondante est proposée. Elle comporte la règle du jeu et deux défis adaptés au niveau des élèves.

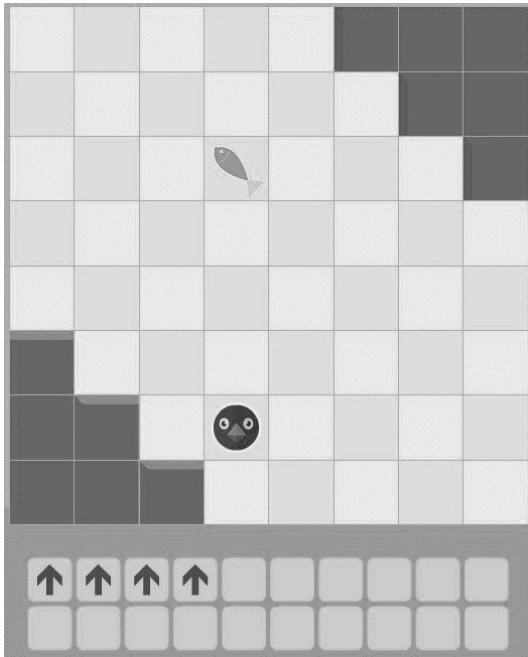
Aides pour les élèves :

On peut utiliser un pion pour matérialiser le pingouin.

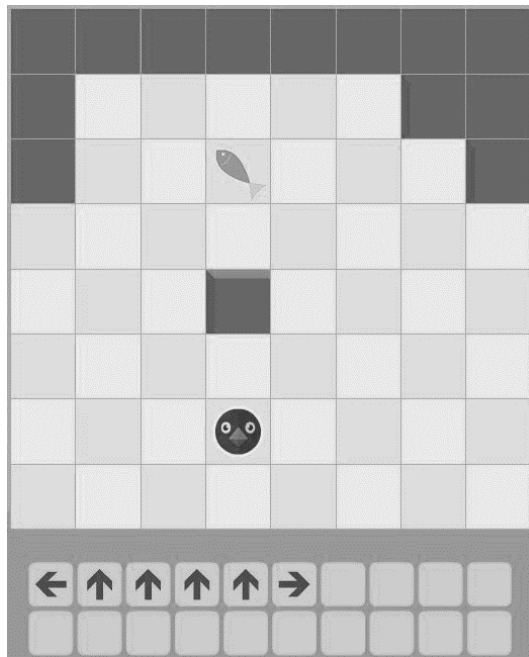
On peut faire le déplacement en réel sur des cases dans la classe. On peut aménager un parcours dans la salle de sport ou le préau.

L'élève peut tracer le parcours au crayon à papier sur le quadrillage.

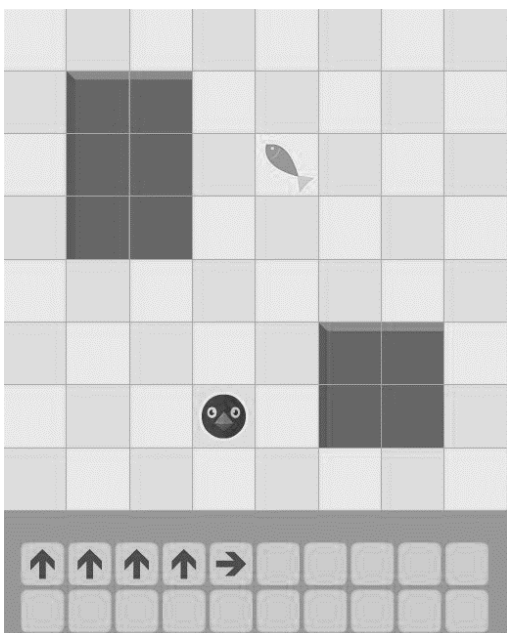
Solutions :



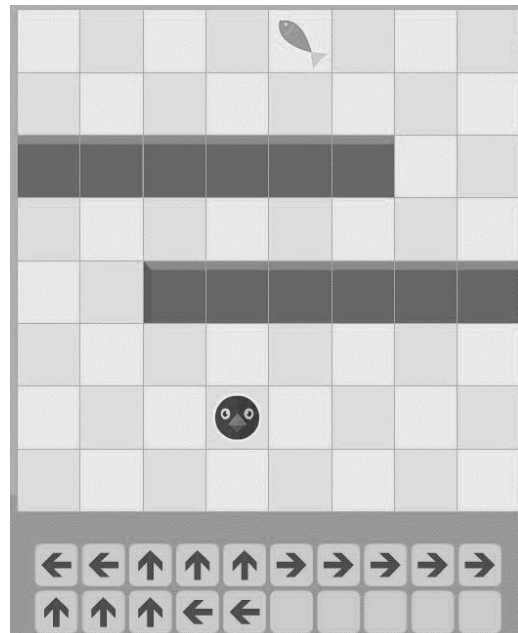
Solution CP 1



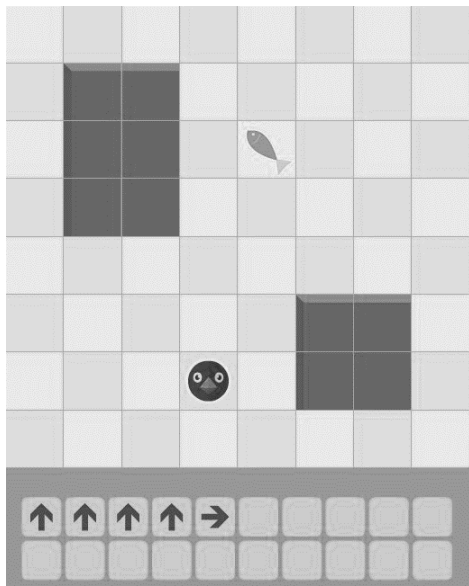
Solution CP2



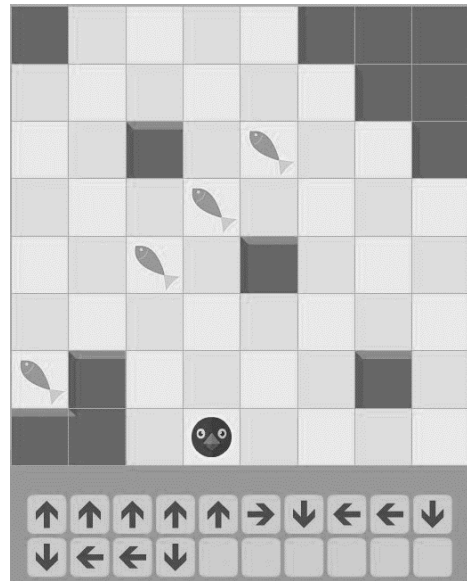
Solution CE1 1



Solution CE1 2



Solution CE2 1



Solution CE2 2