



**Nom : Figurine**

**Matériel :**

- BeeBot
- Figurines
- Crayon-feutre ou « tape électrique »

**Consigne :** Les élèves devront faire tomber une figure avec un BeeBot.

**Étapes :**

- 1) Expliquer aux élèves la consigne.
- 2) Présentez un exemple de l'activité devant la classe. Assurez-vous que tous les élèves puissent bien voir le BeeBot. Si vous voulez, vous pouvez demander aux élèves de venir s'asseoir en rond dans le coin rassemblement.
- 3) Faites un parcours simple pour commencer (par exemple, une ligne droite). Insistez sur le fait que le BeeBot ne doit pas dépasser la ligne tracée derrière la figurine.
- 4) Formez les équipes. Il est recommandé de demander à l'enseignant de vous aider.
- 5) Distribuez les BeeBots. Vous pouvez demander à l'enseignant de vous aider.
- 6) Quand les élèves sont en action, déplacez-vous dans la classe. Aidez les équipes qui ont de la difficulté. Vous devez les guider sans leur donner la réponse.
- 7) 10 minutes avant la fin du cours, annoncez la fin de l'activité. Demandez aux élèves de vous donner leur BeeBots et de ramasser les tapis.
- 8) Faites un retour avec les élèves.

**Notes :**

- 1) **Très important** : Demandez à l'enseignant s'il a des figurines. Si vous pouvez, communiquez avec lui quelques jours avant la présentation.
- 2) En utilisant le crayon-feutre ou le « tape électrique », tracez une ligne derrière la figurine.
- 3) Pour commencer, faites un parcours en ligne droite et variez la distance entre la figurine et le point de départ.
- 4) Si vous voyez que les élèves maîtrisent bien l'activité, vous pouvez concevoir des parcours plus complexes.



**Défis supplémentaires :** Ajouter des obstacles.

**Points à aborder durant le retour :** Demandez aux élèves de vous dire ce qu'ils devaient faire : quelle était la tâche à accomplir ? Ensuite, demandez-leur ce qu'ils ont fait pour réussir. Est-ce que c'était difficile ? Facile ? Comment ont-ils fait pour estimer la distance que le BeeBot devait parcourir sans dépasser la ligne ?