

Nom: Tag



Concepts abordés : L'évènement, la séquence, la condition

Consigne : L'élève doit tenter d'attraper les personnages.

Solution :



* Les personnages ne sont pas obligés de se déplacer ainsi. C'est une solution possible parmi tant d'autres.

Notes :

- 1) Les élèves peuvent choisir le décor qu'ils souhaitent.
- 2) Ils peuvent aussi choisir les personnages qu'ils souhaitent. Cependant, dites-leur de ne pas choisir des gros personnages.
- 3) Les personnages doivent se déplacer constamment.
- 4) Idéalement, ils devraient se déplacer rapidement.
- 5) Lorsqu'on appuie sur un personnage, il doit s'arrêter.
- 6) Si vous voulez, vous pouvez demander aux élèves que le personnage doit s'exclamer lorsqu'on l'attrape. Par exemple, il pourrait dire : « Tu m'as eu! ».
- 7) Assurez-vous d'introduire le bloc DEMARRER LORSQU'ON TOUCHE :



Points à aborder durant le retour :

Faire un récapitulatif des blocs qu'ils ont utilisés. Par exemple, comment ont-ils fait pour que le personnage s'arrête lorsqu'on appuie dessus ? Quelle est l'utilité du bloc DEMARRER LORSQU'ON TOUCHE ?