



# BLUE BOT

## Public

À partir de 4 ans

## Durée

30 min à 1 h

## Connexion

Non nécessaire

## Participants

6 maximum

## Animateur·ices

1 à 2 personnes

## Matériel

- 6 robots Blue Bot
- 5 tapis thématiques
- 30 "murs" en carton
- 75 tuiles de commandes
- 1 panneau de commandes
- 1 dé en mousse
- 60 cartes de déplacements

## Présentation

Avec Blue Bot, faites découvrir la programmation de manière ludique et intuitive ! Le robot parcourt différents tapis thématiques grâce aux directions données par les enfants. Les Blue Bot se reconnaissent entre eux ! Faites-les interagir.

## Objectifs

- S'initier à la programmation
- Anticiper et vérifier un résultat
- Se repérer dans l'espace
- Savoir expliquer et corriger une erreur
- Travailler en groupe

## À SAVOIR

Avant l'âge de 6 ans, le panneau de commandes n'est pas nécessaire (à moins de vouloir donner certains ordres au Blue Bot : tourner à 45°, répéter une action, etc.).

# ANIMATION 1 : TAPIS ALPHABET

Composé des différentes lettres de l'alphabet, ce tapis ludique est destiné aux plus jeunes.

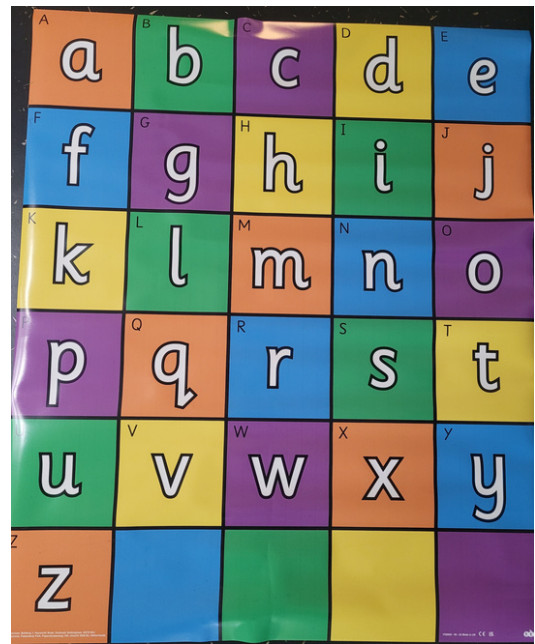
Différentes utilisations existent :

1- Utilisez-le pour apprendre l'alphabet aux enfants ou bien pour leur faire écrire la première lettre de leurs prénoms ou encore des noms de légumes !

2- Vous pouvez également imaginer faire une épreuve inspirée du jeu télévisé Fort Boyard.

Avec les différentes lettres de l'alphabet, faites deviner des mots aux enfants et faites en sorte qu'ils déplacent leur Blue Bot sur les bonnes lettres.

Attention : limitez-vous à des mots de 6 lettres (1 pour chaque Blue-Bot)



Astuce : pour faire écrire un mot avec un seul Blue Bot, utiliser le bouton pause dans la séquence de programmation afin de s'arrêter quelques secondes sur la lettre voulue puis de repartir.

## À SAVOIR

Dépliez préalablement les tapis avant utilisation pour les aplatir : les mouvements des Blue Bot pourraient être gênés par un pli.



## ANIMATION 2 : TAPIS ÉCHELLES ET SERPENTS

Ce tapis est une réplique du jeu de société "échelles et serpents".  
Accompagné d'un dé, il vous permettra de jouer à ce jeu de société en utilisant les Blue Bot comme des pions.

1- Les Blue Bot sont différenciés grâce à des gommettes de couleurs différentes pour les utiliser en tant que pions.

2- Lancez le dé en mousse et avancez votre Blue Bot du nombre indiqué. Si vous tombez sur une case avec une échelle, vous avez le droit de la monter. En revanche, si vous tombez sur une case avec un serpent, vous devez descendre !

Le premier à arriver sur la case "Finish" gagne la partie.



Si plusieurs Blue Bot se retrouvent sur la même case, pensez à les décaler légèrement.

### À SAVOIR

Dépliez préalablement les tapis avant utilisation pour les aplatir : les mouvements des Blue Bot pourraient être gênés par un pli.

## **ANIMATION 3 : TAPIS CONTES DE FÉE**

**Ce tapis représente plusieurs éléments issus de différents contes de fée !**

**Différentes utilisations existent :**

**1- Présentez quelques classiques de contes de fée en utilisant le tapis comme une île aux histoires.**

**2- Demandez à l'enfant de programmer Blue Bot avec les boutons situés sur son dos. Le but est d'utiliser Blue Bot comme un pion qui se déplace sur le tapis et qui se dirige vers un univers.**

**3- Lisez ensuite l'histoire choisie selon la case où s'arrête Blue Bot.**



### **À SAVOIR**

**Dépliez préalablement les tapis avant utilisation pour les aplatir : les mouvements des Blue Bot pourraient être gênés par un pli.**



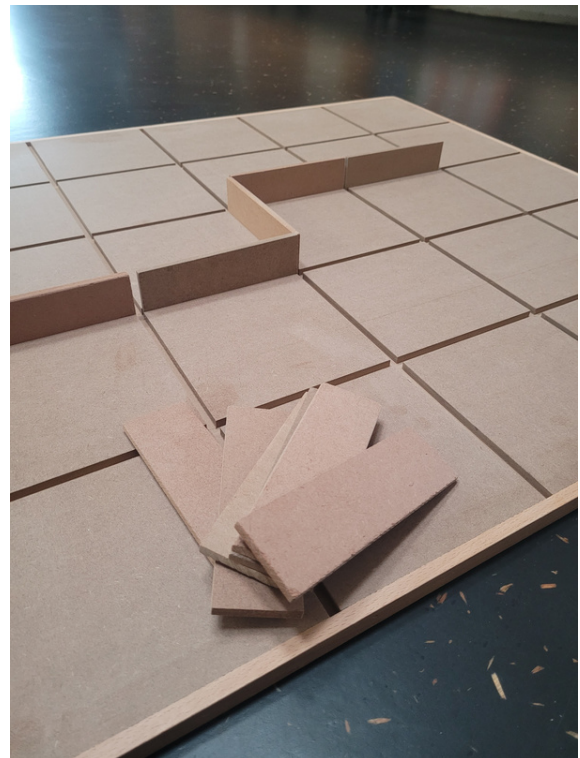
## **ANIMATION 4 : TAPIS LABYRINTHE**

Construisez votre propre parcours avec les "murs" fournis. Que ce soit un labyrinthe, un parcours de course pour Blue Bot...

1- Vous pouvez utiliser ce tapis à votre guise, en créant par exemple une piste de course. Ensuite, chaque participant doit parvenir à la ligne d'arrivée en faisant un chemin particulier.

2- Vous pouvez initier les participants au code de la route en créant une mini ville avec ses feux tricolores, ses passages piétons...

3- Vous pouvez créer un labyrinthe et demander aux participants de s'en échapper.



Pour les participants plus âgés, vous pouvez leur faire utiliser le panneau de commandes.

### **À SAVOIR**

Veillez à ne pas dessiner directement sur le tapis et sur les "murs" en carton.

## ANIMATION 5 : TAPIS TRANSPARENT

Préparez un tapis personnalisé avec les images de votre choix. Les enfants peuvent participer à sa réalisation.

1- Vous pouvez initier les participants au code de la route en créant une mini ville avec ses feux tricolores, ses passages piétons... Il suffit de trouver sur Google image des photos/dessins de ces éléments, de les imprimer puis de les glisser dans les cases prévues à cet effet !

2- En lien avec notre exposition "Mission potager", vous pouvez mettre des photos de fruits et légumes et demander aux participants de se rendre avec leur Blue Bot sur le légume/fruit que vous présentez.

3- Vous pouvez également imprimer les têtes de vos participants et les faire rire en créant une histoire autour d'eux grâce aux Blue Bot.



Pour les participants plus âgés, vous pouvez leur faire utiliser le panneau de commandes.

### À SAVOIR

Dépliez préalablement les tapis avant utilisation pour les aplatir : les mouvements des Blue Bot pourraient être gênés par un pli.