

Titre du jeu : Orientamento - Bluebot

<i>Description du jeu</i>	<p>Jeu d'expression orale et de programmation de robot « Bluebot »</p>
<i>Matériel et mise en place</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Un plateau sur lequel se trouvent des flashcards variées (selon le lexique travaillé et connu des enfants). - Une nappe en plastique transparente (un carré d'environ 120 cm de côté soit 7 cases par côté) - Des pochettes transparentes fixées au-dessus de la nappe qui permettent d'insérer des flashcards (11cm x11cm).
<i>Règlement du jeu</i>	<p>Un élève tire une carte et doit nommer ce qui est sur la carte sans la montrer aux autres. Les autres élèves doivent repérer la FC sur le plateau puis programmer le robot en donnant les indications de directions en italien. Faire jouer 2 équipes l'une contre l'autre</p>
<i>Remarques Variantes</i>	<p><u>Au cycle 2</u>, on demande aux enfants d'écrire le code sur une ardoise (flèches directionnelles) avant de l'exprimer en italien. <i>Ex : destra, sinistra, avanti</i></p> <p><u>Au cycle 3</u>, on fait évoluer la structure syntaxique. <i>Ex : va avanti, gira a destra, gira a sinistra o va avanti 3 volte...</i></p> <p><u>Variantes</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Poser des obstacles que le robot doit contourner pour arriver sur la case finale. (voir photos et vidéos) 2 - Le choix des emplacements des obstacles est déterminé par l'équipe adverse pour complexifier la tâche. 3 - Imposer le passage par certaines cases alors que d'autres cases sont interdites. On fait ainsi évoluer la structure langagière.

