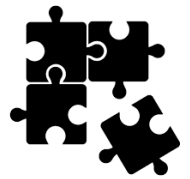


# ATELIER

## Planète Code

### ACTIVITES PROPOSEES

- Explorer les différentes zones du jeu en programmant les déplacements de sa navette spatiale.
- Anticiper les déplacements de sa navette



### OBJECTIFS

- Reconnaître des séquences d'instruction
- Développer la logique
- Etablir/ suivre des instructions
- Anticiper un ou plusieurs déplacements simultanés
- Développer un vocabulaire spécifique : programme, boucle.



### COMPETENCES TRAVAILLEES

- (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.
- Initiation à la programmation par activités de repérage ou de déplacement.
- Ecrire, mettre au point et exécuter un programme.
- Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.



### MODALITES & ORGANISATION

- Durée : 10-15 minutes
- 2-4 joueurs et jusqu'à 8 joueurs en constituant des équipes de 2



### MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 navettes spatiales et 20 pions
- 4 lots de 29 cartes pour le niveau 1 (cycle 2) : uniquement des cartes « avancer » « pivoter » et « construire ».

