

Défis en mouvement – Bonnes pratiques: Courir, sauter, lancer: Saute, Roberta!

Les enfants expérimentent, par deux, les mouvements d'un robot sauteur et la manière de commander ou de déplacer ce dernier. Ils font avancer le robot en s'aidant d'une grille (3×3) et de cartes symboles représentant des pieds.

Niveaux de compétences

- Les enfants sont capables de sautiller en rythme (p. ex. au galop, à cloche-pied, en faisant le pantin).
- Les enfants sont capables de réaliser différentes formes de sauts et des sauts avec du matériel (p. ex. élastique, cerceaux).

Objectif d'apprentissage: Les enfants se déplacent de différentes manières sur une grille en sautillant. Ils commandent le robot à tour de rôle.

Matériel: Craie, cartes symboles (pieds, départ, arrivée), cônes, cailloux ou feuilles d'arbres

1. Éveiller la curiosité, activer – Percevoir, explorer

L'enseignant-e dessine à la craie, dans la cour de récréation, quatre ou cinq grilles de neuf cases (3×3). Les grilles peuvent se toucher mais doivent alors être séparées optiquement par des cônes. En dehors de chaque grille, l'enseignant-e définit le départ et l'arrivée à l'aide des cartes symboles correspondantes. Les enfants sont répartis en groupes de trois ou quatre.

Consignes de l'enseignant-e

«Nous nous trouvons devant une grille sur laquelle les robots de la famille Roberta vont pouvoir se déplacer en sautillant. Pour cela, une personne doit programmer leurs déplacements en indiquant sur la grille, au moyen des cartes symboles (pieds), le trajet à suivre et la manière de sautiller (sur un pied, à pieds joints) entre le départ et l'arrivée. Les robots peuvent aller en avant, en arrière et de côté, mais pas en diagonale. Lorsque le programmeur ou la programmeuse crie «Saute, Roberta!», les robots se mettent en action. Ensuite, un ou une autre enfant se glisse dans la peau du programmeur ou de la programmeuse.»

Questions de réflexion possibles

- Qu'est-ce qui vous aide à bien sautiller sur une jambe en avant, de côté et en arrière?
- Comment pouvez-vous atteindre l'arrivée avec le moins ou le plus de sauts possible?

Remarques

- Les dimensions idéales d'une case sont d'environ 40×40 cm. Les enfants pourront ainsi, par la suite, éviter certaines cases en sautant par-dessus.

- Selon le niveau de la classe, il peut être utile, au début, de montrer un exemple de programmation (trajet à suivre) avec un-e enfant.
-

2. Observer, accompagner – Traiter, associer

Consignes de l'enseignant-e

«La famille Roberta a besoin de nouveaux défis. Le programmeur ou la programmeuse peut désormais choisir librement les points de départ et d'arrivée. Il ou elle peut en outre indiquer, au moyen d'objets naturels (cailloux, feuilles) des cases que la famille Roberta doit éviter en sautant par-dessus.»

Questions de réflexion possibles

Comment pouvez-vous définir un trajet plus compliqué avec les cartes symboles?

3. Évaluer, conclure – Consolider, utiliser

Consignes de l'enseignant-e

«Tracez, sur votre grille, un trajet qui vous plaît. Ensuite, parcourez les trajets définis sur au moins deux autres grilles.»

Questions de réflexion possibles

- Quelle est la grille qui vous a le plus plu ? Pourquoi ?
- Quel parcours sauté vous a paru le plus difficile ? Pourquoi ?

Remarques

Le thème de la programmation peut également être abordé en classe. L'enseignant-e peut par exemple demander aux enfants de reporter leur trajet préféré sur une grille afin de programmer un Bee-Bot.

Variantes

- **Matériel:** Former les grilles au moyen de cerceaux (3×3) ou de cordes à sauter.
- **Extensions**
 - Agrandir les grilles (p. ex. 4×4).
 - À l'extérieur: demander à deux équipes d'imaginer un trajet sur deux grilles adjacentes.
 - À l'intérieur (salle de classe, couloir): tracer les grilles avec du ruban adhésif.

Remarque: Sur le site Internet «[Meine Forscherwelt.de](http://MeineForscherwelt.de)» (en allemand uniquement), les enfants peuvent programmer eux-mêmes le robot de Ronja.

Source: Jürgen Kühnis, Patricia Steinmann, Ilaria Ferrari, Eliane Schmockler, Luzia Huber, Pascale Lüthy, Raphaël Mathis, Susanne Steiger



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO