

# Explorer le monde : faire l'expérience de l'espace

**Objectif** : coder un trajet, un parcours à partir de sa représentation

**Mat** : comptine « la maison de l'escargot »

Cartes « code du parcours » niveaux 1 à 4 étoiles (suite ordonner des animaux)

Planche à la ferme

Etape 1

Rappeler le travail sur la comptine de l'escargot, reprendre en traçant un chemin et en demandant de ranger les petites cartes pour ordonner les animaux rencontrés

Etape 2

Présenter la planche de la ferme avec le chemin tracé, nommer les animaux, expliquer que : « le fermier à donner à manger à ses animaux et pour ne pas en oublier le chemin, il doit écrire le code en rangeant les étiquettes des animaux sur la bande »

suivre avec son doigt, sur l'écran le chemin du fermier et ranger les cartes

Bien insister sur le fait que le chemin commence sur le fermier



Etape 3 :

Entraînement pour le « codage »

Selon le niveau de votre enfant, faire tracer les chemins en augmentant progressivement le nombre d'animaux à relier : 3 puis 4 puis 5 et enfin 7

Planche pour suivre le chemin

A vertical green bar with ten rounded rectangular slots. The bottom-most slot contains a cartoon farmer wearing a yellow hat and blue overalls, holding a pitchfork. The other nine slots are empty.





