ACADÉMIE
DE CLERMONT-FERRAND
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Haute-Loire

GROUPE NUMÉRIQUE 43



CalculéCode



« Programme ton robot pour atteindre la case correspondante à la réponse du problème »

Préparation matérielle

- Construire un tapis de 5 x 5 cases (dimension de chaque case en fonction du robot utilisé)
- Inscrire à l'intérieur les nombres suivants :

24 , 18, 63, 42, 16, 27, 72, 15, 20, 28, 21, 56, 54, 40, 30, 81, 12, 32, 14, 48, 6, 8, 25, 45

- Imprimer le jeu de cartes « Calculécode » (100 cartes)
- Imprimer la fiche « réponses »



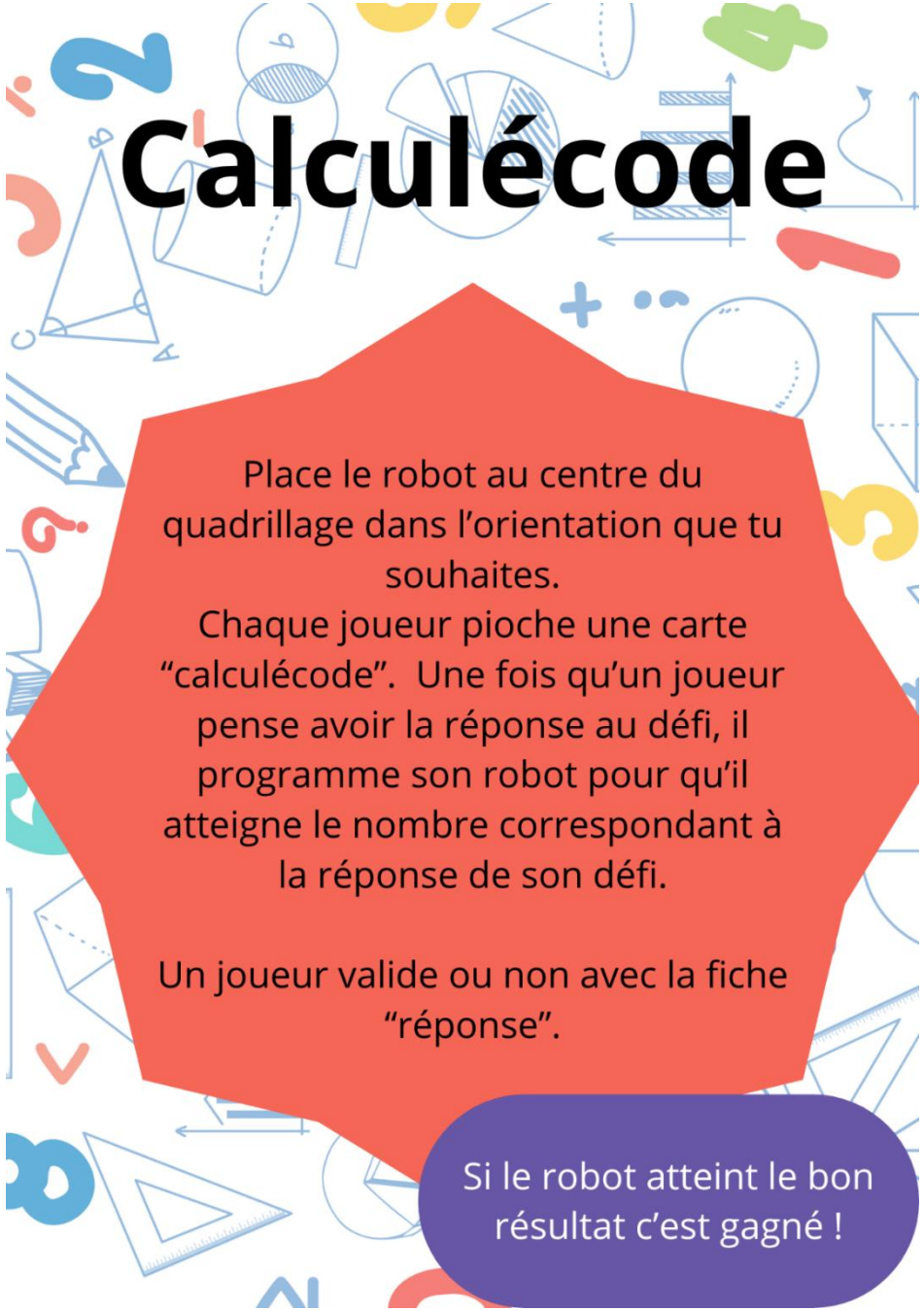
Case de 15 cm par 15 cm

40	72	21	48	81
32	24	20	16	45
27	8		63	25
28	42	18	30	14
54	12	15	6	56

Case de 10 cm par 10 cm

54	81	12	56	14
32	30	20	63	25
48	40		45	24
28	21	6	8	16
18	27	15	72	42





Le jeu : calculécode

100 cartes différentes sont proposées :

- 20 sur les tables de multiplications
- 26 sur les faits numériques (additions, soustractions)
- 8 sur la numération décimale
- 24 sur double, triple, quart, demi, tiers de …
- 22 sur la résolution de problèmes

Exemple

Variables :

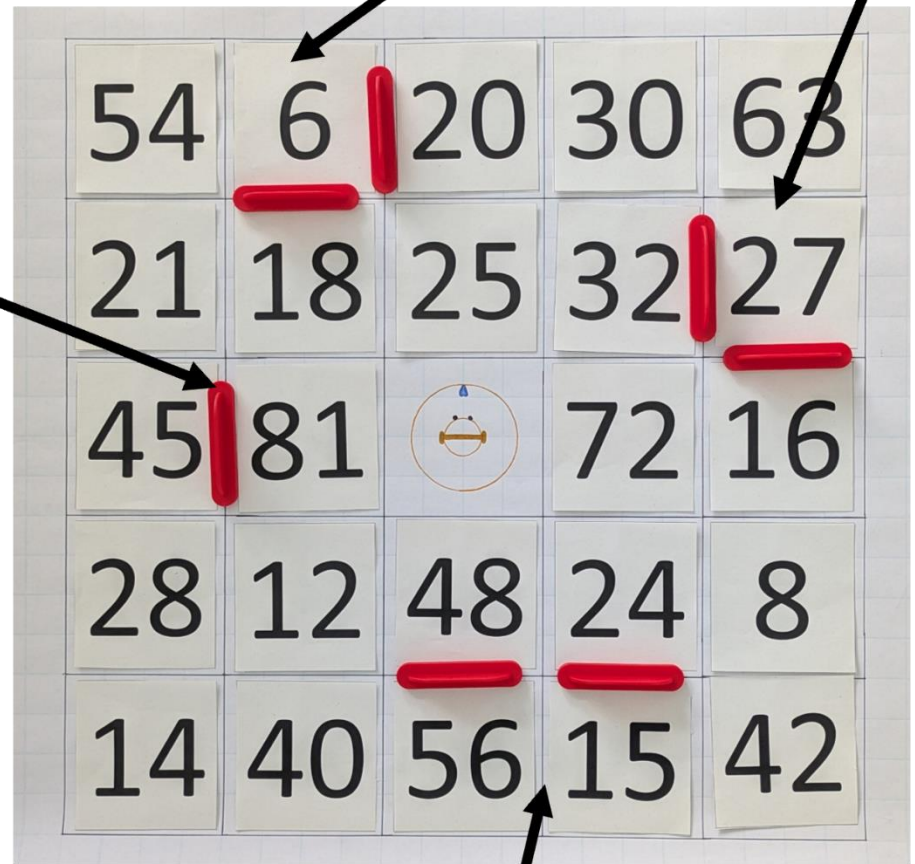
- Installer des obstacles sur le quadrillage pour interdire le passage sur certains côtés (avec les barrières pour le Matatalab et un objet type crayon rouge ou kapla pour les Blue-Bot)
- Utiliser le Loti bot sur le quadrillage de la bluebot : programmation sur tablette par blocs (image ou texte) avec un réglage de pas à 150.

Loti-Bot

« Blocs codage numérique »
bleus indispensables

2

obstacles



Possibilité de coder en utilisant les
« blocs codage numérique »