

LE PETIT PRINCE LE RENARD (T4)

S22
T4
D5
L1 P3

Focus sur :

- Compétences sociales (D5)

Tâche 1 : Imaginez et modélisez un immense désert!

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser tous les outils et matériaux que vous souhaitez !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériaux proposées dans le « Idea Bazaar », trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Bazar d'idées – quelques suggestions :

- Ils peuvent utiliser du sable ou de la semoule et de la peinture pour réaliser un tableau sur le thème du désert.
- Ils peuvent utiliser de la céramique séchant à l'air libre ou de la pâte à modeler, des cailloux, des plantes et des animaux en plastique, des matériaux recyclés pour construire une maquette ou un diorama.

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Domaines de développement :

En point de mire :

- Motricité fine
- Créativité
- Géographie

En outre :

- Compétences pratiques
- Matière – Arts plastiques
- Développement des talents
- Compétences sociales

Tâche 3 : Quelles sont les caractéristiques de la biosphère désertique ?

Toutes les solutions sont bonnes !

Tous les outils et matériaux sont autorisés !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées dans le « Idea Bazaar », trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.

Bazar d'idées – quelques suggestions :

- Remplissez le tableau de la fiche d'idées sur les caractéristiques climatiques, la végétation et la faune des déserts.
- Regardez des vidéos sur différents déserts et recensez leurs caractéristiques communes et différentes.

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Prenez des photos des bâtiments pendant leur construction et une fois terminés.

Domaines de développement :

En bref :

- Matière – Nature
- Esprit critique
- Compétences de vie
- Orientation spatiale

En outre :

- Créativité
- Compétences sociales
- Développement des talents

température diurne	
température nocturne	
précipitations	
vent	
végétation	
faune	

Comment gérer les résultats :

Organisez les photos terminées dans un répertoire en ligne ou imprimez-les et affichez-les sur un tableau d'affichage. Si les enfants ont pris des notes ou ont d'autres idées, joignez-les également.

LE PETIT PRINCE LE RENARD (T4)



S22
 T4
 D5
 L1 P3

Focus sur :

- Compétences sociales (D5)

Tâche 3 : Construisez votre propre système solaire ! Réalisez un système solaire à l'aide de techniques de papier mâché !

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser tous les outils et matériaux que vous souhaitez !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériaux proposées dans le « Idea Bazaar », trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Bazar à idées – quelques idées :

- Discutez des caractéristiques et de l'ordre des planètes du système solaire !
- Fabriquez les planètes à l'aide de ballons et de papier mâché !
- Peignez-les en fonction de leurs caractéristiques !
- Suspendez-les au plafond dans le bon ordre !

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Domaines de développement :

En point de mire :

- Motricité fine
- Créativité
- Géographie
- Mathématiques

En outre :

- Compétences pratiques
- Matière – Arts plastiques
- Développement des talents
- Compétences sociales

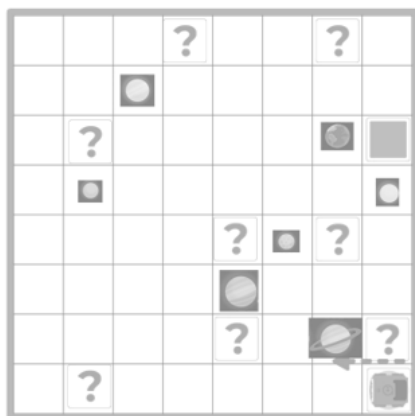
Comment gérer les résultats :

Organisez les photos terminées dans un répertoire en ligne ou imprimez-les sur un tableau d'affichage. Si les enfants ont pris des notes ou ont d'autres idées, joignez-les également.

Tâche 4 : Explorez le système solaire avec vos robots !

Toutes les solutions sont bonnes !

Tous les outils et matériaux peuvent être utilisés ! Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Idea Bazaar – quelques idées :

- Différents types de robots de sol peuvent être utilisés.
- La programmation sans écran des robots peut être basée sur un code couleur, des boutons poussoirs pour les directions, un contrôle par application, etc.
- Programmez le robot afin qu'il parcoure les champs en marquant les planètes dans le bon ordre !

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Prenez des photos des bâtiments pendant leur construction et une fois terminés.

Domaines de développement :

En point de mire :

- Orientation spatiale
- Créativité
- Pensée algorithmique
- Compétences sociales

En outre :

- Compétences pratiques
- Matière – Informatique
- Développement des talents

LE PETIT PRINCE LE RENARD (T4)



S22
 T4
 D5
 L1 P3

Focus sur :

- Compétences sociales (D5)

Tâche 5 : Faites germer des haricots ! Observez comment la lumière et la température affectent la germination des haricots !

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser n'importe quel type d'outil et de matériel !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Idea Bazaar – quelques idées :

- Préparez quatre récipients identiques avec une épaisse couche de coton humide dans un bol plat et placez quelques haricots secs dessus !
- Placez les 4 bols à 4 endroits différents où la température et la luminosité varient !
- Observez comment les haricots se développent ! Prenez une photo des plantes en croissance chaque jour !
- Notez vos observations dans un tableau, prenez des photos.
- Réalisez une vidéo en accéléré à partir des photos ! (par exemple, <https://www.youtube.com/watch?v=l36VF7ZVy-o>)

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Domaines de développement :

En bref :

- Compétences de vie
- Esprit critique
- Nature

En outre :

- Compétences sociales
- Responsabilité
- Développement des talents

Tâche 6 : Comment les émotions se manifestent-elles sur le visage ? À quelles émotions ces expressions faciales correspondent-elles ?

Toutes les solutions sont bonnes !

Tous les outils et matériaux sont autorisés !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Idea Bazaar – quelques idées :

- Utilisez de la pâte à modeler pour créer des visages exprimant différentes émotions sur les têtes figurant sur les pages de la fiche d'idées !
- Représentez la joie, la tristesse, la peur, la fierté, la honte.

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Prenez des photos des bâtiments pendant leur construction et une fois terminés.

Domaines de développement :

En point de mire :

- Compétences sociales
- Motricité fine
- Compétences de vie
- Orientation spatiale
- Créativité

En outre :

- Matière – Arts plastiques
- Développement des talents

Comment gérer les résultats :

Organisez les photos terminées dans un répertoire en ligne ou imprimez-les sur un tableau d'affichage. Si les enfants ont pris des notes ou ont d'autres idées, joignez-les également.

LE PETIT PRINCE LE RENARD (T4)

S22
 T4
 D5
 L2 P3

Un jour, le Petit Prince rencontra un renard, recroquevillé sous un pommier.

Le renard ne voulait pas jouer, il n'était pas apprivoisé. Curieux, le Petit Prince lui demanda ce que cela signifiait.

Le renard expliqua qu'« apprivoiser » signifiait créer des liens, rendre quelqu'un unique au monde. Avant cela, ils ne signifiaient rien l'un pour l'autre. Mais en apprenant à se connaître, ils deviendraient irremplaçables.

Le renard menait une vie monotone : il chassait les poulets, et les hommes le chassaient. Tout était toujours pareil.

Mais si le Petit Prince l'apprivoisait, alors même les champs de blé, jusqu'alors insignifiants, lui rappelleraient les cheveux blonds du garçon et seraient chargés de souvenirs, de beauté et de tendresse.

Le Petit Prince accepta d'apprivoiser le renard. Il apprit la patience, le silence, l'importance des rituels, ces petits rendez-vous qui donnent du sens au temps, qui rendent l'attente belle.

Chaque jour, ils s'asseyaient un peu plus près l'un de l'autre, jusqu'à ce que vienne le moment de se dire au revoir.

Alors, le renard était triste. Il savait qu'il allait pleurer. Mais il n'avait aucun regret. Car maintenant, il avait un ami.

Il en était venu à aimer le blé qui lui rappelait les cheveux du Petit Prince. Il chérissait le lien qu'ils avaient tissé.

Il avait gagné quelque chose d'invisible, mais d'essentiel.

Avant de se séparer, il partagea un secret avec le Petit Prince :

« On ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux. »

Le Petit Prince alla revoir les roses, ces fleurs qui ressemblaient toutes à la sienne. Mais maintenant, il comprenait : sa rose était unique parce qu'il l'avait aimée, soignée, protégée, parce qu'il avait passé du temps avec elle. C'était le lien, le temps passé avec elle, qui la rendait irremplaçable.

Et lorsqu'il revint dire au revoir au renard, il emporta ce secret avec lui pour toujours : on devient responsable de ce qu'on a apprivoisé. Il savait désormais qu'il était responsable de sa rose.

En bref :

- Compétences sociales (D5)

Objectifs de la leçon :

- Compréhension de texte
- résolution de problèmes
- prise de décision
- organisation du travail en groupe

Personnage	Caractéristiques	Interactions
Petit Prince	Voix douce Il n'est ni perdu, ni fatigué, ni assoiffé Calme, sérieux Enchanté	Réveille l'aviateur Lui demande de dessiner un mouton Répète sa demande
Aviateur	Se sent isolé Stupéfait	Son avion est tombé en panne dans le désert Tente de dessiner un mouton Se précipite

Suggestions

- Identifiez les personnages du texte, en mettant particulièrement l'accent sur les principaux éléments de l'intrigue, les traits de caractère, les émotions et les mouvements.
- Discutez de ce que signifie l'imagination.
- Parlez de l'honnêteté dans l'amitié et les relations basées sur l'intérêt.

Comment utiliser la carte de personnage :

Chaque élève remplit sa propre fiche de personnage :

- inscrit le nom du personnage
- ses caractéristiques, ses mouvements, ses réactions, etc.
- rassemble les éléments de l'environnement, d'autres accessoires, les choses à construire
- réfléchit aux phases, aux outils et matériaux nécessaires à la construction du robot

Les élèves peuvent utiliser davantage de pièces de chaque partie de la carte Personnage si nécessaire !

Petit Prince,
 Mouton, Boîte

Ouvrir, fermer,
 entrer dans la
 boîte

Désert, arbre,
 aviateur

Les principales
 actions de
 l'histoire
 Fichiers
 multimédias
 nécessaires
 Diviser le segment
 de texte en
 plusieurs parties
 Faites une liste
 des éléments
 nécessaires

Personnages — cartes de tâches

Je construis: _____ Ton nom: _____

Sois sûr que ton robot puisse faire: _____ Ton nom: _____

Il devrait aussi y avoir: _____ Ton nom: _____

Pense à ceci: _____ Ton nom: _____



Matériel recommandé

- Blocs ArTeC (au moins le set de 112 pièces) et kit robot ArTeC (au moins 1 carte mère Studuino, 1 servomoteur, 2 capteurs tactiles, 2 LED rouges, 1 photoréflexeur IR)
- Cartes de personnages et modèle de carte de tâches robotiques
- Crayon

Suggestions

Marcher, tituber

- Discutez avec les enfants de la façon dont les personnes et les animaux se déplacent
- Faites quelques mouvements ensemble afin que les enfants puissent observer les phases de leurs mouvements
- Montrer aux enfants des mannequins anatomiques en mouvement
- Construisez des figurines avec des parties du corps mobiles à partir de blocs ArTeC

Pas à pas

Assis

Remuer la queue

[illegible]

En bref :

- Compétences sociales (D5)

Objectifs de la leçon :

- résolution de problèmes
- prise de décision
- image corporelle

Comment remplir la fiche robotique ?

- Choisissez l'activité du robot et la complexité du programme en fonction des capacités de l'enfant, en vous basant sur la fiche d'activité, l'aspect développemental et le niveau de programmation.
- Si nécessaire (par exemple pour clarifier ou différencier), des cartes robot supplémentaires peuvent être remplies.
- Concevez le robot avec plusieurs façons de le construire/programmer !
- Remplissez les cartes robot dans la langue cible !
- Il n'est pas nécessaire de remplir toutes les colonnes du tableau, seulement celles qui sont pertinentes pour le fonctionnement spécifique du robot.
- En vous basant sur chaque ligne du tableau, décrivez le fonctionnement du robot dans la langue cible en utilisant des phrases grammaticalement correctes.

Sujets connexes dans le coin technique

- Programmation du servomoteur
 - Déplacement du servomoteur à un angle donné (3.a, 3.b)
 - Mouvements répétés un certain nombre de fois (3.b)
- Utilisation de capteurs tactiles (4.a)
- Test et programmation d'un photorécepteur IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilisation d'un photorécepteur IR pour détecter un objet (7.d, 7.e)

Petit prince à structure axiale, le renard roule sur des engrenages

PROG1

Le mouvement de la queue du Renard montre ses émotions

PROG2

Le mouvement de la queue du Renard et sa voix trahissent ses émotions

PROG3

Le Renard se rapproche de plus en plus du Petit Prince

PROG4

LE PETIT PRINCE LE RENARD (T4)



S22
 T4
 D5
 L3-4
 P5

Idées pour des robots à différents niveaux de programmation

Petit prince de construction axiale, le renard roule sur des engrenages

PROG1

Le mouvement de la queue du Renard montre ses émotions

PROG2

Le mouvement de la queue du Renard et sa voix traduisent ses émotions

PROG3

Le Renard se rapproche de plus en plus du Petit Prince

PROG4

Le renard

P1 Une construction qui bouge sans programmation

- Le Petit Prince est construit avec un bras à axe
- Le renard est entraîné par 1 moteur à courant continu connecté à un support de batterie
- Lorsque le support de batterie est allumé, le renard démarre, lorsqu'il est éteint, le renard s'arrête

P2 Exprimer des émotions à travers le mouvement

- Le Petit Prince est construit avec un bras à axe
- Le renard est construit sur une base robotique, un servomoteur actionne sa queue, un mouvement lent exprime la peur.
- Le moteur démarre automatiquement lorsque le robot est mis en marche

P3 Exprimer des émotions à travers le mouvement

- Le Petit Prince est construit avec un bras à broche.
- Le renard est construit sur une base robotique, le robot démarre automatiquement.
- Un servomoteur actionne sa queue, puis il se déplace lentement vers le Petit Prince, indiquant son intention de se lier d'amitié avec lui.
- Enfin, le buzzer retentit

P4 Robots coopératifs

- Le Petit Prince est construit sur une base robotique
- Le renard est également construit sur une base robotique, le robot démarre automatiquement
- Le renard avance et recule plusieurs fois, indiquant son intrépidité, puis reste finalement avec le Petit Prince et fait clignoter le buzzer pour indiquer son amitié.

