**Le robot programmé**

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences exercées**- Mémoriser****- Manipuler des structures****- Construire du sens****- Reproduire des phonèmes** | Savoir-faire linguistiques**- Comprendre (écouter)****- Parler** |
| Organisation de la classe**- Elève / classe** | **Avec matériel spécifique** |

**Objectif visé** : donner des ordres, dire ce que l'on sait faire ou pas, dire ce qu'une autre personne sait faire ou pas.

**Connaissances préalables**

Verbes d'action ( marcher, sauter, tourner, s'arrêter, courir...).

**Matériel**

Il faut préparer les [cartes de programmation](http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/activ7-1.pdf) (pdf, 36 Ko) du robot :

- on peut utiliser des pictogrammes, des dessins, des photos, pour représenter les actions possibles ;

- chaque carte de programmation du robot comporte l'ensemble des pictogrammes ou dessins mais certains sont barrés : c'est ce que le robot ne sait (ou ne peut) pas faire.

Il faut prévoir une dizaine de cartes différentes, et un agrandissement de tous les pictogrammes pour afficher au tableau.

**Déroulement**

Un élève est le robot. Il tire au sort une carte de programmation et en prend connaissance sans la montrer aux autres élèves.

Ceux -ci doivent reconstituer la programmation du robot (c'est-à-dire ce qu'il sait ou pas) en lui donnant des ordres. Le robot obéit quand il le peut et l'exprime par le verbe à la forme affirmative et 1ère personne du singulier, mais il doit répondre qu'il ne peut pas si cette action est barrée sur sa carte de programmation (verbe à la forme négative).

Par élimination et de mémoire, les élèves doivent reconstituer la programmation du robot. Le gagnant est celui qui peut énoncer correctement, à la 3e personne du singulier, la programmation du robot. Il devient alors le robot.

**Variantes :** Il est possible de faire deviner la programmation de plusieurs robots successifs sur une feuille individuelle avec correction collective à la fin, l'enseignant jouant le rôle des robots.