



## Étape 3 : activité pédagogique pour le cycle 3 – CM1-CM2

### Domaine d'apprentissage du socle commun :

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

Enseignement : Géographie – CM1 – CM2

**Thème 1** : Localiser son/ses lieu(x) de vie et le(s) situer à différentes échelles.

### Objectifs pédagogiques :

**Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques** sur le(s) lieu(x) de vie de l'élève qui est [sont] inséré(s) dans des territoires plus vastes, région, France, Europe, monde, qu'on doit savoir reconnaître et nommer.

### Compétences :

Il s'agit de travailler les compétences suivantes ...

- Nommer et localiser les grands repères géographiques.
- Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique.
- Nommer, localiser et caractériser des espaces.
- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.
- Mémoriser les repères géographiques liés au programme.

### Activité pédagogique

Réaliser un jeu éducatif avec Thymio pour travailler sur les régions et les principales villes de France.

### Activités d'introduction du projet :

Mise en contexte pour découvrir ce qu'est un robot, pourquoi on fabrique des robots, ce qu'ils peuvent faire, comment ils fonctionnent.

**Ressource** : Fiche pédagogique intitulée "*Mise en contexte Thymio Cycles 2 et 3*"



## Activités préparatoires :

### 1. Travail sur les principales villes et régions de France sur un fond de carte.

L'enseignant fournit une liste des régions et une liste des villes par région. Il projette une carte de France à l'écran et il demande aux élèves de localiser les lieux qu'ils connaissent déjà. Chaque élève recopie les lieux retrouvés sur son propre fond de carte.

Pour localiser les lieux inconnus, l'enseignant peut proposer un travail de recherche en binôme sur ordinateur ou sur tablette. Chaque binôme aura la charge de rechercher les principales villes pour une région de France.

Une mise en commun permettra à chacun de compléter son fond de carte avec toutes les villes et les régions.

### 2. Découverte du robot Thymio

1<sup>ère</sup> Partie : Découverte de l'objet Thymio [sur une table ou le sol, surface plane et claire)

2<sup>ème</sup> Partie : Les quatre premiers comportements de Thymio - « Si... alors... » : que fait Thymio ?

3<sup>ème</sup> Partie : Les deux autres comportements [Bleu clair et bleu foncé/violet]

## Ressources :

*Fiche pédagogique intitulée "Découverte Thymio Cycles 2 et 3"*

*Voir aussi <https://www.thymio.org/fr:thymioh1scourse>*

*Découverte des comportements de Thymio par Morgane Chevalier*

### 3. Réalisation d'un fond de carte qui servira de support pour le jeu:

Un fond de carte est imprimé pour chaque région.

Une fois au sol la carte de France aura une dimension d'1m20 – 1m50 pour permettre de faire faire des déplacements significatifs au robot pendant le jeu.

On peut l'imaginer sous forme de puzzle à faire reconstituer aux élèves.

Les binômes ayant travaillé sur les régions précédemment placent un gros point sur la carte pour chaque ville importante identifiée dans chaque région.

Il faudra réaliser 3 fonds de carte pour ne pas avoir plus de 3 ou 4 joueurs par équipe.



## Mise en œuvre :

### Matériel nécessaire :

3 robots / 3 fond de cartes où les points des villes sont marquées.  
Des cartes portant les noms des villes et les noms des régions pour tirage au sort  
Les villes seront triées selon le critère EST / OUEST. Le point de départ sera marqué à Paris.  
Les régions seront rassemblées à part.  
Dans un sac, des jetons de couleurs ou des cartes couleurs correspondant aux 6 modes de Thymio  
Une carte des scores.  
Une carte de France des régions et une carte de France des villes qui peuvent être consultées si besoin.

### Règle du jeu :

Dans ce jeu, deux équipes de 3- 4 joueurs s'affrontent. C'est l'équipe qui comporte le joueur le plus jeune qui commence.  
Les élèves doivent tirer au sort une carte ville et une carte couleur amener Thymio à se rendre sur cette ville avec le mode tiré au sort.  
Pour gagner, il faut marquer 20 points.



### Déroulement

Le jeu démarre à Paris. La France est coupée en deux par une ligne verticale imaginaire allant du Nord au Sud pour délimiter deux parties : EST et OUEST

L'équipe 1 pioche une carte « OUEST » et une carte couleur puis donne à haute voix la ville vers laquelle Thymio doit se rendre et le mode tiré au sort.

- l'équipe doit alors pointer la ville sur la carte. Si la ville est correctement pointée, l'équipe marque 1 point. Un membre de l'équipe 2 valide la réponse.

L'équipe peut également choisir d'être aidée pour identifier l'emplacement de la ville en consultant la carte d'aide, mais 1 point sera enlevé.

- l'équipe doit ensuite faire en sorte que Thymio se rende vers la ville en utilisant le mode désigné par la carte couleur. Si l'équipe y parvient sans sortir des limites de la carte et sans arrêter Thymio une fois le mode sélectionné, elle obtient 1 point supplémentaire. Le premier tour se termine alors.

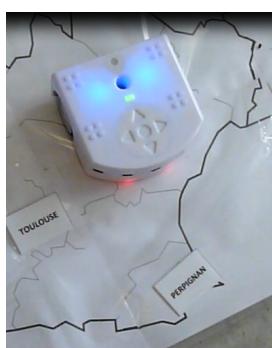


L'équipe 2 pioche ensuite une carte « EST » et une carte couleur et continue comme précédemment.

Quand chaque équipe a joué deux fois, les équipes bénéficient d'un tour bonus. Pour ce tour bonus, l'équipe pioche une carte région et doit simplement la pointer sur la carte. Si la réponse est bonne, l'équipe marque 1 point supplémentaire

Dans chaque équipe, un des membres est chargé de remplir la fiche de score.

La première équipe à marquer 20 points remporte la partie.



**Prolongement ou alternative :** On peut également travailler sur un fond de carte de l'Europe selon les mêmes principes. Il s'agirait alors de mémoriser les pays et leurs capitales – éventuellement d'un monument significatif de chaque capitale ou son drapeau.

Source des photos : expérimentation Thymio à l'école de Doubs [25] – Avril 2016