

Présentation

- moi / université / métier (3')
- Informatique : ordi ne sait rien faire sans commandes (programmes) (4')
- Nos séances (2') : avoir des notions d'algo, de prog. Exécuter, déboguer, analyser
- La séance du jour (1')

Montrer cartes de jeu

- **Départ** : drapeau **vert**
- **Arrivée** : drapeau **rouge**
- **Point de passage** : drapeau **bleu**
- **Chemins** (couleur uni **vert**)
- 4 langages pour 2 familles d'**actions**

	case	ligne	Cartes
<i>absolue</i> (4 mvts)	L1	L2	* Haut (ou Nord) * Droite (ou Est) * Bas (ou Sud) * Gauche (ou Ouest)
<i>relative</i> (3 mvts)	L3	L4	* Avancer * Tourne sur sa droite * Tourne sur sa gauche

Faire exemple(s) au tableau

Présenter plateau de jeu

Mettre chemin simple à suivre (un ou deux virages)

Programme (mauvais chemin)

Exécution + débogage

Proposer chemins multiples, croisement (avec carte "stop"), point de passage, ...

Faire les plateaux / cartes

- **Deux font les 4 plateaux** (grille 10x10)
 - Donner règle de mesure grille pour plateau
 - Grande feuille (A3 ?)
 - Faire les grilles (leur montrer ?)
 - Faire la pile d'exécution + 2 sub-process
- **Les autres font les cases**
 - Donner règles de mesure pour grille de cartes, Vérifier qu'ils ont des feutres (sinon donner marqueurs)
 - Faire 4 grilles (11x8 cases si sur A4) : 2 ou 4 personnes
 - Dessiner les actions (2 ou 4)

- 32 Flèches droites
- 8 virages gauche
- 8 virages droite
- 1 départ
- 1 arrivée
- 6 points de passage
- Le reste reste vide (pour plus tard)
- Découper (4 personnes)

Faire les groupes

idéal = 3 par groupe

Jouer :-)

- 4 ateliers (groupe de 2 ou 3 par atelier)

AC / AL / RC / RL

- Par groupe (faire tourner les rôles) :
 1. **Rôle 1** : tracer le chemin sur le plateau
 2. **Rôle 2** : Le second **écrit le programme** sur la pile d'exécution avec les règles de prog de son atelier.
 3. **Rôle 3** : exécute le code (vérification et correction si nécessaire).
 - Faire tourner sur les ateliers (chacun passe sur un rôle)
1. Synthèse / comparaison (plus d'erreurs ? Type d'erreurs ? Codage le plus court ?) sur un chemin et les 4 groupes de cartes.
 2. Les inciter à réfléchir à des parcours multiples.