Atelier programmation 1_ Programmation débranchée

Les Gobelets magiques

Objectif
Reproduire une structure identique en donnant des consignes à l'oral.

Matériel
-2 tas de gobelets (possible avec kapla également)
-une séparation pour cacher la structure.

Disposition
-par groupes de 2 ou 3

Devant toi se dressent 2 tas de gobelets.
Un joueur est le « constructeur », l'autre le « robot »
Le « constructeur » réalise une structure à l'aide d'une partie ou de tous les gobelets. Il ne doit pas la montrer au robot !

Une fois réalisée, il doit indiquer au robot les manipulations à réaliser pour reproduire sa structure à l'identique !
Attention :
-Le constructeur ne peut utiliser que la voix
-Le robot ne doit pas voir la structure

Etape 1 : Utilise 5 gobelets dans le même sens
Vérifie en toute fin si la structure réalisée est identique.
Change de rôle une fois la structure réalisée.

Etape 2 : Augmente le nombre de gobelets et amuse toi à retourner certains gobelets
Vérifie en toute fin si la structure réalisée est identique.
Change de rôle une fois la structure réalisée.

Retour réflexif :
-A une consigne correspond une exécution par le robot.
-Notion de succession d'actions ordonnées pour arriver à un résultat : suite algorithmique.

Niveau
Cycle 2
Cycle 3

Difficulté

Temps

1.2

Benjamin Chatelin