



Code en bois – Séance 2

0. Préparation

Le matériel est en place sur les tables, tuiles mélangées, avec les éléments de plateaux, de personnages et un trésor.

1. Découverte :

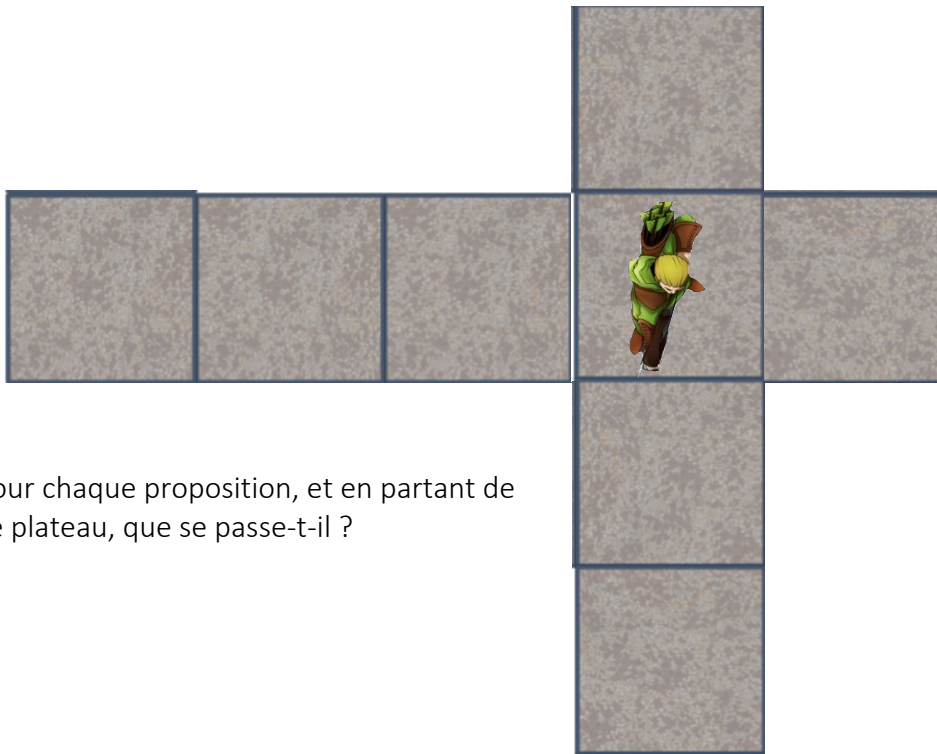
Retour sur la tuile « **Tourne** » et explication : la direction est relative à la direction du regard du personnage

Tests sur les situations de l'annexe 1

2. Deuxième défi :

- a. **Lecture du défi 2** (Annexe 2), présenté sous forme d'écrit. Lecture à voix haute pour aider les faibles lecteurs et les non lecteurs.
- b. **Réalisation du plateau** (Annexe 3)
- c. **Réalisation du script**
- d. **Vérification** sur le plateau, avec un Playmobil
- e. **Taille et temps d'exécution** du programme (Taille : 10 ; temps d'exécution : 10)
- f. Dans la **synthèse**, revenir sur l'importance des « répéter » pour économiser les briques « avancer », dont on dispose en nombre limité

Annexe 1



Pour chaque proposition, et en partant de ce plateau, que se passe-t-il ?

Proposition 1



Proposition 2



Proposition 3



Proposition 4



Proposition 5



Proposition 6



Annexe 2

La courageuse héroïne sait qu'un trésor est caché dans le sombre et silencieux donjon. Elle avance d'un pas, tourne sur sa gauche. Un tunnel s'ouvre devant elle. Elle avance de trois pas puis tourne sur sa droite. Elle sait qu'elle se rapproche : elle se souvient du plan du trésor que lui a montré son ami. Elle avance encore de deux pas puis tourne sur sa gauche. Encore un pas et le trésor sera à elle !

Annexe 3

