



Code en bois

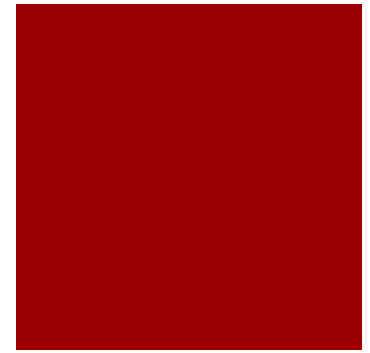
En cycle 3

Claire.lomme@ac-normandie.fr

Claire.lomme@gmail.com

Blog : [Pierre carrée](#)

Le matériel



Le matériel

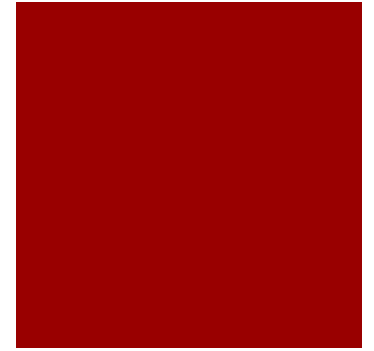


Les objectifs

- La programmation débranchée

Apprendre à :

- Raisonner
- Structurer
- Anticiper
- Vérifier
- Réguler



Comment se déroule un atelier Code en Bois

1 INTRODUCTION

Découvrir le matériel et l'objectif de l'atelier

Définir ensemble la notion d'algorithme



2 LE BRIEFING

dessin du défi au tableau avec les personnages aimants

l'animateur fournit indices et conseils



3 À VOS PROGRAMMES !

chaque groupe réfléchit à une stratégie

création d'un programme avec les briques

l'animateur circule et aide les groupes



5 LE BILAN

les participants évaluent et comparent leurs programmes

temps de prise de recul et de généralisation

et on recommence avec le défi suivant!



4 EXÉCUTION ET DÉBUGGAGE

un groupe teste son programme en l'exécutant au tableau

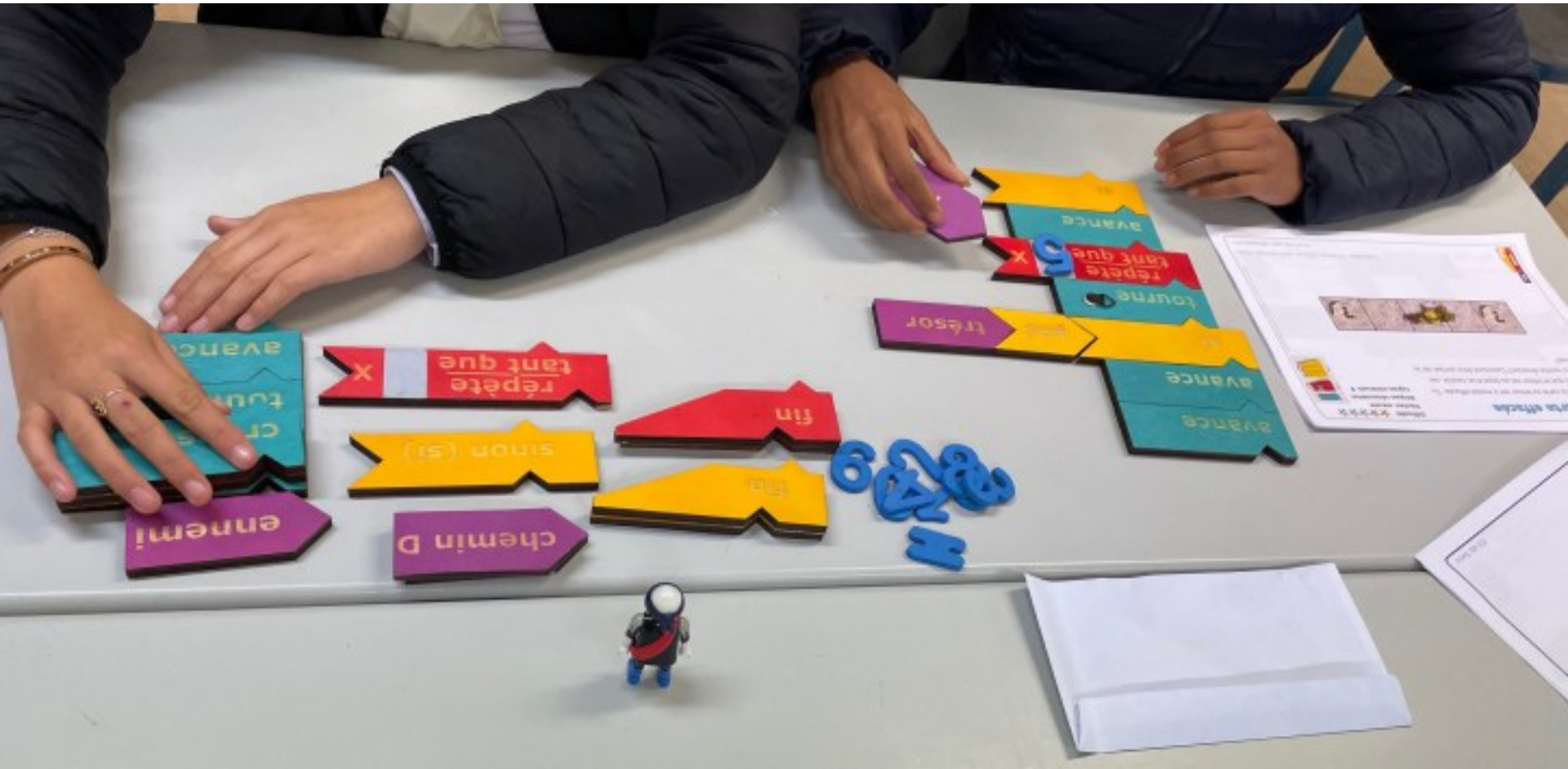
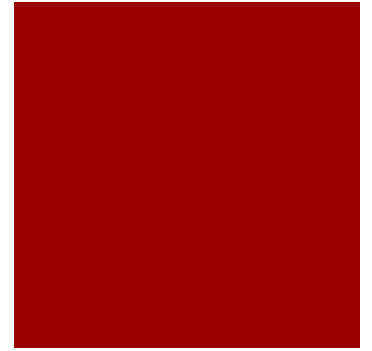
c'est le "debuggage" avec l'animateur



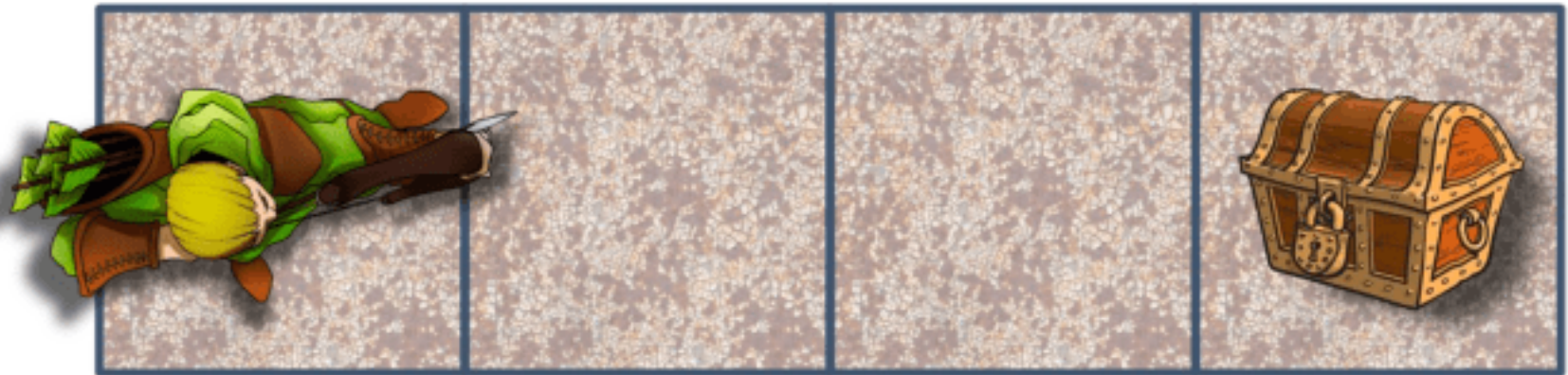
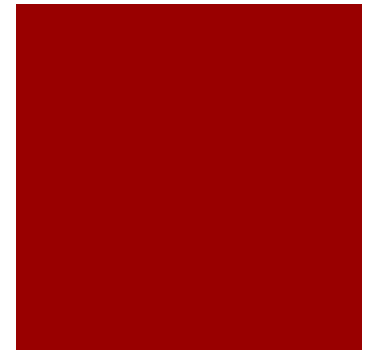
- de 7 à 17 ans.
- 4 équipes de 2 joueurs.
- de 1h30 à 4h.

code en bois

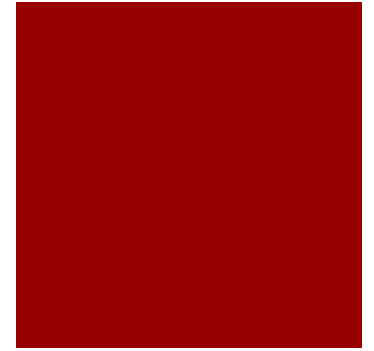
On essaie ?



Défi 1

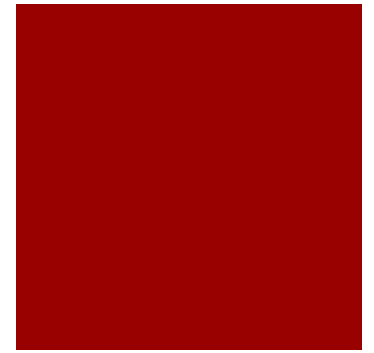


Premières remarques

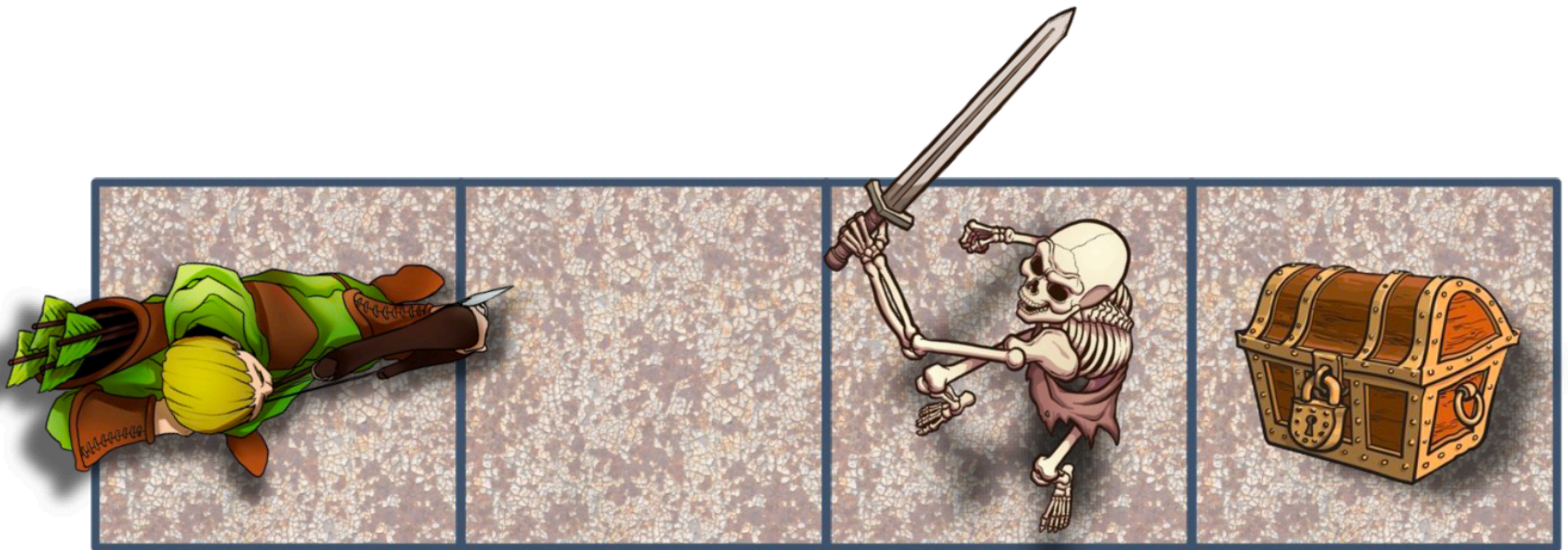
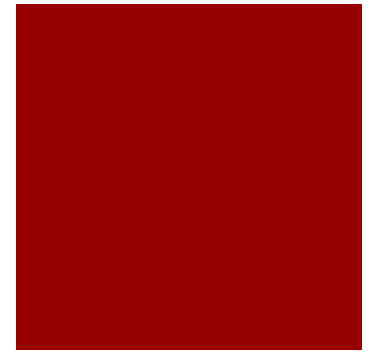


- Le matériel est bien fait, agréable à utiliser, avec des pièces aimantées à poser au tableau ;
- Le carnet de défis est pratique pour différencier ;
- Les défis sont organisés en étoiles de difficulté ;
- Plusieurs solutions sont possibles sur chaque défi.

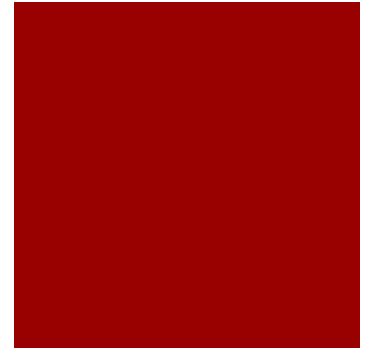
Défi 2



Défi 3



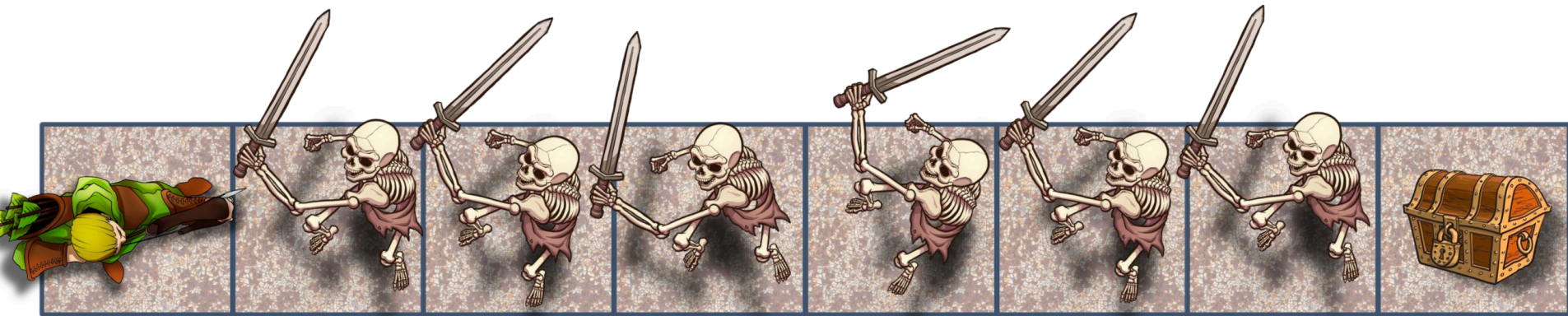
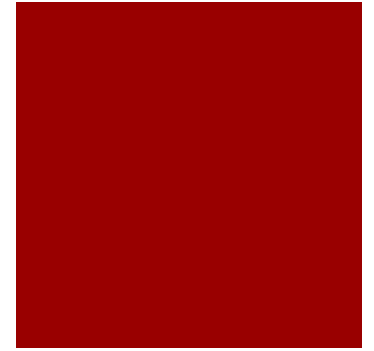
Défi 4



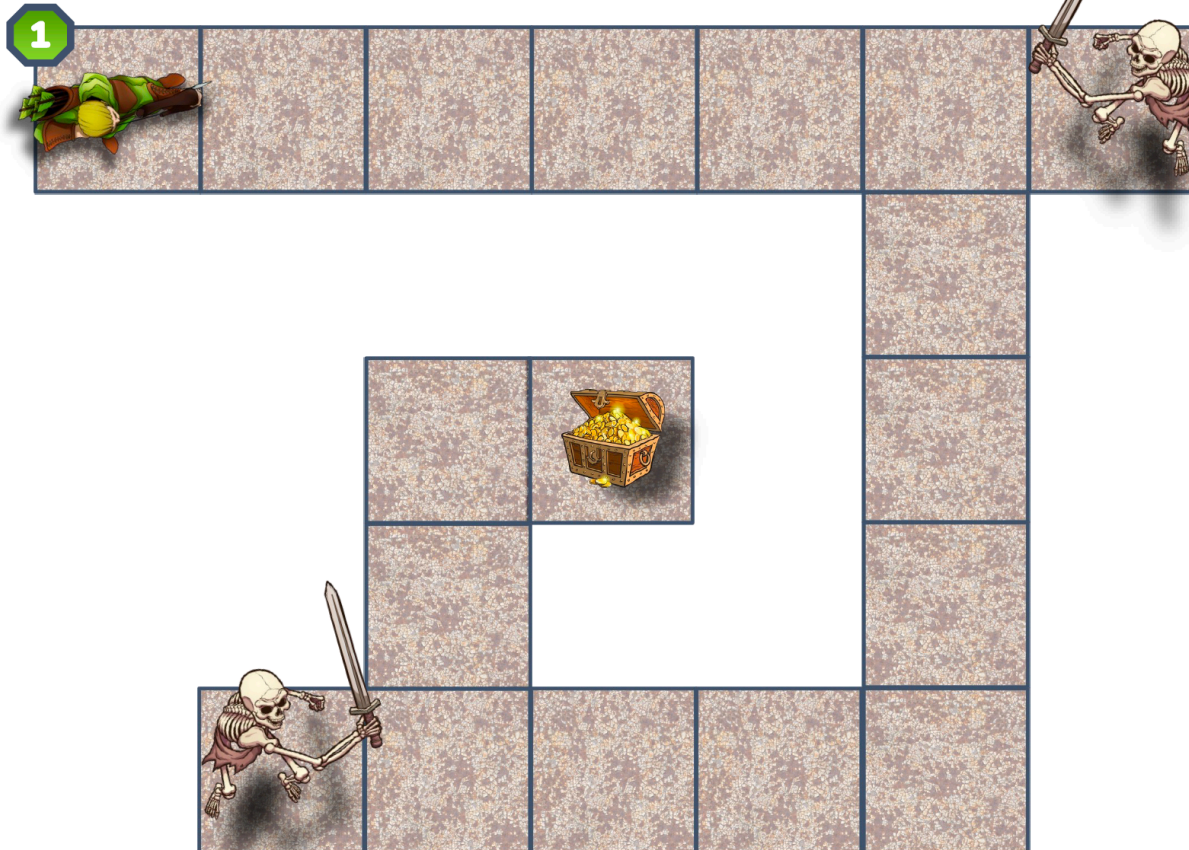
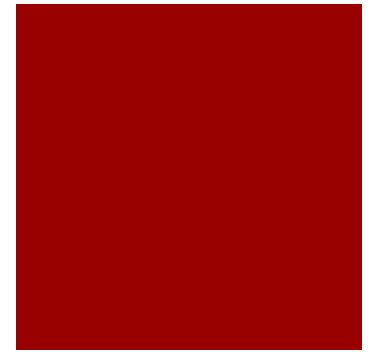
1



Défi 5



Défi 6

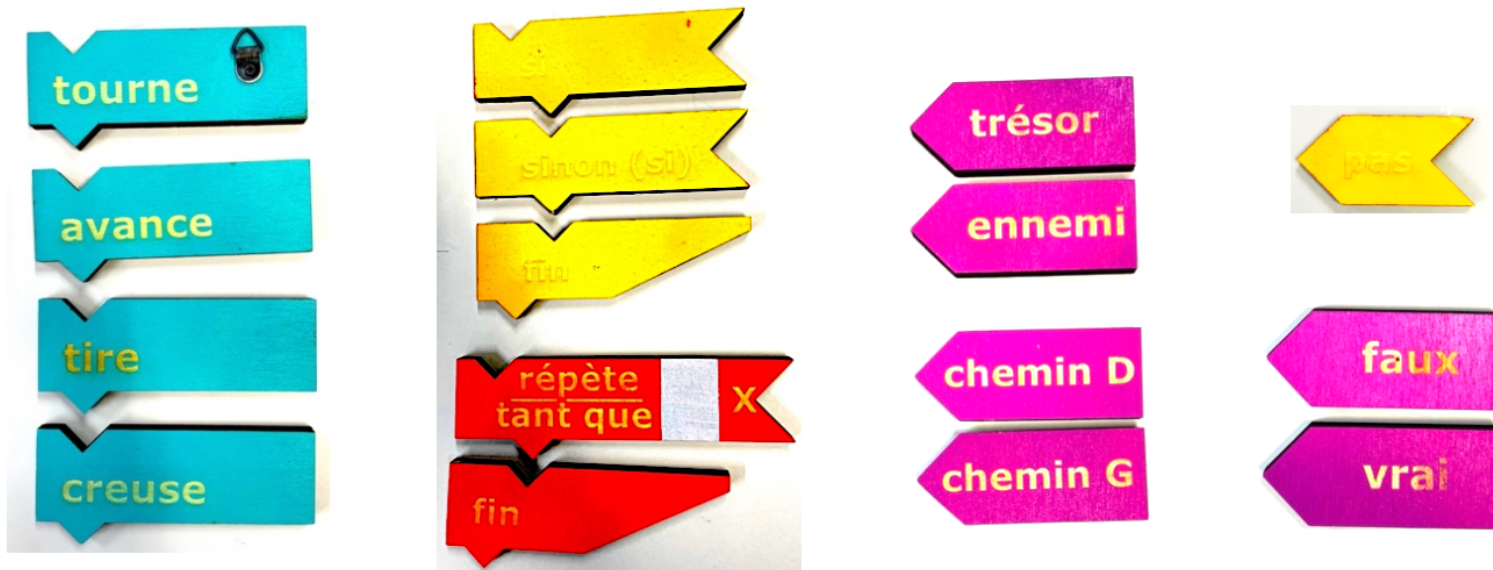


Evaluation



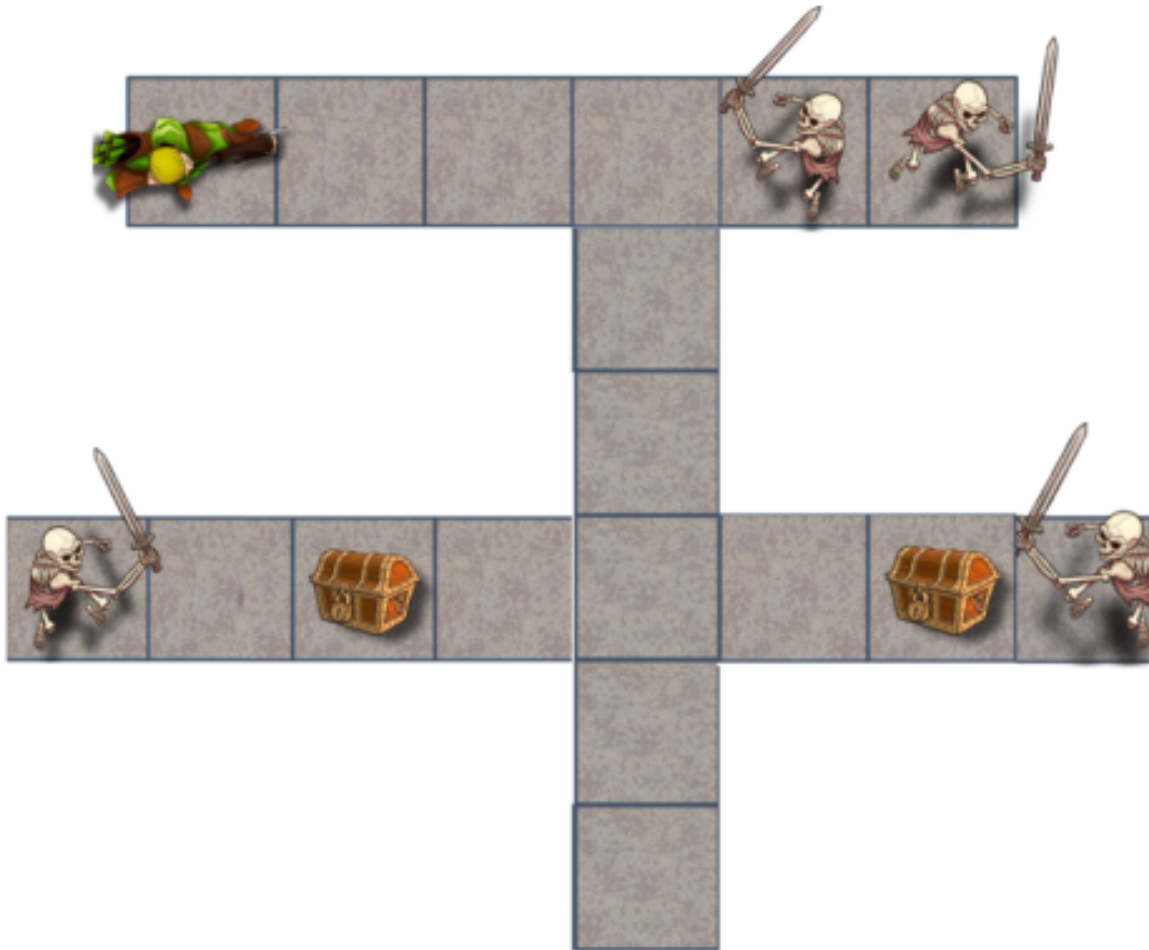
Évaluation : coder... en bois !

On suppose qu'on dispose d'autant de blocs qu'on veut. Mais essaie d'être le plus efficace possible quand même !



Exercice 1

Que réalise le script suivant ? Indique le chemin suivi (par des flèches sur le dessin), les éventuels ennemis éliminés (par des croix) et les éventuels coffres obtenus (en les entourant).



Exercice 2

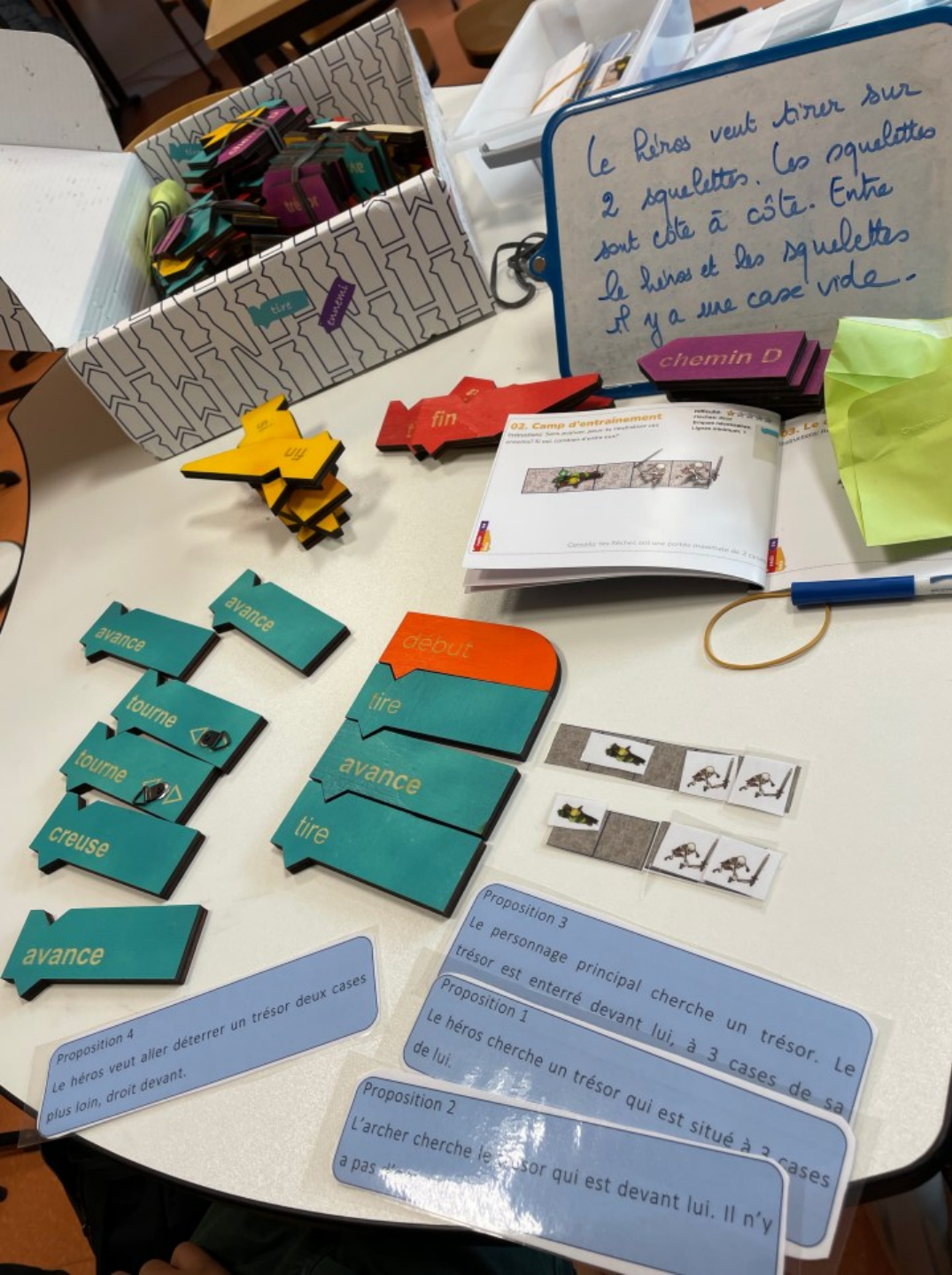
Complète le script précédent de sorte que le héros élimine un squelette de plus et récupère un trésor de plus.
Si tu peux simplifier le script précédent, n'hésite pas !



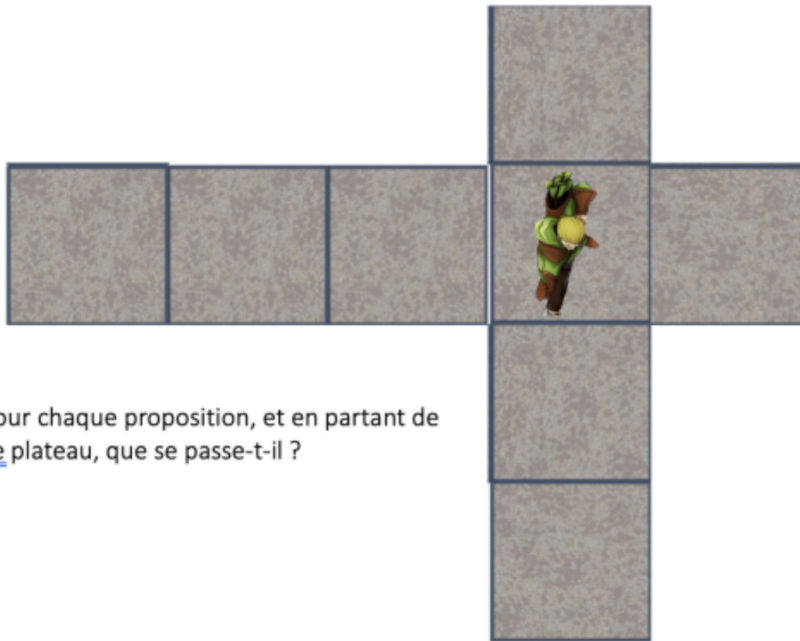
Exercice 3

Écris un script qui permet de rejoindre la case de ton allié, de récupérer le trésor et de rester en vie.
Essaie d'utiliser le moins de briques possibles !





Prolongements



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



Proposition 1



Proposition 2



Proposition 3



Proposition 4



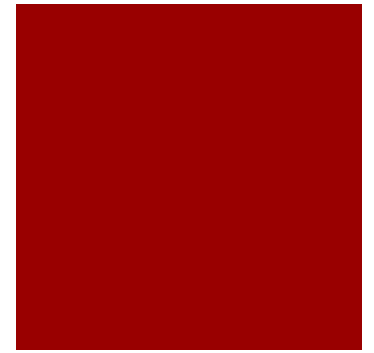
Proposition 5



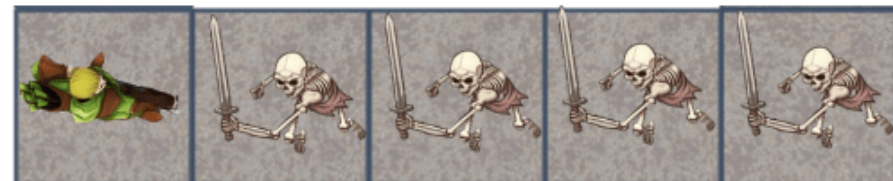
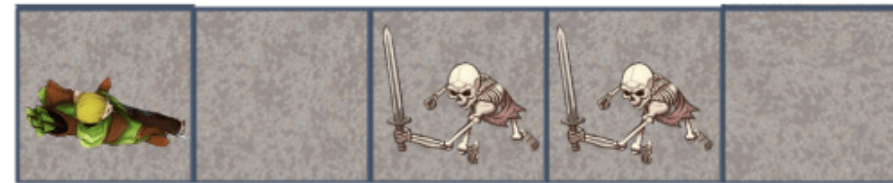
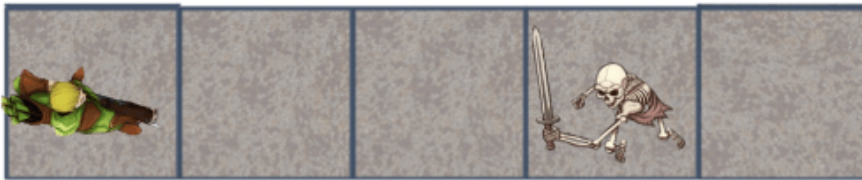
Proposition 6



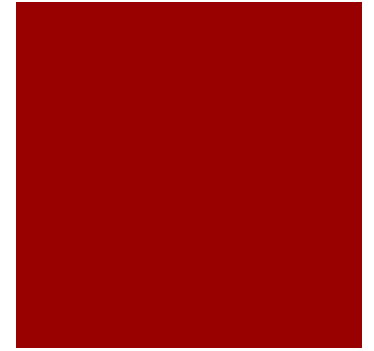
Annexe 1



Dans chacune des situations suivantes, que doit faire l'archer pour éliminer le ou les squelettes en utilisant le moins de tuiles possible ?



Taille et temps d'exécution



Taille : $1+1+1+1+1=5$

Vitesse : $1+1+1+1=4$



Taille : $1+1+1+1=4$

Vitesse : $1+1+1+1=4$