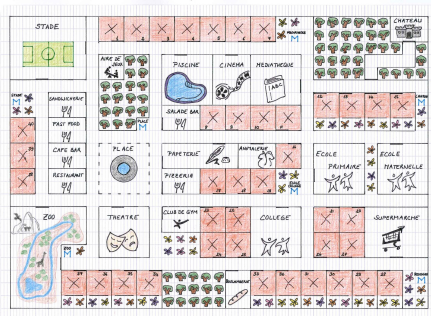


2 Consignes élèves



Dette activité, on se déplace dans la « Ville des algorithmes » en utilisant des cartes. Le jeu se compose :

- d'un plateau de la ville ;
- d'un plateau de programme ;
- de 30 cartes de destination ;
- de 10 cartes de journée ;
- de 100 cartes de mouvement ;
- d'un pion.

Le travail consiste à choisir et organiser les cartes de mouvement de façon à réaliser exactement le trajet demandé. Pour chaque activité, il faut :

- observer le point de départ et l'objectif à atteindre ;
- sélectionner les cartes de mouvement utiles ;
- placer ces cartes dans l'ordre ;
- rejouer la suite sur le plateau pour vérifier que le trajet est correct.

2.1 Activité 1 - Destination depuis la maison

- 1) Choisir le numéro de la maison dans laquelle tu habites :
- 2) Tirer une carte pour définir une destination. En utilisant les cartes de mouvement, sélectionner les mouvements à réaliser depuis ta maison pour arriver à cette destination porte à porte.
- 3) Recopier dans ton cahier et remplir le tableau ci-dessous.
- 4) Rejouer les cartes que tu as choisi sur le plateau de jeu pour vérifier le chemin choisi.

Départ	Arrivée	Cartes
Maison n° : . . .		
Maison n° : . . .		

2.2 Activité 2 - Entre deux lieux

- 1) Tirer un lieu de départ et un lieu d'arrivée. En utilisant les cartes de mouvement, sélectionner les mouvements à réaliser pour faire le chemin porte à porte.
- 2) Rejouer les cartes que tu as choisi sur le plateau de jeu pour vérifier le chemin choisi.

2.3 Activité 3 - Journée

- 1) Tirer une carte de journée et liste les mouvements à effectuer pour la réaliser.
- 2) Dans les mouvements réalisés, identifier une suite de mouvements qui ont été répétés plusieurs fois.
- 3) En utilisant les cartes de fonctions, construire alors une fonction afin de minimiser le nombre de cartes que tu utilises. Nommer la fonction pour expliciter son rôle.