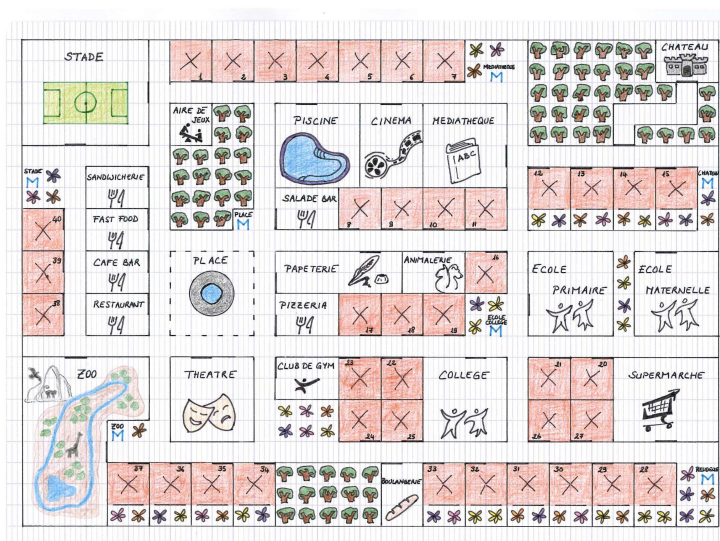


Ville des Algorithmes

Groupe Informatique - IREM de Lille

1 Balade en ville



Le jeu *Ville des algorithmes* propose aux élèves de se déplacer dans une ville représentée sur un plateau. Cette ville contient des maisons numérotées, des lieux variés (stade, zoo, théâtre, piscine, médiathèque, commerces, écoles, château, place, *etc.*) ainsi que plusieurs stations de métro.

Pour se déplacer, les élèves disposent de cartes de *mouvement*. Ces cartes permettent par exemple d'avancer d'un, deux ou cinq carreaux, de tourner à gauche ou à droite, d'entrer dans un lieu, d'en sortir, ou encore de prendre le métro jusqu'à une station donnée.

Le jeu comprend également des cartes de *destination*, qui fixent un lieu à atteindre, et des cartes de *journée*, qui décrivent une suite d'actions ou de déplacements à réaliser. Un plateau de programme permet enfin d'ordonner les cartes choisies et d'introduire des fonctions afin de factoriser certaines séquences répétitives.

Avant même de chercher une solution, l'élève est donc amené à observer la ville, repérer les différents lieux, lire le plateau, distinguer les types de cartes et comprendre que tout trajet peut être décrit par une suite finie d'instructions.