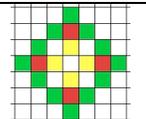
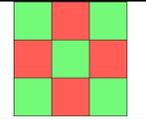
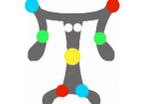


JEUX-Écollège 4

Les activités « en débranché » peuvent constituer une première étape pour initier les élèves à la notion d'algorithme indépendamment du matériel disponible au sein de l'établissement.

	Nom du jeu		Présentation	Niveaux	Matériel	Compétences
	Trois sans quatre	p. 3	Quatre formes et quatre couleurs. Trouver sur chaque carte la forme manquante dans la couleur manquante.	Cycles 2,3,4	Cartes à photocopier et découper	<p><i>L'initiation à la programmation permet notamment de travailler les compétences suivantes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • se repérer, s'orienter en utilisant des repères ; • adopter une démarche scientifique : utilisation d'un langage spécifique, contrôle essais-erreurs ; • développer l'abstraction : apprendre à anticiper l'effet de telle ou telle séquence d'instructions avant même de la faire exécuter par une machine ou un programme. <p>• Au cycle 2</p> <p><i>Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.</i></p> <p>• Au cycle 3</p> <p><i>Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.</i></p> <p>• Au cycle 4</p> <p><i>Les élèves s'initient à la programmation, en développant, dans une démarche de projet, quelques programmes simples, sans viser une connaissance experte et exhaustive d'un langage ou d'un logiciel particulier.</i></p>
	Frises évolutives	p. 17	Sur différents réseaux, colorier des cellules de générations en générations en respectant une règle. Mise en œuvre d'un algorithme.	Cycles 3,4	Photocopies	
	Rouge et vert	p. 35	Une case est rouge ou verte. Coder, décoder et colorier en suivant une règle.	Cycles 2,3,4	Photocopies	
	Mosacolla	p. 42	Décoder et colorier à quatre couleurs des grilles à rassembler pour obtenir une mosaïque (travail collaboratif). Présentation : avec Rouge et vert, page 35	Cycles 3,4	Photocopies	
	T'robot	p. 59	Déplacer un robot sur une grille en respectant une règle. S'orienter et se repérer, accomplir, coder et programmer des déplacements.	Cycles 2,3,4	Photocopies	
	Mosacolla T'robot	p. 81	Décoder et colorier à quatre couleurs des grilles à rassembler pour obtenir une mosaïque (travail collaboratif).	Cycles 3,4	Photocopies	
	NEOX	p. 85	Des circuits électriques : vert, le courant passe, rouge, le courant ne passe pas. Trouver la couleur de sortie ou d'entrée sur des circuits modulés par des opérateurs, ou trouver des opérateurs cachés.	Cycles 3,4	Photocopies	
	Game of trains	p. 103	Utiliser des codages pour effectuer ou prévoir des déplacements de wagons. Appliquer un programme, écrire un programme dans un but donné. Pratique du calcul mental.	Cycles 3,4	Photocopies Cartes à photocopier et découper	
	Panic lab	p. 121	Des amibes ayant trois caractéristiques, forme, couleur et motif, se déplacent dans un laboratoire et se transforment en traversant des salles de mutation. Initiation à la programmation.	Cycles 3,4	Photocopies Dé à découper et à construire	

N'oubliez pas de déclarer vos photocopies si votre établissement est retenu dans le panel. C'est une source de revenus non négligeable pour l'APMEP.