



Informatique débranchée

-

Comprendre l'algorithmie

-

2h

Déroulement



15 min

1- La truite remonte la rivière



55 min

2 – Le jeu de Nim – Comment gagner à tous les coups ?



45 min

3- Le crêpier psychorigide

Activité 1 : La truite remonte la rivière

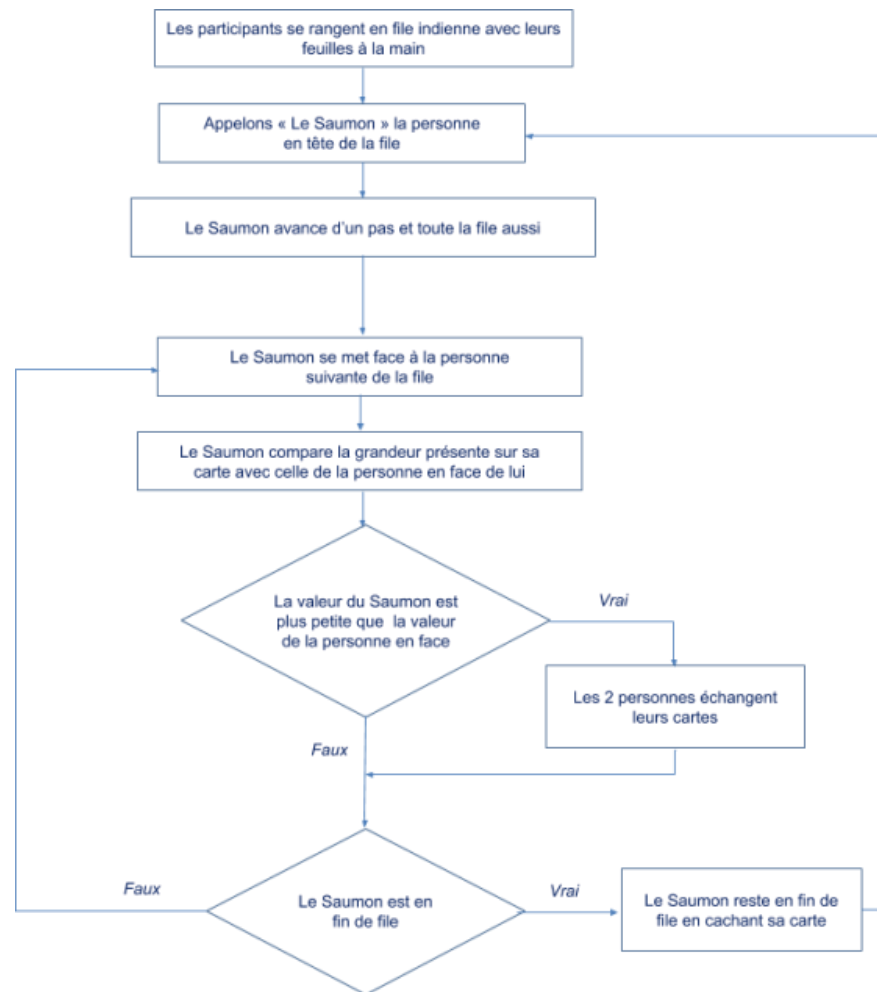
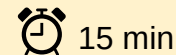
1. La truite

🕒 15 min



1- La truite remonte la rivière

1. La truite

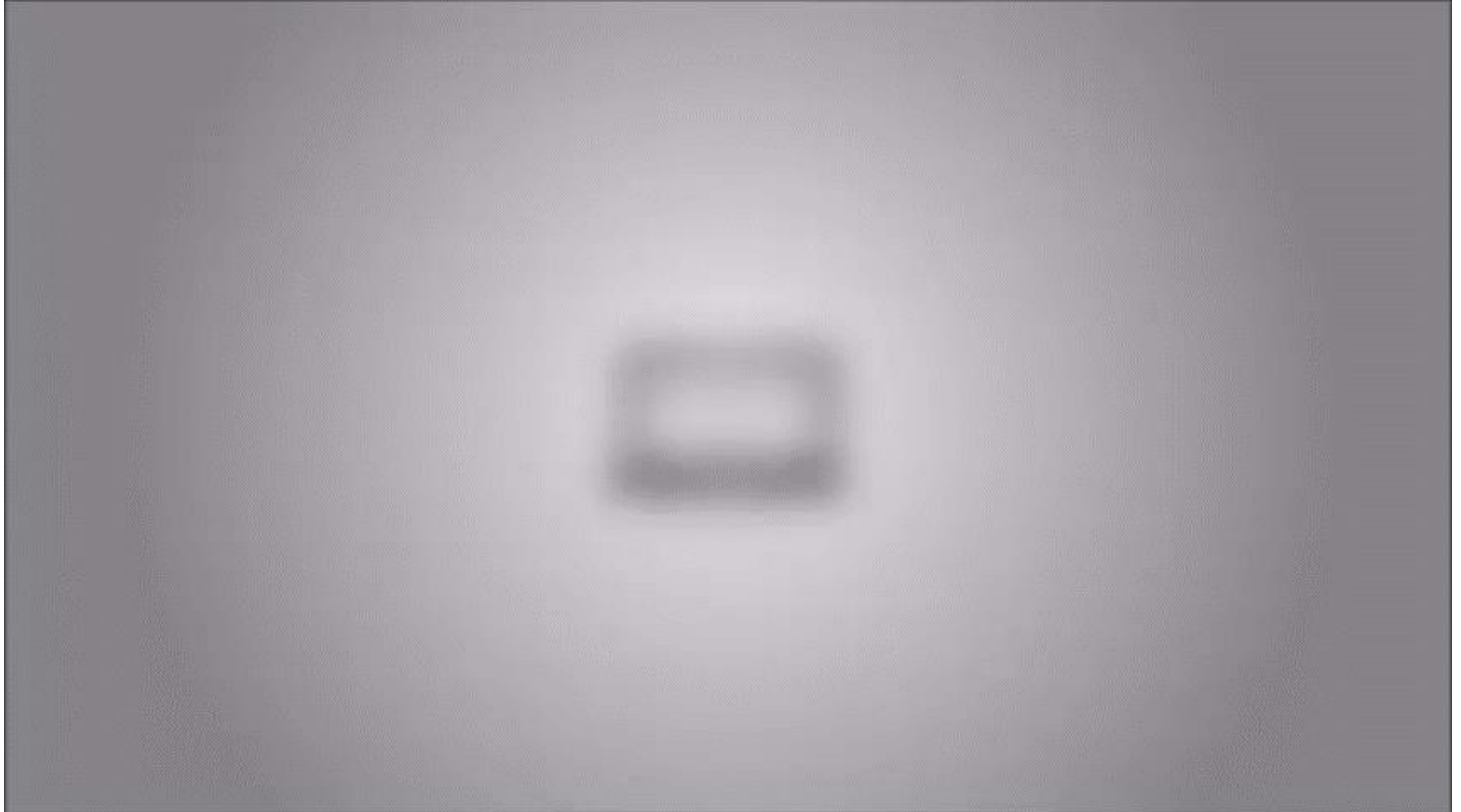


Activité 2 : Le jeu de Nim

2. Le jeu de Nim

 50 min

Les règles du jeu



Activité 2 : Le jeu de Nim



Trouver une technique pour gagner à tous les coups

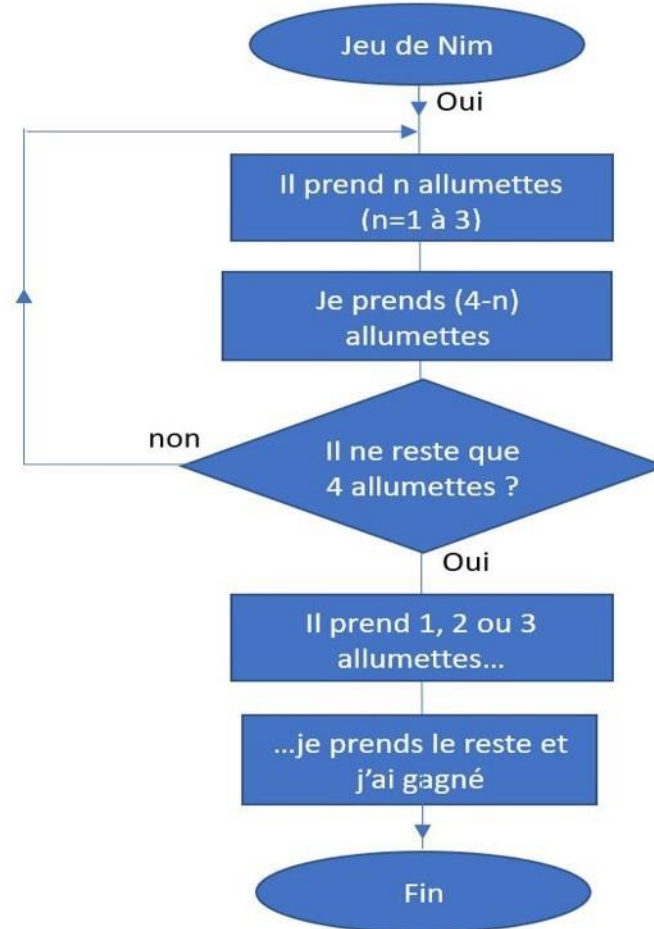
Etape 1 : Joueur 1 commence

Etape 2 :

- Si joueur 1 prend 1 allumette, alors ...
- Si joueur 1 prend 2 allumettes, alors ...

Comment faire pour que le joueur 2 gagne à tous les coups ?

La solution :



Activité 3 : Le crêpier psychorigide

3. Le crêpier

⌚ 45 min

Les règles du jeu :

A la fin de sa journée, un crêpier dispose d'une pile désordonnée de crêpes.

Le crêpier étant un peu psycho-rigide, il décide de ranger sa pile de crêpes, de la plus grande (en bas) à la plus petite (en haut). Toutes les faces colorées sur le dessus.

Pour cette tâche, le crêpier peut faire une seule action : glisser sa spatule entre deux crêpes et retourner le haut de la pile car il n'a qu'une seule assiette.



Activité 3 : Le crêpier psychorigide

3. Le crêpier

 45 min

Solution :



présente

Crédits

Médiatrice de ressources et service

Mélanie ALBARET

melanie.albaret@reseau-canope.fr

Retrouvez-nous sur reseau-canope.fr