

Activité "Île au trésor"

Dylan Bellier

Jean Jouve

1 Résumé de l'activité

Objectif Utiliser un automate fini pour trouver un ensemble de mots.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Automate_fini (s'il faut plus d'informations)

Compétence Rechercher dans un graphe, modéliser un problème.

Niveau CM1 - CM2

Durée Environ 45 minutes.

Pour ceux qui ont un peu de mal Si un groupe peine à avancer, on peut leur conseiller de noter leurs décisions sur un bout de papier ou de créer une carte (s'ils ne l'ont pas encore).

Pour ceux qui vont trop vite Si un groupe a trouvé l'île au trésor suffisamment vite, il peut chercher d'autres chemins depuis l'île au pirate jusqu'à l'île au trésor. Il peut éventuellement les chercher tous.

2 D roulement

Dur�e	Phases	Activit� et consigne	Organisation	Mat�riel
5'	Pr�sentation de l'activit�	"Aujourd'hui nous allons faire une chasse au tr�sor ! Vous �tes tous des pirates et vous cherchez la fameuse �le au tr�sor. Pour la trouver, vous devrez la chercher d'�le en �le en suivant des courants marins."	Oral Collectif	(Aucun)
5/10'	Consignes	Pr�sentation d'un probl�me simple avec trois �les. Nous d�crirons les d�placements autoris�s par divers exemples. Il y aura l'�le au tr�sor qui est l'objectif, l'�le de la t�te de mort – � �viter � tout prix – et l'�le aux pirates qui est le d�but de l'aventure. Nous demanderons aux enfants de noter les d�cisions qu'ils prennent au fur et � mesure. Cela cr�era un itin�raire que l'on pourra suivre pour retrouver ult�rieurement l'�le au tr�sor.	Oral Collectif	Un jeu de cartes des �les d'exemple
10'/15'	Mise en pratique	Les enfants auront un descriptif par �le qui leur permettra de savoir o� ils peuvent aller depuis cette �le. Il y aura sept �les en tout. L'objectif est toujours le m�me : trouver l'�le au tr�sor en partant de l'�le aux pirates mais ils pourront passer par l'�le � la t�te de mort. Nous passerons de groupe en groupe pour v�rifier que les enfants respectent les consignes, ne font pas d'erreur, pour les aider s'ils ont des difficult�es ou pour leur donner plus d'exercice s'ils y arrivent trop bien.	En groupe de 4 ou 5	Un set de descriptifs par groupe
15'	Ajout d'une carte des �les	Nous donnerons une carte avec chaque �le dessus pour inciter les enfants � cartographier la zone.	En groupe de 4 ou 5	Une carte des �les
5'	Conclusion	Nous expliqueront en quoi l'activit� que nous venons de pratiquer est de l'informatique et pr�senteront quelques solutions.	Oral collectif	(Aucun)