

1    Première activité: Arthur cherche un blason

Durée	Phases	Activités et consignes	Organisation	Matériel
10'	Explication des consignes	- Présentation des intervenants et des élèves - Contextualisation de l'activité (Chevaliers) - Distribution du matériel	Oral collectif	- Feuilles de modèles - Blasons vierges
5' + 5'	Première tentative	- Un maître d'œuvre et un artisan, dessinent un nouveau blason pour le roi. Le maître d'œuvre dispose de six modèles et l'artisan de six blasons vierges. Le premier donne des instructions au second pour dessiner le blason. - Les élèves échangent de rôles.	En binôme, passage des intervenants dans les groupes	
5'	Mise en commun	- Les élèves expriment leurs difficultés - Pistes de reflexion: distribution de la feuille d'instructions - Lecture des instructions	Oral collectif	Feuilles d'instructions
5' + 5'	Deuxième tentative	- Les élèves réessayent.	En binôme	
10'	Mise en commun et debriefing	- Les élèves expliquent si leurs problèmes se posaient encore - Pourquoi c'est de l'informatique ? <ul style="list-style-type: none"><li>- langage de programmation</li><li>- jeu d'instructions</li><li>- l'ordinateur n'est pas magique et a une compréhension limitée</li></ul>	Oral collectif	

## 2 Deuxième activité: Merlin et le donjon

<https://members.loria.fr/MDuflot/files/med/magie.html>

Durée	Phases	Activités et consignes	Organisation	Matériel
5'	Présentation de l'activité	- Contextualisation (Merlin l'Enchanteur) - Description du déroulement du tour	Oral collectif	Cartes noires d'un coté et blanches de l'autres
5'	Tour de magie devant la classe	- On place les cartes en un grand carré de 5x5 - Le magicien regarde ailleurs pendant que l'apprenti cache un trésor - L'apprenti complète le carré pour obtenir un carré 6x6 - Le magicien retrouve le trésor	Oral collectif	
15'	Réflexion en groupe	- Interrogation des élèves - Essai de leurs idées - un trésor trop épais ? - un apprenti complice ? - une mémoire à toute épreuve ?	En demi classe	
10'	Appréhension de la solution	- Les élèves peuvent essayer a leur tour, devenir magicien ou apprenti Le but est de les amener petit à petit à comprendre que l'ajout des cartes est important.	En demi classe	
10'	Mise en commun et debriefing	- Confrontation des observations, idées des élèves - Explication du tour - Pourquoi c'est de l'informatique ? - codes correcteurs d'erreurs, exemples d'applications (images, sons, communications...)	Oral collectif	