

Titre	Château Magique			
Durée	45 minutes			
Prérequis	Suivre un chemin			
Description	L'objectif est le parcours dans un automate et un graphe orienté pour trouver des chemins vérifiant certaines propriétés.			
Matériel	Carte du château (automate)			
Durée	Phase	Activités	Orga	Matériel
2'	Présentation	Vous devez aider le magicien à trouver la Salle du trône ! Donnez-lui la formule magique qui lui permettra d'ouvrir les couloirs du château. Nous allons donner une fiche avec des questions et la carte du château	Tableau	Tableau
3'	Exemple	Exemple de déplacement (dans un automate) dessiné à la main	Tableau	Feutre
10'	Travail	Remplissage des questions. Pour les plus rapides, on en donne d'autres.	Groupe de 3	Petite Carte et Questions
5'	Remise en commun	Quelle réponse pour telle question ? Plusieurs réponses possibles ? On part sur la version grande	Tableau	Tableau
10'	Travail	De nouveau avec le plus grand, nouvelles questions plus techniques.	Groupe de 3	Grand Carte et Questions
10'	Remise en commun	idem	Tableau	Tableau
5'	InfoParceQue	...	Tableau	Tableau
Info parce que	Le Château ~ Automate = état d'un programme, Transition ~ Condition Réfléchir sur le château, c'est comme réfléchir sur un programme, ce qu'il peut faire etc... (exemple avec l'accessibilité) Automate aussi avec le langage, forme simple d'ordinateur			