

## Fiche de préparation

Alan Le Brech & Clara Moy				
Classe : CM1/CM2		Titre : Puzzle Humain.		Séance n°4
Compétences travaillées : communication, élaboration d’algorithmes				
Objectifs : Faire comprendre le principe de l’algorithmique distribuée à travers la réalisation d’un puzzle				
Activité	Script	Notes/Objectifs	Matériel	Temps (min)
Présentation de l’activité	<ul style="list-style-type: none"><li>- se présenter</li><li>- expliquer les règles</li><li>- faire reformuler</li></ul>	Faire bien attention à ce qu’ils aient compris parce que une fois partis ils seront inarrêtables		5
Distribution du matériel	<ul style="list-style-type: none"><li>- Distribuer une feuille par personne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- si il y a des élèves en trop, les mettre en "architecte"</li></ul>	Puzzle n°1	2
Activité	<ul style="list-style-type: none"><li>- on leur dit rien</li></ul>		chronomètre	15 (variable)
Remise en commun	<ul style="list-style-type: none"><li>- Demander comment ils ont fait</li><li>- Demander quelles stratégies ils pensent faire</li><li>- Si ils ont une stratégie intéressante, on la teste</li><li>- Sinon on leur donne la strat n°1</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- qu’ils comprennent que c’est compliqué</li></ul>		5
Remise au travail	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les aider à appliquer la stratégie et à pas se disperser</li><li>- Si on a assez de temps, faire une petite remise en commun puis tester une deuxième stratégie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Changer les architectes si il y en a</li><li>- améliorer leur temps</li></ul>	Puzzle n°2 Puzzle n°3 chronomètre	15 (variable)
Conclusion	<ul style="list-style-type: none"><li>- Demander si ça leur a plu</li><li>- Redemander leurs stratégies</li><li>- "Pourquoi c’est de l’informatique?"</li><li>- Répondre</li></ul>		Trace écrite	10
				Total : 52