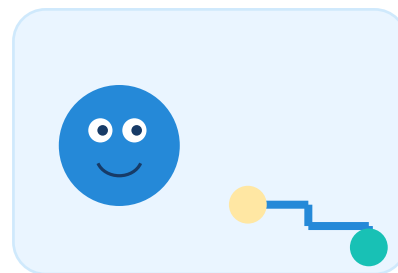


KWARIZMIX



6e primaire • Séance 1 - Danse Robot

MISSION DU JOUR

L'enfant est capable de comprendre qu'un algorithme est une suite d'instructions précises qui, exécutées dans l'ordre, mènent à un résultat.

Ma fiche de mission

Champ du référentiel	Informations & Données
Compétence visée	Comprendre la notion d'algorithme (suite d'instructions)
Objectif opérationnel	L'enfant est capable de comprendre qu'un algorithme est une suite d'instructions précises qui, exécutées dans l'ordre, mènent à un résultat.
Durée	50 minutes
Niveau	6e primaire
Type d'activité	Jeu hors-ligne / manipulation / débranché

Matériel nécessaire

- Version hors-ligne (recommandée) : tapis au sol avec une grille 4x4
- Un pion représentant le robot
- Cartes flèches (↑ ↓ ← →) imprimées et plastifiées
- Cartes « objectif » : trésor à atteindre et piège à éviter
- Chronomètre et feuilles de route pour écrire l'algorithme
- En complément : simulateur simple (ex. Scratch ou Lightbot)
- Pour l'animateur : badges « Programmeur en herbe » et grille d'évaluation