

# Code 3

## Séance 3 : Le labyrinthe

Rappel des séances 1 et 2 5mn: Qu'avions nous appris ?

→ on rappelle les 2 mots de vocabulaire : algorithme et programme, et leur définition.

→ on rappelle la tâche qu'on a pu effectuer grâce à des codes.

**Objectif de la séance** : Mise en pratique sur PC de la notion d'algorithme.

→ Aujourd'hui, nous allons créer de vrais codes, sur les ordinateurs.

### **Matériel nécessaire** :

Un ordinateur pour 2 élèves, une connexion internet.

TNI + diaporama.

### **Déroulement** :

- Présentation du jeu sur le TNI : Montrer une image du jeu « hungry bird »

Quel est le but de ce jeu ? Comment faire ?

- Les élèves suivent le diaporama pour se connecter, puis commencent à jouer.

<https://studio.code.org/s/course2/stage/3/puzzle/1>