

1^{ère} partie

Objectif : Écrire un algorithme qui demande deux nombres et indique la somme de ces deux nombres.

Quel est le premier nombre ?

Quel est le deuxième nombre ?

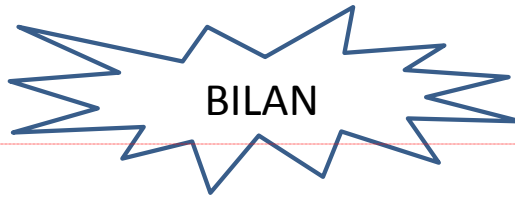
nombre n°1 65

nombre n°2 12

77

Se mettre par groupes de trois :

1 ^{er} élève : Choisir deux nombres. Les dire au deuxième élève, sans que le troisième élève entende.	2 ^{ème} élève : Donner les deux nombres au troisième élève, <u>sans les lui dire.</u>	3 ^{ème} élève : Présenter le premier nombre, le deuxième nombre et la somme par écrit.
--	---	--



Réaliser alors l'algorithme et le faire fonctionner.

2^{ème} partie

Objectif : le lutin (le chat) doit rappeler les deux nombres choisis et la somme.

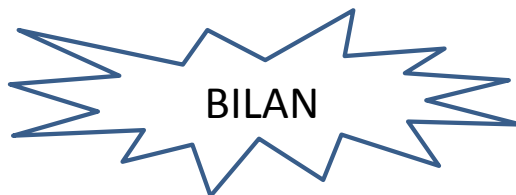
nombre n°1 65

nombre n°2 12

La somme de 65 et de 12 est 77

Se remettre par groupe de 3 pour répondre aux questions suivantes :

- 1) Dans la phrase « La somme de 65 et de 12 est 77 », quels sont les éléments qui changent si on change les nombres de départs ?
- 2) Récrire la phrase en remplaçant chaque élément pouvant changer par un cadre (□).



Réaliser alors l'algorithme et le faire fonctionner.

Commentaire [Y1]: Il va donc falloir les écrire.
On peut aussi fonctionner à 4 dans le groupe :
Le 1^{er} choisit deux nombres
Il dit le 1^{er} à l'un
Il dit le 2^{ème} à l'autre
Chacun des deux doit transmettre sans les dire au dernier.

Commentaire [Y2]: Le bilan a pour but de faire ressortir l'idée de mémoire, et donc de parler de variable informatique.

On pourra ici insister sur le fait qu'il est préférable de choisir un nom parlant.

Présentation en direct aux élèves avant qu'ils n'aillent le faire eux-mêmes.

Commentaire [Y3]:
La somme de
Et de
Est

Commentaire [Y4]:
La somme de □ et de □ est □

Indiquer qu'il va falloir regrouper des informations de type texte (la somme de, ...), des variables et un calcul.

Présentation en direct aux élèves avant qu'ils n'aillent le faire eux-mêmes.