

<https://festirobot.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article68>



# Un site ressources : le site de Marie Duflot-Kremer

- Ressources - Activités débranchées pour aborder les notions de programmation -



Date de mise en ligne : jeudi 6 octobre 2022

---

Copyright © Festirobot Normandie - Tous droits réservés

---

Allez visiter ce site qui rassemble des activités simples à faire avec des enfants à partir de 7/8 ans pour aborder :

- L'Algorithmique : le jeu du robot, le jeu de Nim, le crêpier .....

<p><a href="#">Le jeu du robot</a></p> <p>... ou comment, avec un grand drap ou une craie pour dessiner au sol, on peut programmer sans ordinateur dès la maternelle.</p> <p><b>Algorithmes - Programmation - Langages - A partir de 3-4 ans</b></p>	<p><a href="#">Le jeu de Nim</a></p> <p>... appelé aussi le jeu des allumettes, c'est une bonne première activité sur les algorithmes... pour ceux qui ne le connaissent pas encore !!</p> <p><b>Algorithmes - A partir de 7-8 ans</b></p>	<p><a href="#">Le crêpier psychorigide</a></p> <p>... ou comment réfléchir aux algorithmes en retournant des plis de crêpes, et parler d'instructions conditionnelles, de boucles et pourquoi pas de complexité et de récursivité.</p> <p><b>Algorithmes - A partir de 8-9 ans</b></p>
<p><a href="#">Le baseball multicolore</a></p> <p>... ou comment illustrer l'intérêt de tester et vérifier ses algorithmes, parler de coopération et de réseaux en une seule activité.</p> <p><b>Algorithmes - Réseaux - Correction d'algorithmes - Algorithmes distribués - A partir de 10-11 ans</b></p>	<p><a href="#">Le réseau de tri</a></p> <p>... ou comment parler de parallélisme à des enfants en les faisant courir.</p> <p><b>Algorithmes - Parallélisme - Tri - A partir de 3-4 ans</b></p>	<p><a href="#">Le tri systolique</a></p> <p>... ou comment réaliser "grandeur nature" un algorithme de tri super efficace.</p> <p><b>Algorithmes - Parallélisme - Tri - A partir de 7-8 ans</b></p>

- Les données / le traitement de l'information :

<p><a href="#">Les bases de données à tricoter</a></p> <p>... ou comment préparer un dîner entre amis avec l'ancêtre de nos bases de données.</p> <p><b>Information - Bases de données - Logique - A partir de 12-13 ans</b></p>	<p><a href="#">Résoudre une enquête de police avec des bases de données</a></p> <p>... ou comment faire jouer des lycéens avec le langage SQL en 1h15 chrono.</p> <p><b>Information - Bases de données - Logique - A partir de 14-15 ans</b></p>	<p><a href="#">Les marmottes au sommeil léger</a></p> <p>... ou comment découvrir un algorithme qu'on utilise tous les jours sans le savoir... en creusant un terrier.</p> <p><b>Information - Compression de texte - Algorithmes - A partir de 9-10 ans</b></p>
<p><a href="#">La magie des codes correcteurs d'erreur</a></p> <p>... ou comment je suis devenue informagicienne avec un tour qui bluffe les adultes et qu'un enfant peut réaliser.</p> <p><b>Information - Codes correcteurs d'erreur - Algorithmes - A partir de 7-8 ans</b></p>	<p><a href="#">Dessine-moi un pixel !</a></p> <p>... ou comment dessiner avec des pixels en utilisant un codage compressé et réaliser une fresque collaborative</p> <p><b>Information - Codage d'images - A partir de 7-8 ans</b></p>	

- Les Machines et les composants

<p><a href="#">Les bases de données à tricoter</a></p> <p>... ou comment préparer un dîner entre amis avec l'ancêtre de nos bases de données.</p> <p><b>Information - Bases de données - Logique - A partir de 12-13 ans</b></p>	<p><a href="#">Résoudre une enquête de police avec des bases de données</a></p> <p>... ou comment faire jouer des lycéens avec le langage SQL en 1h15 chrono.</p> <p><b>Information - Bases de données - Logique - A partir de 14-15 ans</b></p>	<p><a href="#">Les marmottes au sommeil léger</a></p> <p>... ou comment découvrir un algorithme qu'on utilise tous les jours sans le savoir... en creusant un terrier.</p> <p><b>Information - Compression de texte - Algorithmes - A partir de 9-10 ans</b></p>
<p><a href="#">La magie des codes correcteurs d'erreur</a></p> <p>... ou comment je suis devenue informagicienne avec un tour qui bluffe les adultes et qu'un enfant peut réaliser.</p> <p><b>Information - Codes correcteurs d'erreur - Algorithmes - A partir de 7-8 ans</b></p>	<p><a href="#">Dessine-moi un pixel !</a></p> <p>... ou comment dessiner avec des pixels en utilisant un codage compressé et réaliser une fresque collaborative</p> <p><b>Information - Codage d'images - A partir de 7-8 ans</b></p>	