






1, 2, 3, codez ! - Activités cycle 1 - Séquence 1 : jouons au robot

	Séance	Titre	Résumé
	Séance 1	Comment faire déplacer un objet sur un quadrillage ?	Les élèves découvrent comment donner des ordres précis à un lutin pour contrôler ses déplacements sur un quadrillage.
	Séance 2	Défi : programmer le déplacement du lutin dans un parcours	En combinant des instructions découvertes à la séance précédente, les élèves conçoivent un programme pour définir un déplacement complexe du lutin.
	Séance 3	Evaluation formative : autres parcours, autres programmes	Les élèves s'exercent à la rédaction et l'interprétation de programmes sur d'autres parcours.
	Séance 4	Parcours conditionnels : la chasse au trésor	Les élèves enrichissent leur langage de programmation par des instructions conditionnelles (si... alors...).
	Séance 5	(optionnelle) Parcours de longueur quelconque : boucles	Lorsque les parcours deviennent longs ou complexes, les élèves prennent conscience de l'importance de simplifier l'écriture d'un programme : ils découvrent les boucles qui permettent d'éviter les répétitions.

La classe peut ensuite enchaîner par la [séquence 2](#) (si elle dispose de robots) ou par la [séance bilan](#).

[Activités cycle 1](#)

[Séquence I-2 >>](#)