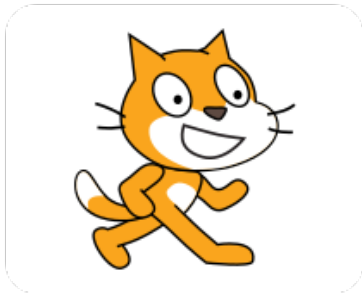


<https://maths.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article474>



Un jeu de Nim : la course à n

- Enseigner - Cycle 4 - Algorithmique et Programmation -



Date de mise en ligne : dimanche 27 novembre 2016

Copyright © Mathématiques - Académie de Lyon - Tous droits réservés

<competences|>

- Logiciel : scratch
- Niveau : cycle 4
- Auteur : groupe UPO (Jean-Manuel Mény)
- Déroulement :
 - Explication des règles sur papier (elles sont ici expliquées au départ du jeu scratch, en cliquant sur le drapeau).
 - temps nécessaire pour que les élèves jouent quelques parties.
 - Conception d'un script scratch dans lequel l'ordinateur joue au hasard.
 - Travail de recherche pour une stratégie gagnante.
 - Modification du script pour implémenter la stratégie dans les choix de l'ordinateur.