



# LITTÉRACIE NUMÉRIQUE

## Activité de séquençement d'algorithmes Un conte en labyrinthe

Une façon de comprendre le séquençement d'algorithmes est d'examiner les éléments clés d'une histoire. Si un volet de l'intrigue devait se dérouler dans un ordre différent, la conclusion de l'histoire serait complètement différente.

Décomposons en algorithmes le conte *Boucle d'or et les trois ours* pour créer la séquence appropriée des événements qui se déroulent dans ce conte classique. Utilisez la grille ci-dessous pour déterminer comment représenter les parties du récit dans le bon ordre. N'oubliez pas qu'une action peut nécessiter plus d'une séquence pour être menée à bien.

### Personnages

1. Boucle d'or
2. Les trois ours

### Variables (objets à placer)

- Gruau
- Chaises
- Lits
- Entrée de la maison
- Sentier dans la forêt

### Règles :

- Les personnages peuvent seulement se déplacer de haut en bas ou de gauche à droite.
- Les personnages ne peuvent pas passer « à travers » des objets.



# TECH-À-LOUER

## Suivez ces séquences

1. **Éléments de l'histoire** : les trois ours préparent du gruau pour le petit déjeuner, mais il est trop chaud (action 1). Ils partent se promener en forêt pendant que le gruau refroidit (action 2). Ils suivent un sentier dans la forêt (action 3) et s'arrêtent dans une clairière (action 4).

### Séquence :

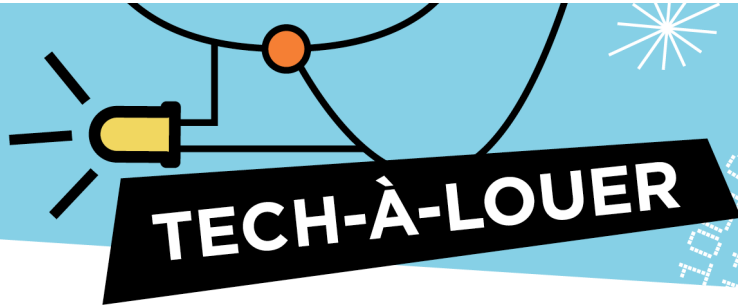
1. Les trois ours commencent à **O10**
  2. ↑7 vers **H10** (action 1)
  3. ←9 vers **H1** (action 2)
  4. ↑6 vers **B1** (action 3)
2. **Éléments de l'histoire** : Boucle d'or marche dans la forêt (action 1). Elle tombe sur une petite maison et sent du gruau par la fenêtre de la cuisine (action 2). Elle se dirige vers la porte d'entrée de la maison (action 3) puis entre (action 4). Elle se rend dans la cuisine des trois ours où elle goûte au gruau (action 5).

### Séquence :

1. Boucle d'or commence à **A7**
  2. ↓8 vers **I7** (action 1)
  3. →3 vers **I10** (action 2)
  4. ↓6 vers **O10** (action 3)
  5. ←1 vers **O9** (action 4)
  6. ↑4 vers **K9** (action 5).
- Remarque : la maison est un obstacle, et on ne peut y entrer que par la case O9.  
Quelle autre séquence auriez-vous pu utiliser pour entrer dans la maison?
3. **Éléments de l'histoire** : une fois dans la cuisine, Boucle d'or goûte au gruau de Papa Ours, mais il est trop chaud (action 1). Elle essaie ensuite celui de Maman Ours, mais il est trop froid (action 2). Enfin, elle essaie celui de Bébé Ours, et il est parfait (action 3).

### Séquence :

1. Boucle d'or est à **K9**
  2. ←1 vers **K8**, pause (action 1)
  3. ←1 vers **K7**, pause (action 2)
  4. ←1 vers **K6**, pause (action 3)
4. **Éléments de l'histoire** : Boucle d'or se sent fatiguée après avoir mangé tout ce gruau. Elle se dirige vers le salon, où elle voit trois fauteuils (action 1). Elle essaie le premier, mais il est trop grand (action 2). Elle essaie ensuite le deuxième, mais il est encore plus grand (action 3). Enfin, elle essaie le troisième fauteuil, et il est parfait (action 4).



Écrivez la séquence qui correspond aux éléments de l'histoire. C'est vous qui décidez où les fauteuils sont situés dans la maison. Déterminez le nombre de pas requis dans la séquence.

**Séquence :**

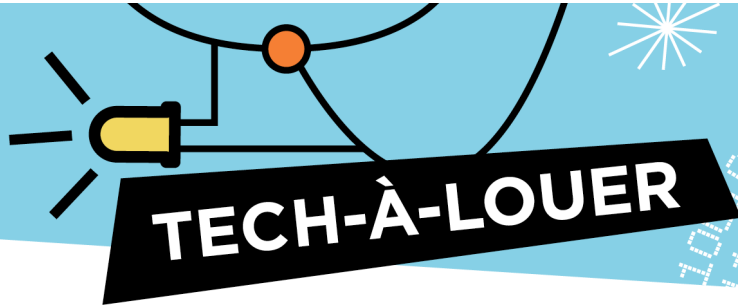
1. Boucle d'or est à K6
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

5. **Éléments de l'histoire :** Boucle d'or explore la maison et trouve la chambre à coucher. Épuisée par son aventure, elle décide de faire une sieste. Elle essaie le premier lit, mais il est trop dur, puis elle essaie le deuxième lit, mais il est trop mou. Elle essaie ensuite le troisième lit, et il est parfait.

Écrivez la séquence qui correspond aux éléments de l'histoire. Relisez les éléments de l'histoire pour en déterminer les actions, puis écrivez la séquence appropriée dans le tableau ci-dessous. Vous devez déterminer où se trouvent les lits dans la maison, mais votre séquence doit se terminer à une case de la porte (O9). Déterminez le nombre de pas requis dans la séquence.

**Séquence :**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_



6. Écrivez les éléments de l'histoire qui correspondent à la séquence ci-dessous.

1. Les ours sont à **B1**
2. →3 vers **B4**
3. ↓4 vers **F4**
4. →3 vers **F7**
5. ↓3 vers **I7**, pause
6. →3 vers **I10**
7. ↓6 vers **O10**

Éléments de l'histoire :

---



---



---

7. Écrivez l'histoire et la séquence qui termineront le conte.

---



---



---



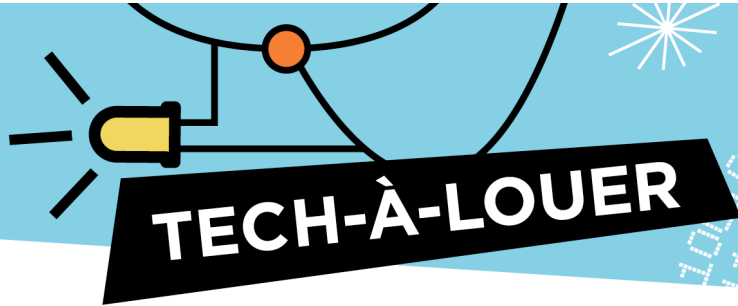
---



---

Séquence :

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_



**Grille : Boucle d'or et les trois ours**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A										B		
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												
M												
N												
O										E	O	
P												
Q												
R												
S												
T												

O= Point de départ des ours

B= Point de départ de Boucle d'or

□= Délimitation de la maison

E= Entrée de la maison