
A13. Autour des jeux combinatoires : une approche historique pour concevoir des situations d'enseignement en " algorithmique et programmation "

Lisa Rougetet*¹

¹Université de Lille – Université Charles de Gaulle - Lille III – France

Résumé

Cet atelier s'inscrit dans la prolongation de l'exposé sur les jeux combinatoires et des liens qu'ils tissent entre mathématiques et informatique. À travers la pratique et l'analyse de certains de ces jeux, et en s'appuyant sur les textes qui présentent pour la première fois leur solution, nous verrons comment envisager des situations d'enseignement s'inscrivant dans le nouveau thème " algorithmique et programmation " au programme du cycle 4. Les jeux combinatoires permettent en effet la mise en place de situations de recherche en mathématique en favorisant une démarche expérimentale et manipulative, et se prêtent assez bien à un travail de programmation et de conception d'algorithmes.

*Intervenant