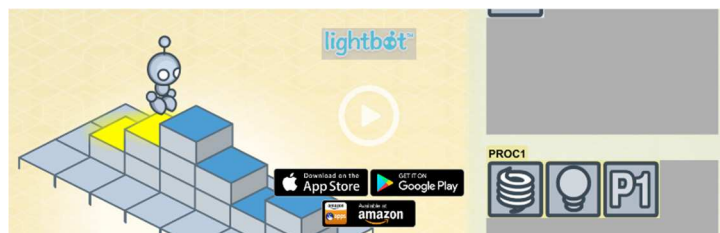


# Des jeux pour apprendre à programmer des déplacements en cycle 3

<http://lightbot.com>

Avantage : il est multiplateforme (Android, Apple, en ligne)



<https://code.org/>

Avantage : possibilité de programmer des séances et d'y inscrire les élèves (voir document d'accompagnement sur le site de l'IREM)

Inconvénient : pas facile à utiliser sur tablette et smartphone



## Tuxbot

<http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php>

Avantage :

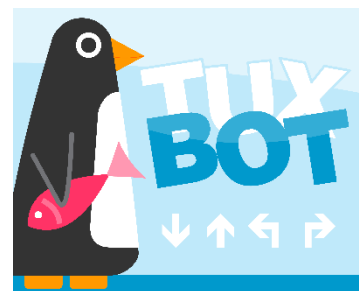
- Version sur ordinateur **et** sur papier disponible
- Installé par défaut sur les postes des collèges de Moselle dans le dossier Techno du bureau
- 

Inconvénient : installation fastidieuse seulement sur PC.

Version pour Android disponible, mais pas dans le Play Store. Il faut télécharger l'application (APK) et l'installer directement sur tablette et smartphone

Plus d'explications sont disponibles sur le site de la DANE

<https://www4.ac-nancy-metz.fr/dane/wp/applications-complementaires-pour-tablettes/>



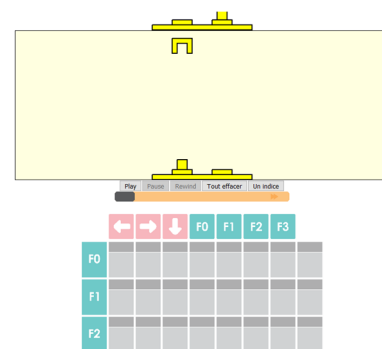
Cargobot <http://www-verimag.imag.fr/~wack/CargoBot/>

Avantage : transposable en débranché, avec des légos par exemple.

Niveaux progressifs avec des réelles difficultés.

Prolongement possible dans le cadre d'un EPI math-techno

Inconvénient : utilisable en ligne seulement ; difficile de se repérer dans les différents niveaux de jeux



## Jeu des robots

Avantage : version papier uniquement, jeu sans ordinateur pour une utilisation débranchée

