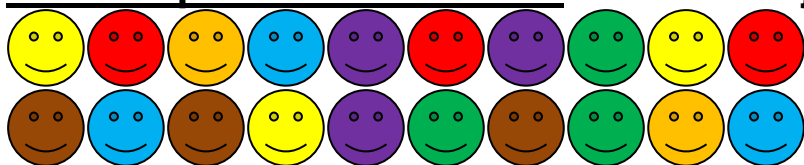


**TAPI**

*Pour chaque tâche à prise d'initiative, participe au débat avec les questions et réponses qui te viennent à l'esprit.*

**Tâche à prise d'initiative 1 : Les pirates**

Trois pirates se partagent 5 960 pièces d'or. Le terrible pirate Fabrègues prend dix pièces. Ensuite, son lieutenant en prend cinq. Et enfin le petit mousse en prend deux. Ainsi se termine un tour de partage. Ils recommencent ainsi des tours de partage jusqu'à ce qu'il n'y ait plus assez de pièces pour faire un tour de partage complet. S'il reste quelques pièces, superstitieux, ils les jetteront à la mer en offrande au dieu Neptune.

**Tâche à prise d'initiative 2 : Jouons au jeu de Nim**

Chaque joueur a deux vies.

Poser 20 objets sur une table.

Le jeu se joue à deux joueurs alternativement l'un après l'autre.

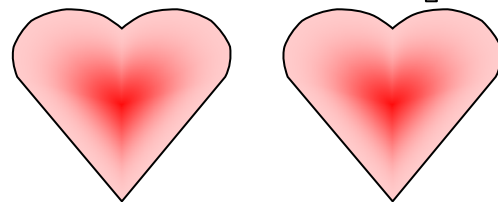
Le plus jeune des joueurs commence.

A son tour, un joueur prend au choix 1, 2 ou 3 objets.

Celui qui prend le dernier objet gagne le duel.

Le perdant donne une vie au gagnant.

2 vies à découper

**Tâche à prise d'initiative 3 : Algorithmique du jeu de Nim**

**Salle informatique – SCRATCH**

Ouvrir le fichier « nim.sb2 » avec Scratch.



En dessous des commandes ci-contre, rajouter des blocs pour programmer les coups de l'ordinateur pour qu'il gagne de manière certaine quand c'est possible.



Si terminé, au choix :

- N°47 p 27
- N°48 p 27
- N° 49 p 27
- N°50 p 27
- N°51 p 27
- N°52 p 63