









	
		Départ		








				
				
				
				
				
		Départ		

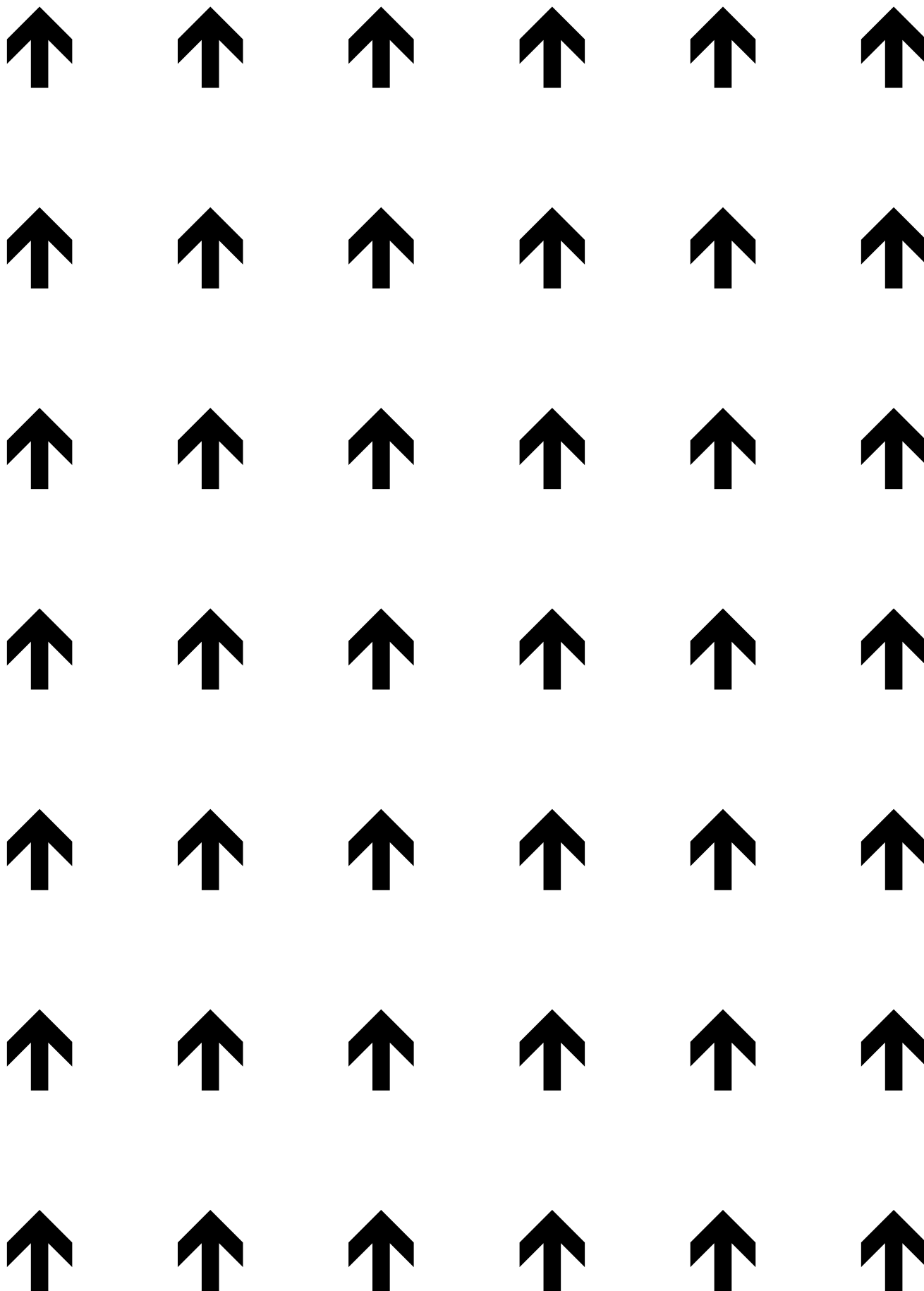


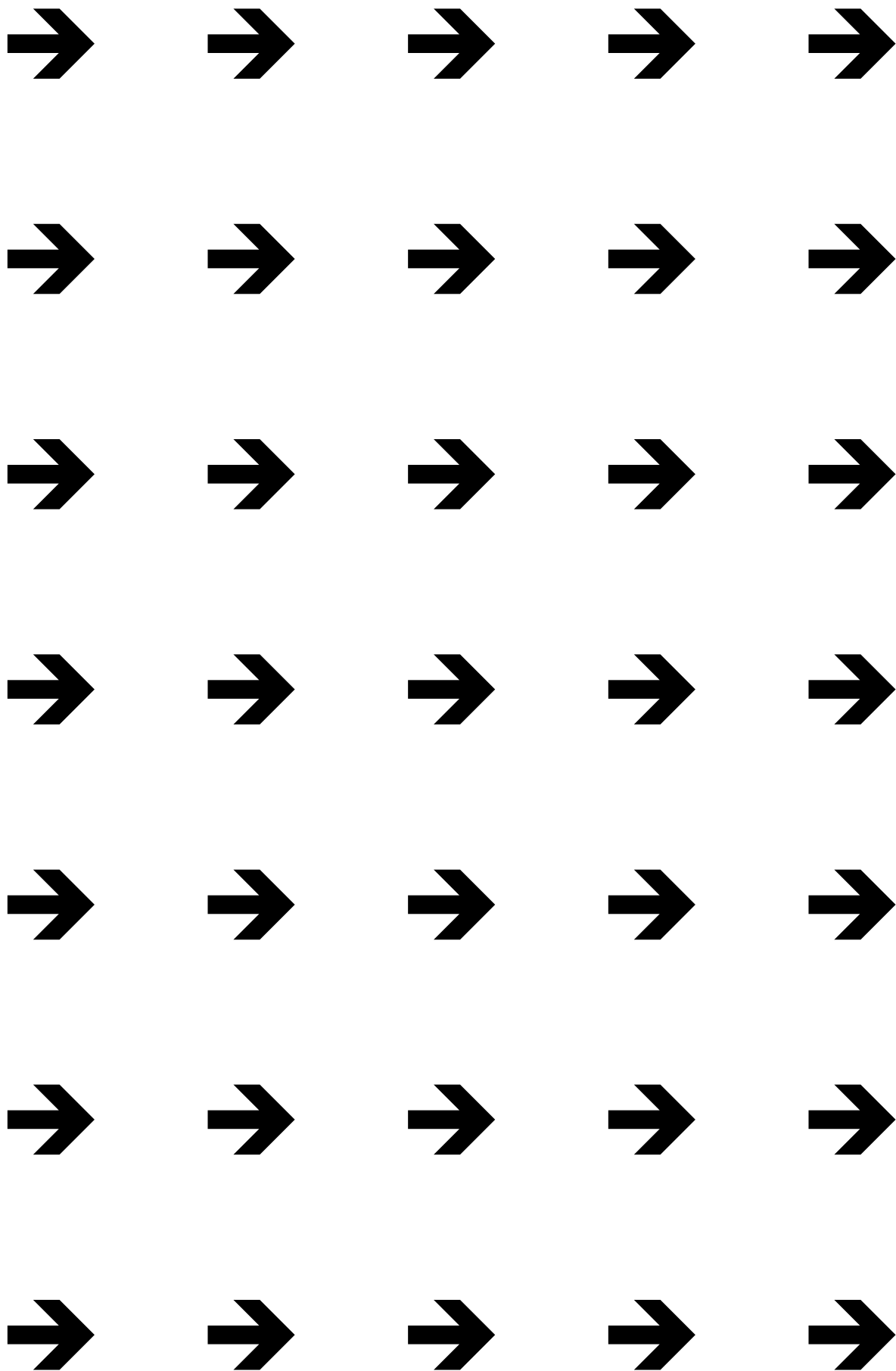
				
				
				
				
				
		Départ		

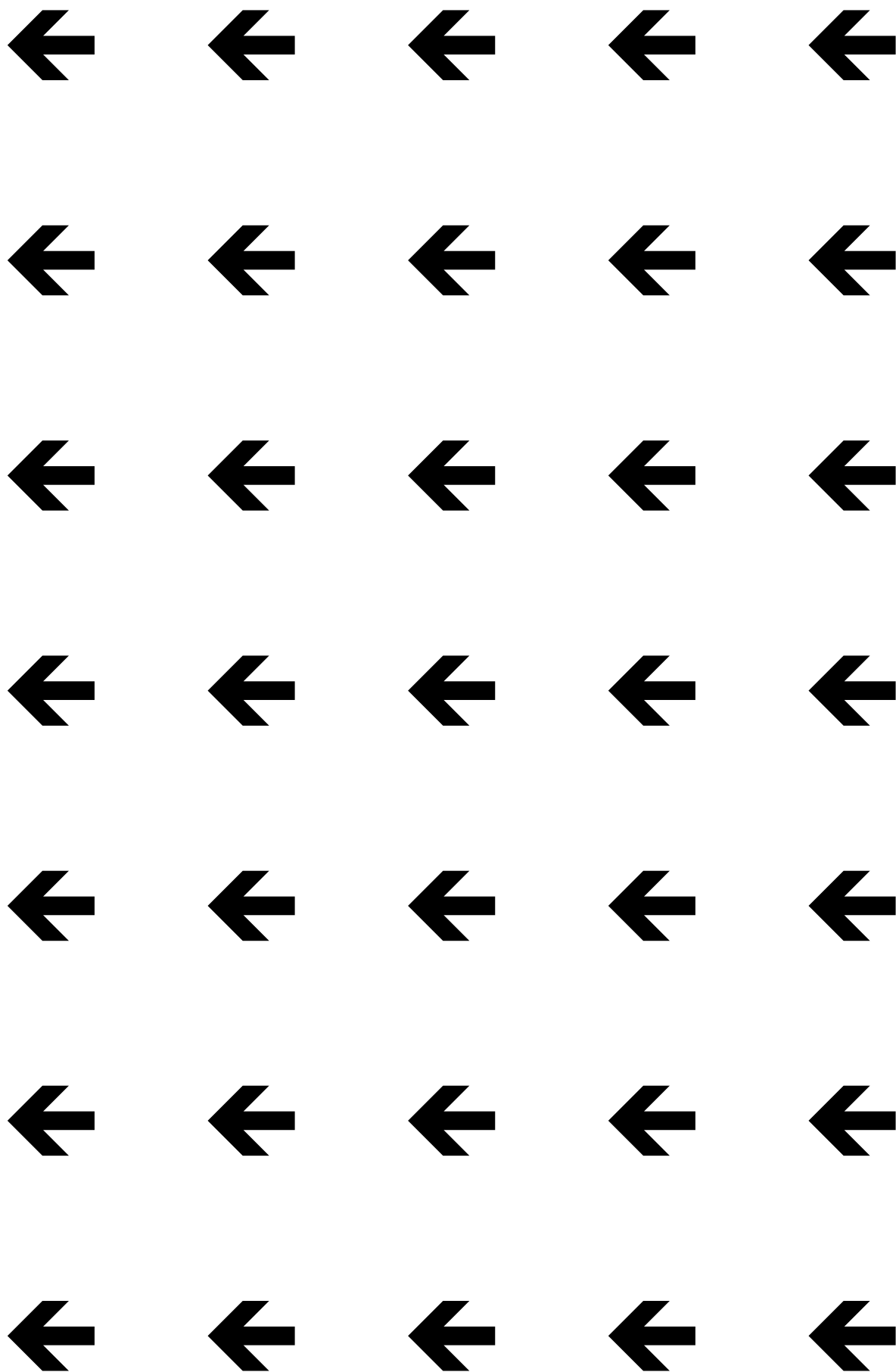


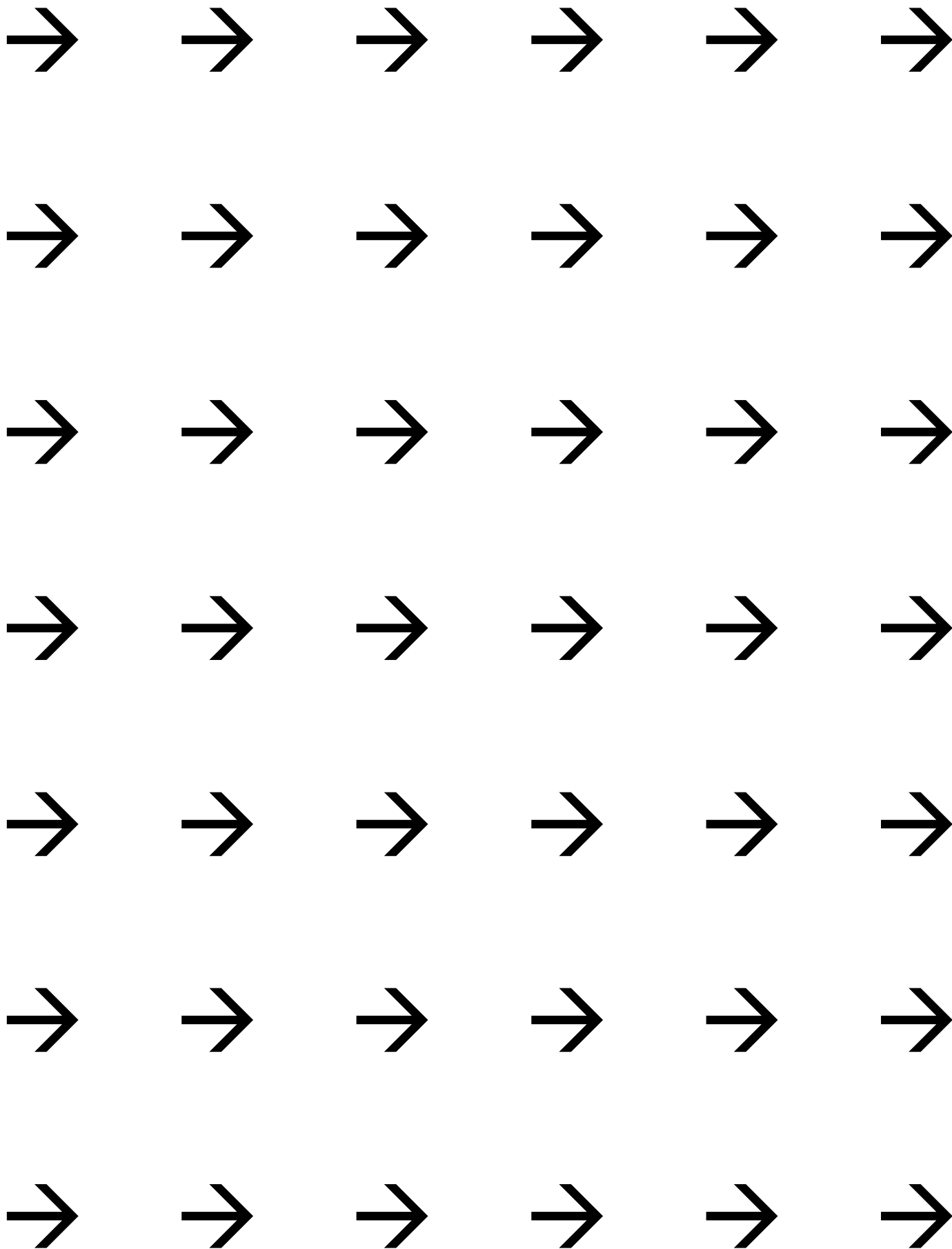
				
				
				
				
				
		Départ		











Etape 1 : toucher d'abord une trousse puis un tableau blanc puis un livre et enfin un cartable avant d'aller à l'arrivée, la porte fenêtre, sans toucher quoique ce soit d'autre que ce qui est demandé.

Etape 1 : toucher d'abord une trousse puis un tableau blanc puis un livre et enfin un cartable avant d'aller à l'arrivée, la porte fenêtre, sans toucher quoique ce soit d'autre que ce qui est demandé.

Etape 1 : toucher d'abord un livre puis un tableau blanc puis une trousse et enfin un cartable avant d'aller à l'arrivée, la porte fenêtre, sans toucher quoique ce soit d'autre que ce qui est demandé.

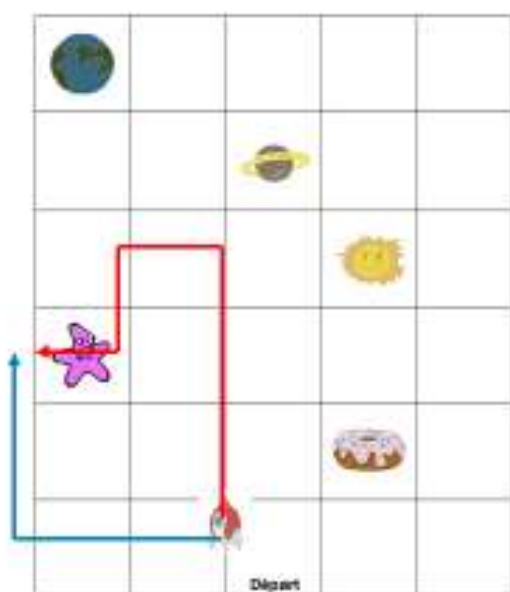
Etape 1 : toucher d'abord un livre puis un tableau blanc puis une trousse et enfin un cartable avant d'aller à l'arrivée, la porte fenêtre, sans toucher quoique ce soit d'autre que ce qui est demandé.

Etape 1 : toucher d'abord un tableau blanc puis une trousse et enfin un cartable puis un livre avant d'aller à l'arrivée, la porte fenêtre, sans toucher quoique ce soit d'autre que ce qui est demandé.

Etape 1 : toucher d'abord un tableau blanc puis une trousse et enfin un cartable puis un livre avant d'aller à l'arrivée, la porte fenêtre, sans toucher quoique ce soit d'autre que ce qui est demandé.

La fusée va se déplacer jusqu'à « l'étoile énervée ». Nous allons ici considérer deux trajets possibles.

1. Trouvez 4 déplacements possibles en dehors des deux proposés ci-dessous.
2. Codez à l'aide des flèches le déplacement rouge et le déplacement bleu



Consigne : Traduire le déplacement proposé à l'aide du codage (flèches)

La fusée part de la case DÉPART.

Le trajet de la fusée est le suivant :

- elle monte de quatre cases ;
- elle avance d'une case vers la droite ;
- elle descend de trois cases

1. Trace le trajet suivi par la fusée.
 2. Utilise les flèches pour coder ce trajet.
 3. La fusée arrive-t-elle à son point de départ ? Si ça n'est pas le cas, complète le déplacement en français, puis avec les flèches.
-

Consigne : Interpréter un codage pour déplacer la fusée

La fusée part de la case départ. On suppose que le trajet suivi est codé de la façon suivante :

➡➡↑↩↑↩↩↩↑↑↑

1. Trace le trajet suivi par la fusée.
2. Où la fusée arrive-t-elle ?
3. On voudrait à présent faire revenir la fusée. Propose un codage qui permettra à la fusée de regagner son point de départ.

Consigne : Coder un déplacement déjà tracé

1. La fusée doit passer par le soleil, l'étoile énervée avant d'arriver sur la terre. Le trajet de la fusée jusqu'à la terre est représenté sur la carte. Code-le en utilisant les flèches.
2. Peux-tu trouver un trajet plus court permettant d'arriver sur terre en passant par le soleil puis par l'étoile énervée ? Cherche le trajet le plus court possible.

