

Mission 1 : La base a disparu de la grille, peux-tu la retrouver grâce à cette bande de programmation ?

Voici une suite d'instructions composée des 5 instructions données à I-Bot pour rejoindre sa base.

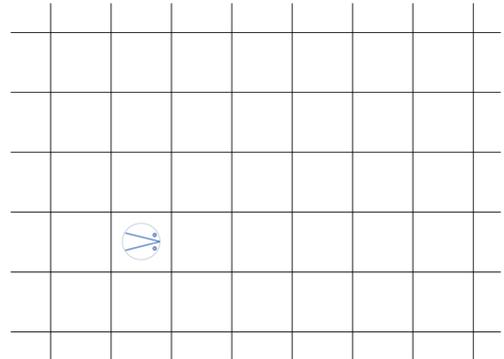


Ce symbole représente le robot sur la grille, la flèche indiquant la direction du déplacement.



Ce symbole représente la base que le robot doit rejoindre.

A toi, de tracer le chemin que va suivre le robot et de placer cette base sur la grille.



Mission 1 : La base a disparu de la grille, peux-tu la retrouver grâce à cette bande de programmation ?

Voici une suite d'instructions composée des 5 instructions données à I-Bot pour rejoindre sa base.

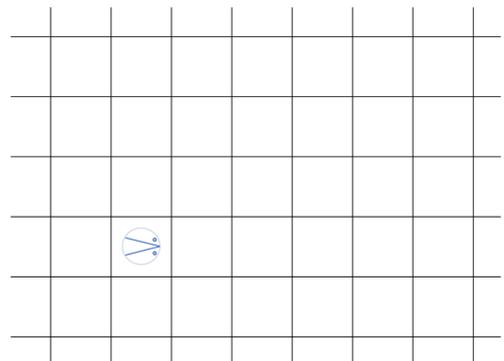


Ce symbole représente le robot sur la grille, la flèche indiquant la direction du déplacement.



Ce symbole représente la base que le robot doit rejoindre.

A toi, de tracer le chemin que va suivre le robot et de placer cette base sur la grille.



Mission 1 : La base a disparu de la grille, peux-tu la retrouver grâce à cette bande de programmation ?

Voici une suite d'instructions composée des 5 instructions données à I-Bot pour rejoindre sa base.

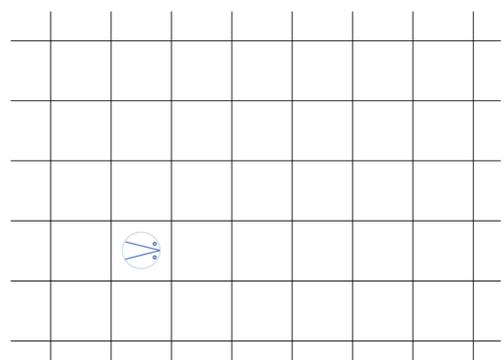


Ce symbole représente le robot sur la grille, la flèche indiquant la direction du déplacement.



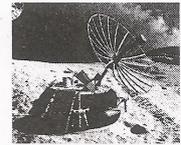
Ce symbole représente la base que le robot doit rejoindre.

A toi, de tracer le chemin que va suivre le robot et de placer cette base sur la grille.





I-Bot, le petit robot : partie 4



Prépare une mission pour les Cm1/Cm2 !

Invente les instructions de ton choix, des obstacles, ...

Invente une mission de recherche d'un trésor, de sauvetage, A toi de jouer !

↑x3 Instructions haut droit

	Avancer d'une case tout droit.
	Tourner sur place à droite en avançant d'une case.
	Tourner sur place à gauche en avançant d'une case.
	Interagir avec un objet. (Prendre une clé, ouvrir une porte avec une clé, rebondir sur un ressort, avaler un caillou)
	Avaler un caillou.
	Recracher un caillou pour reboucher un trou.

Mission « Licorne »:
 Tu es un petit extraterrestre qui veut aller au pays des licornes. Pour ça, tu devras réussir à passer cette épreuve très facile (ou pas)! Écris les instructions pour aller dans ce pays magique!

" Tu dois aller chercher la clé pour ouvrir la porte du pays des licornes! "

- Rocher imposable
- caillou
- Mur imposable
- Porte du pays des licornes
- ressort (il te fait atterrir sur la spirale)
- trou (rebouchable avec un caillou)
- Clé de la porte du pays des licornes
- spirale
- Extraterrestre

