

RÈGLES ET MATÉRIEL

Objectif : Coder le déplacement d'un personnage en utilisant des cartes.



1 Les Règles générales :

- ↪ suivre ou réaliser un programme pour que l'abeille butine chaque fleur tout en évitant parfois les toiles d'araignées.
- ↪ L'abeille commence toujours son parcours dans la même position sur la case « DÉPART ».
- ↪ Les commandes doivent toujours être placées avec le point en bas.
- ↪ Un programme commence par la commande "X", et se termine par la commande "GO".
- ↪ Pour butiner une fleur, l'abeille doit faire une pause.

2 La piste d'évolution :



RÈGLES ET MATÉRIEL

Objectif : Coder le déplacement d'un personnage en utilisant des cartes.



3 Les commandes :

↳ Rappel : les commandes doivent toujours être placées avec le point en bas.



⇒ Débuter chaque programme avec cette commande.
Effacer le programme dans le robot Beebot.



⇒ L'abeille avance d'une case.



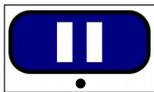
⇒ L'abeille recule d'une case.



⇒ L'abeille pivote à droite de 90° (sans changer de case).



⇒ L'abeille pivote à gauche de 90° (sans changer de case).



⇒ L'abeille fait une pause pour pouvoir butiner une fleur.



⇒ L'abeille effectue le parcours qui a été programmé.

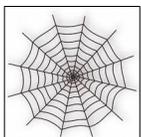
Terminer le programme avec cette commande pour mettre en mouvement l'abeille.

4 Les éléments :



⇒ Une fleur, l'abeille doit toutes les butiner pour gagner.

L'abeille doit faire une pause sur les fleurs pour les butiner.



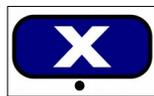
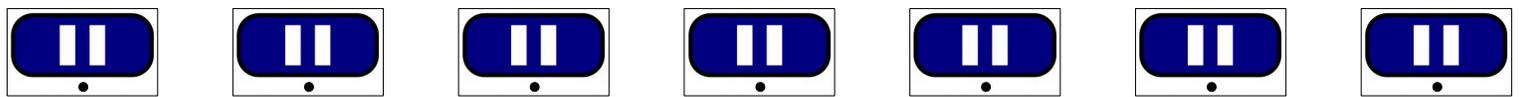
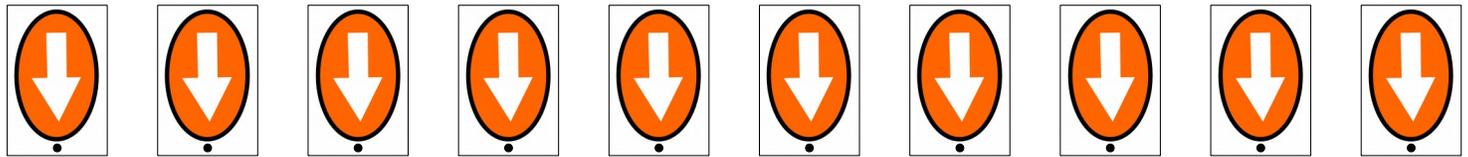
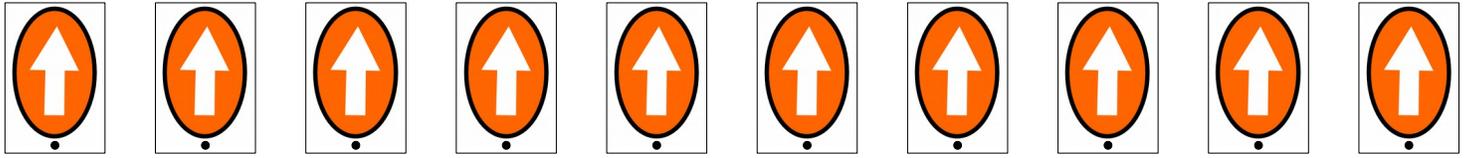
⇒ Une toile d'araignée, c'est un piège que l'abeille doit éviter.

Voici l'abeille qu'il faut programmer.



Avant

MATÉRIEL : Feuille à découper



*Plier au
niveau
du trait*

