

Team CP-Cycle 2



Remarques préalables pour les enseignants

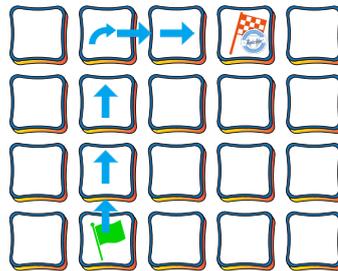
- 1 Quand on utilise 3 fois la flèche avance, le robot «saute» d'une case à l'autre. Certains enfants vont avoir du mal avec cette notion.



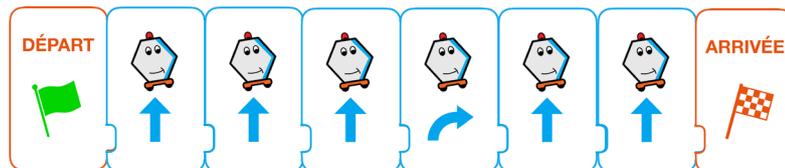
- 2 Notre petit robot à déplacer à une petite casquette flèche sur la tête pour que les enfants puissent mieux visualiser les déplacements.

Pour chaque défi, vous pouvez choisir un premier niveau de difficulté.

Option 1: Placer les flèches directement sur le quadrillage



Option 2: Placer les flèches sur une bande de programmation. Alors la grille reste vide. C'est bien plus difficile.



- 3 Tout le matériel nécessaire est à disposition sur le site sous l'onglet de chaque Team. Il faut imprimer le robot en papier à déplacer, le quadrillage vierge et les flèches de programmation

Astuce : Utiliser des pochettes plastiques pour que les enfants puissent recommencer les défis autant de fois que nécessaire.

Réponses pour chaque défi

Défi 1

Défi 2

Défi 3

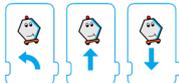
Défi 4

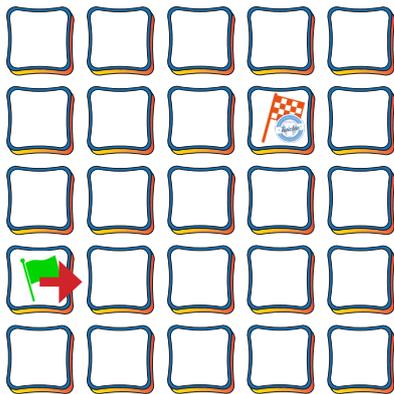
Team CP-Cycle 2



Pour tous ces défis, place le robot sur la case Départ

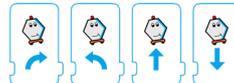
Défi 1 :

Avec les cartes ,
déplace le robot du  à 

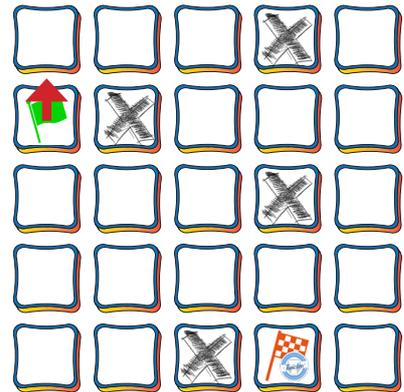


✓ **Mission 1** : chemin libre

Défi 2 :

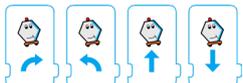
Avec les cartes ,
déplace le robot du  à 

impossible
de passer
par les
cases 



✓ **Mission 1** : chemin libre
✓ **Mission 2** : trouve un deuxième chemin

Défi 3 :

Avec les cartes ,
déplace le robot du  à 

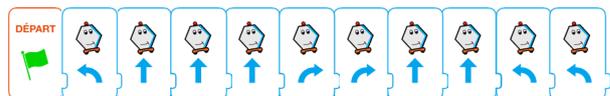
impossible
de passer
par les
cases 



✓ **Mission 1** : chemin libre
✓ **Mission 2** : trouve un chemin qui utilise
7 cartes au maximum

Défi 4 :

Avec les cartes de cette bande de
programmation :



✓ **Mission 1** : trouve où arrive le robot  ?

✓ **Mission 2** :
invente une
autre bande
« mystère »

