Le repérage — CE1

Prénom : _____ Date : _____

Les instructions :  avancer d'une case

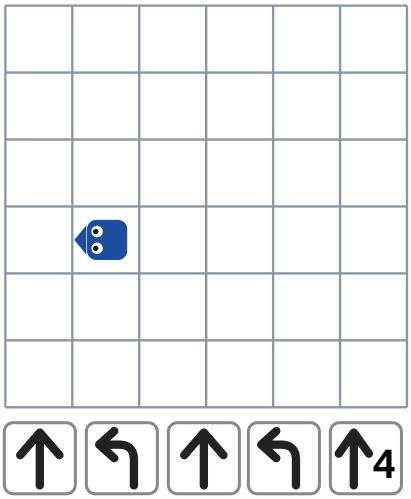
 Un nombre à côté de la flèche : avancer de ce nombre de cases.  pivoter d'un quart de tour à droite

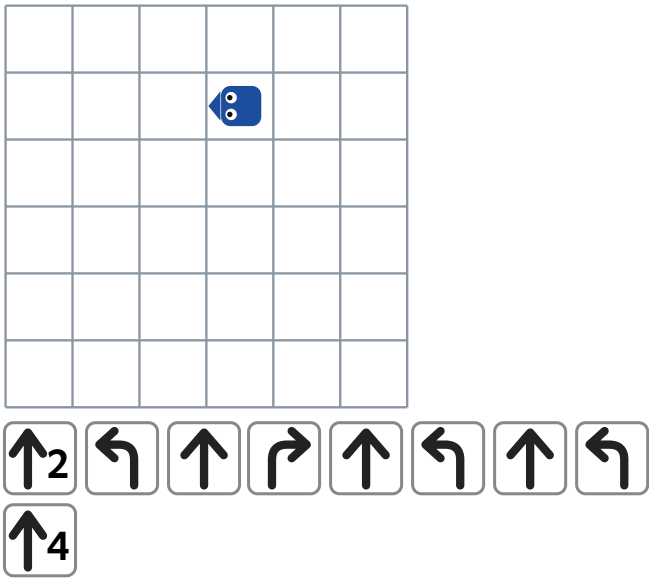
 pivoter d'un quart de tour à gauche

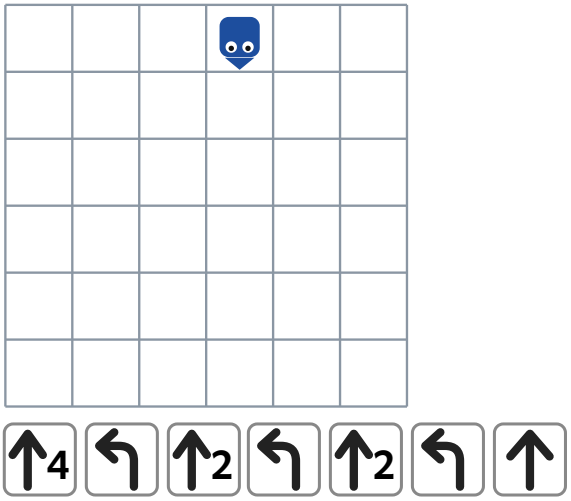
Astuce : tourne ta feuille pour regarder dans le même sens que le robot.

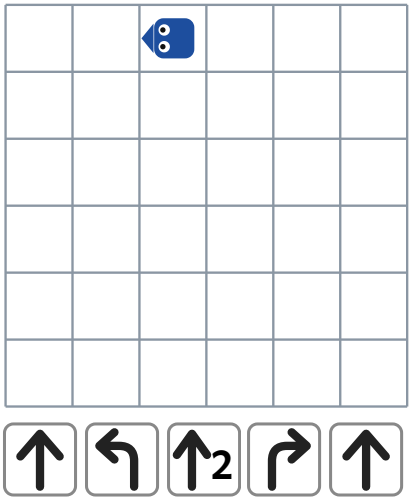
Suivre un programme

Trace le chemin du robot et colorie la case où il arrive.



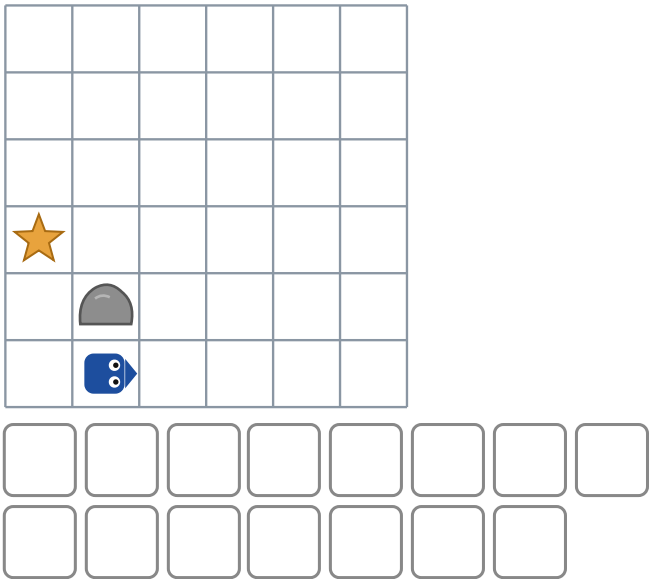


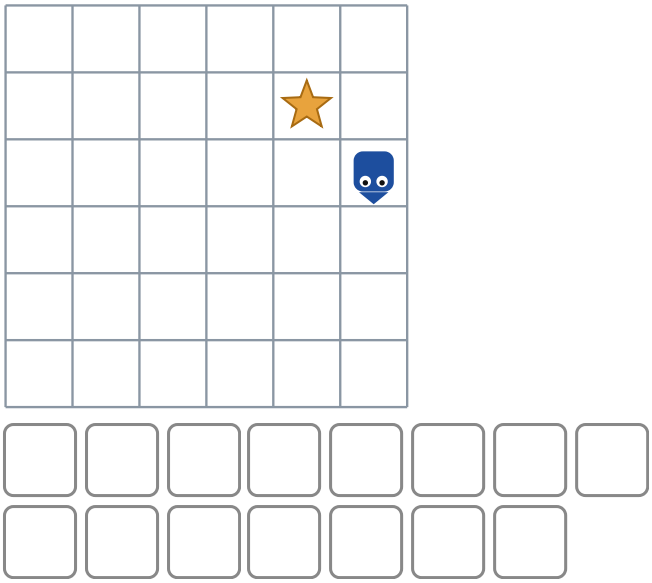


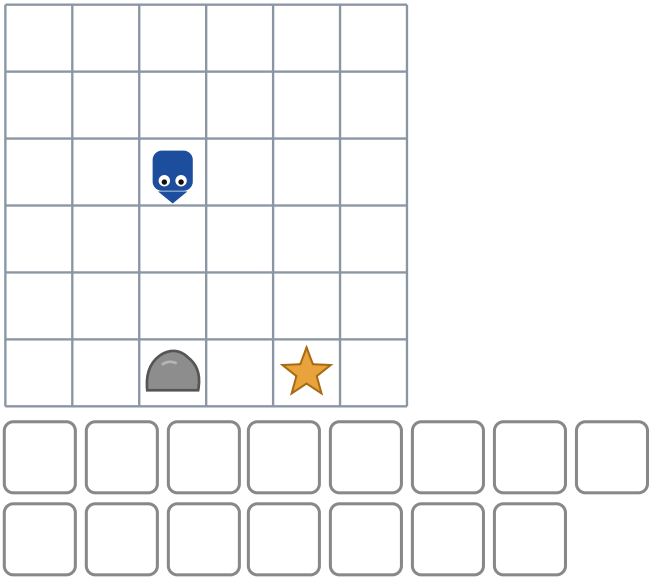


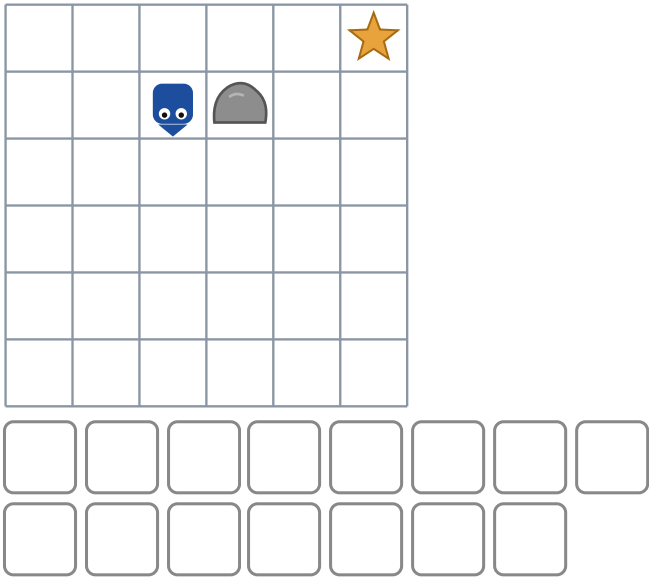
Écrire un programme

Dessine les flèches du programme qui mène le robot jusqu'à l'étoile, sans passer sur les rochers.

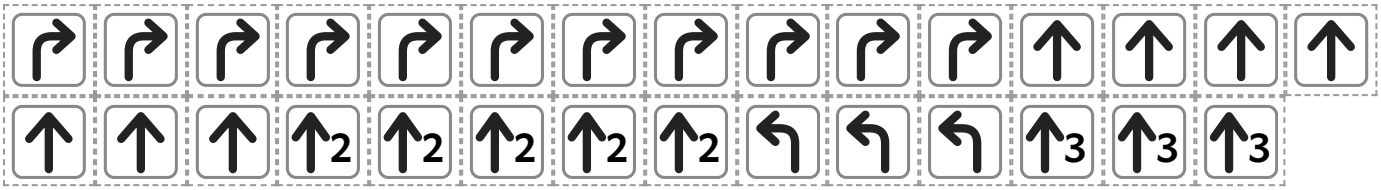






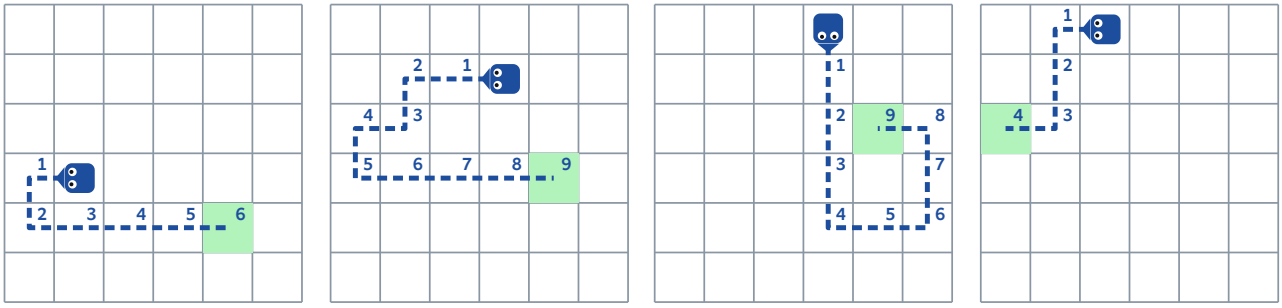


✂ Découpe les flèches et colle-les dans les cases du programme (le nombre : de combien de cases le robot avance).



Corrigé

Suivre un programme :



Écrire un programme : un programme possible (il y en a d'autres)

1. 
2. 
3. 
4. 