

OBJECTIFS :

- représenter un déplacement conformément à un programme ;
- programmer un déplacement.

CALCUL MENTAL

Faire calculer la moitié d'une somme.
Ex : dire « 20 + 4 » → moitié 12.
Écrire la moitié de la somme.

24 43 16 16 28 28 46 39

- 1 • Lis le programme de déplacement de la fusée rouge. Trace-le sur l'écran.

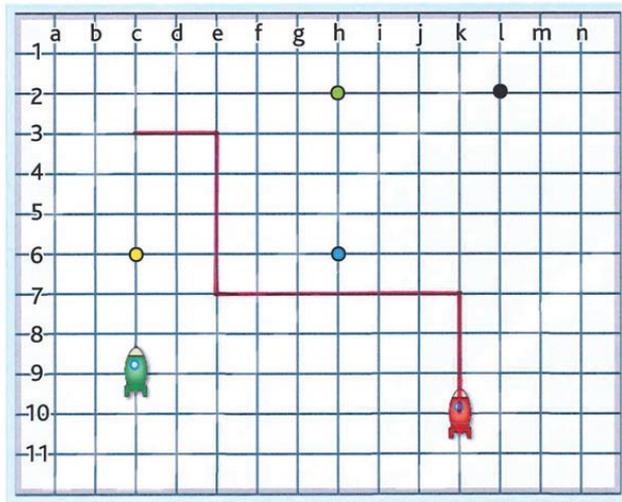
Point de départ

Lis ce programme.



Avance de 3
Tourne à gauche
Avance de 6
Tourne à droite
Avance de 4
Tourne à gauche
Avance de 2

- Quel est le point d'arrivée ?

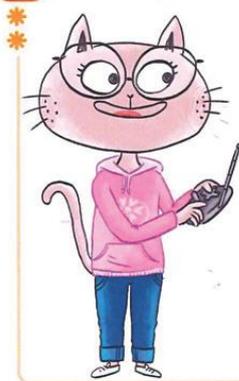


- La fusée verte doit aller au point ● en passant par les points ●, ● et ●. Écris le programme de déplacement.

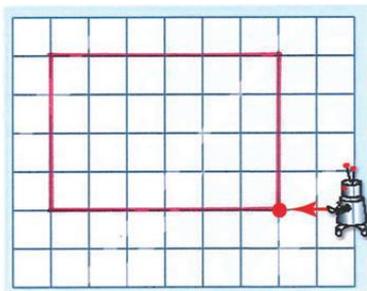
point de départ : *c.9*
Avance de 3
Tourne à droite
Avance de 5
Tourne à gauche

Avance de 4
Tourne à droite
Avance de 4
point d'arrivée : *l.2*

- 2 Le robot part du point ● et suit le programme de déplacement.



Avance de 6
Tourne à droite
Avance de 4
Tourne à droite
Avance de 6
Tourne à droite
Avance de 4



Quelle figure a été tracée ? *Un rectangle*