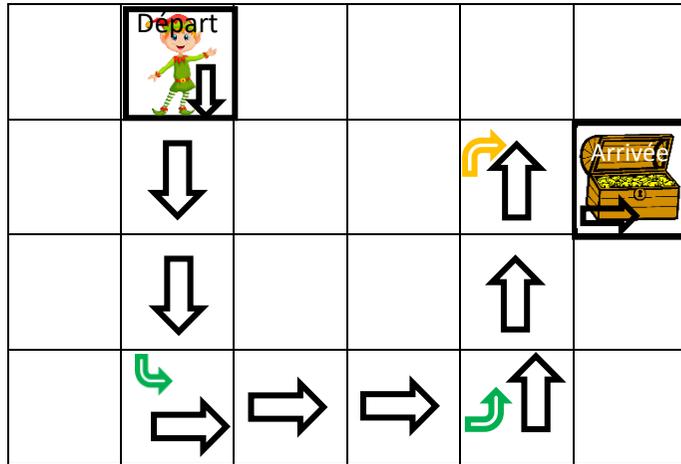
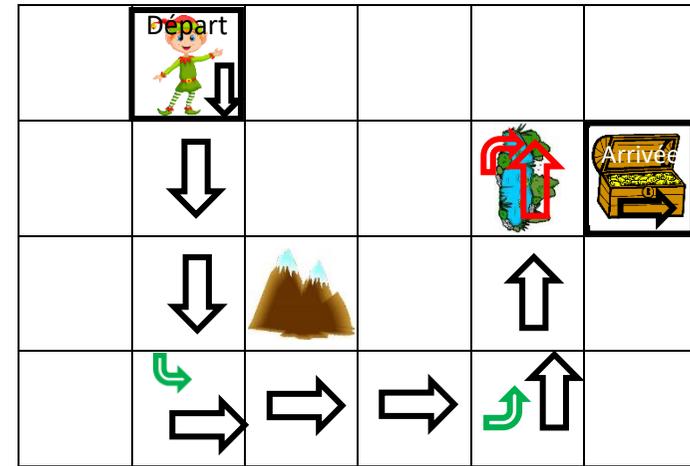


Les



Parcours 1 – Type « Robot obéissant »

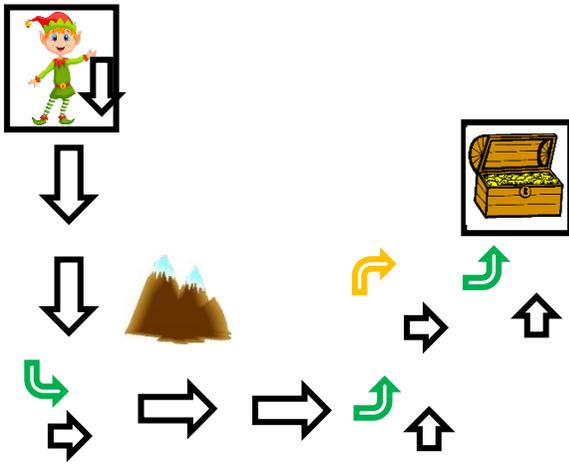
différents
parcours



débranchés

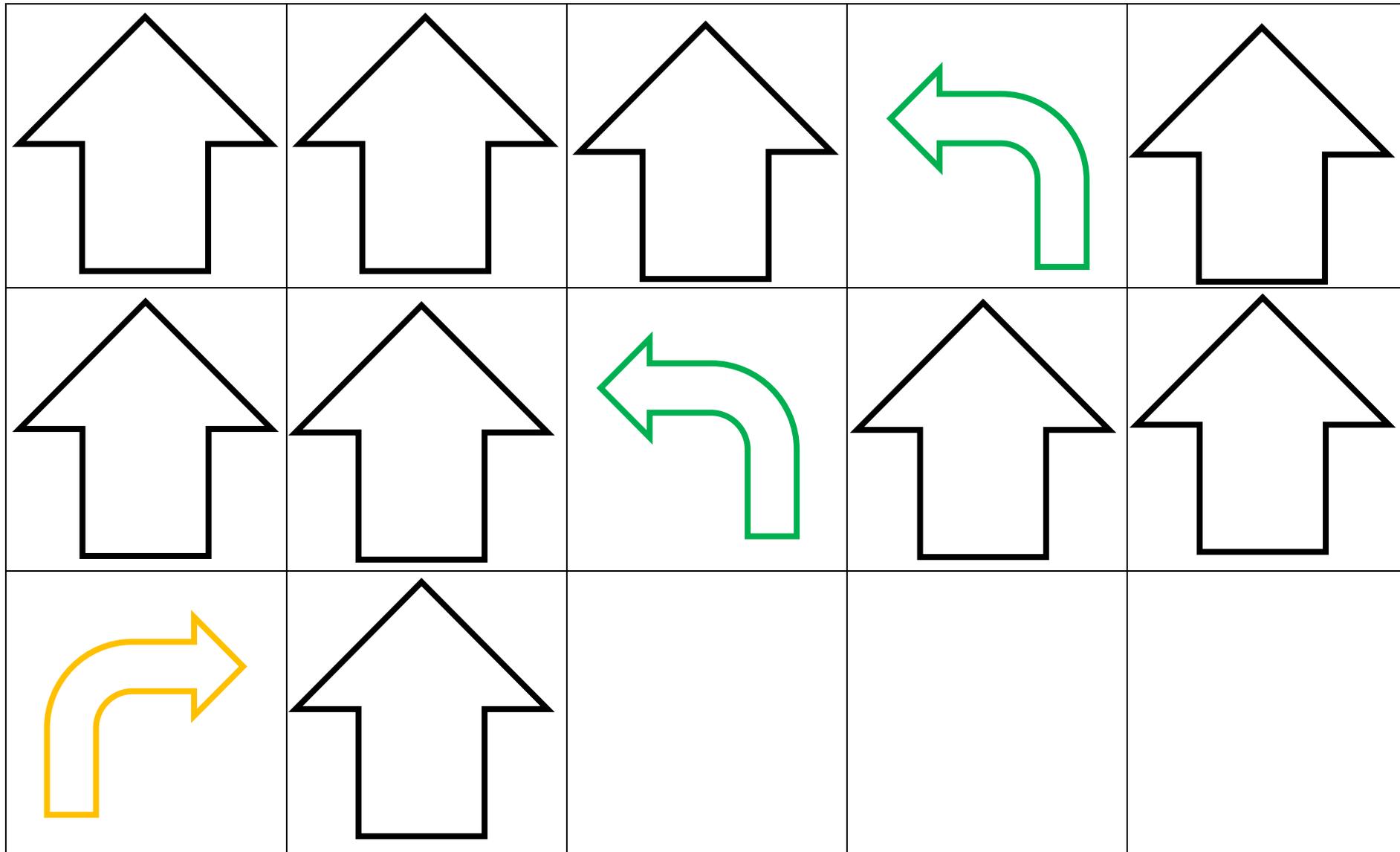
Parcours 2 – Trouver l'erreur du programme (Programme similaire au parcours 1)

Parcours 3 – Correction du parcours 2



	Départ				
					

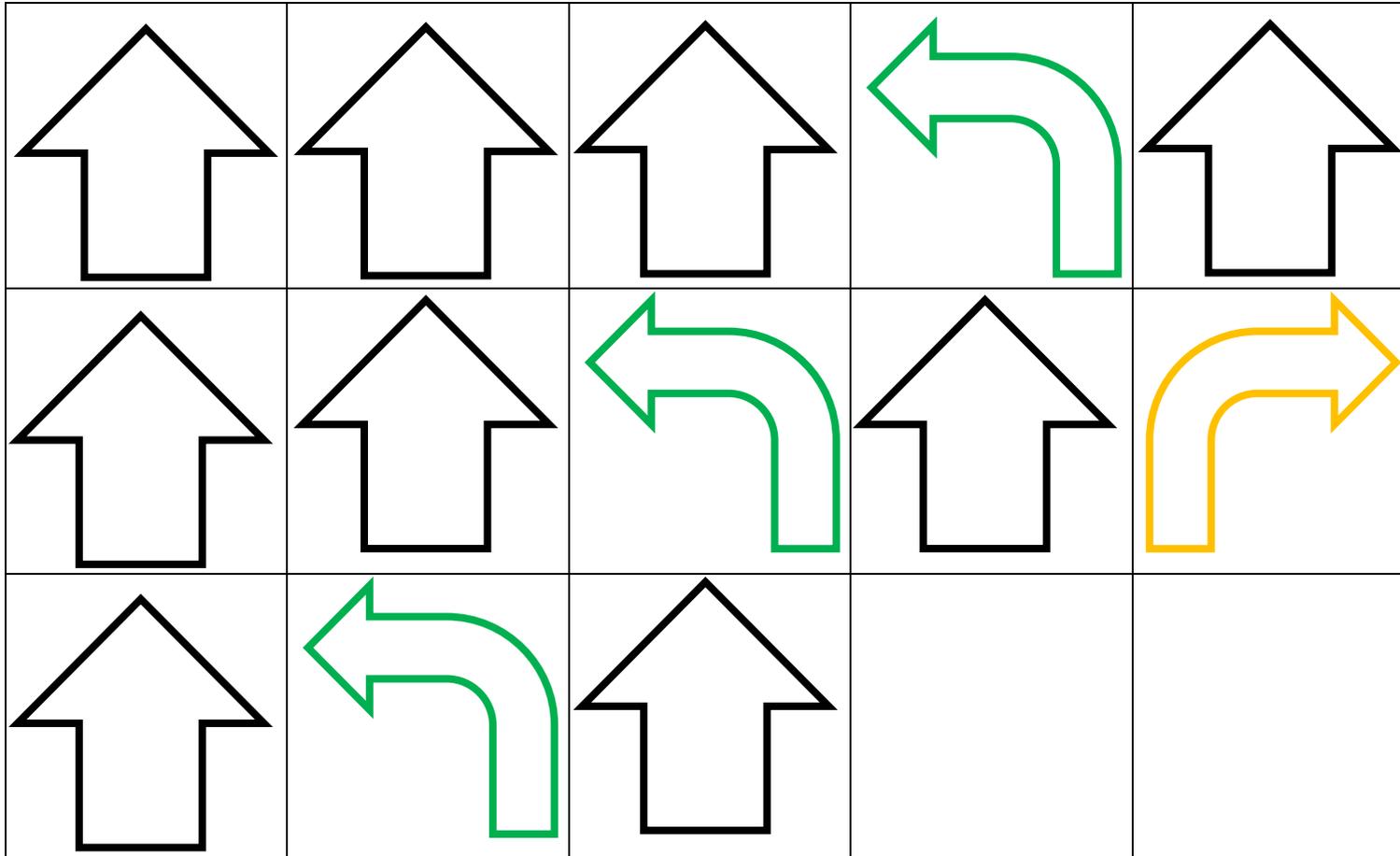
Parcours 1 et 2 - Débranchés



Programme 1
à effectuer
sur le tapis
avec les
images
« Lutin » et
« Trésor » /
Programme 2
à effectuer
sur le tapis
avec les
images
« Lutin »,
« Trésor », et
les images
obstacles
« Mare » et
« Montagne»

Parcours 3 – Débranché - correction du parcours 2

Programme à tapis avec les « montagnes »

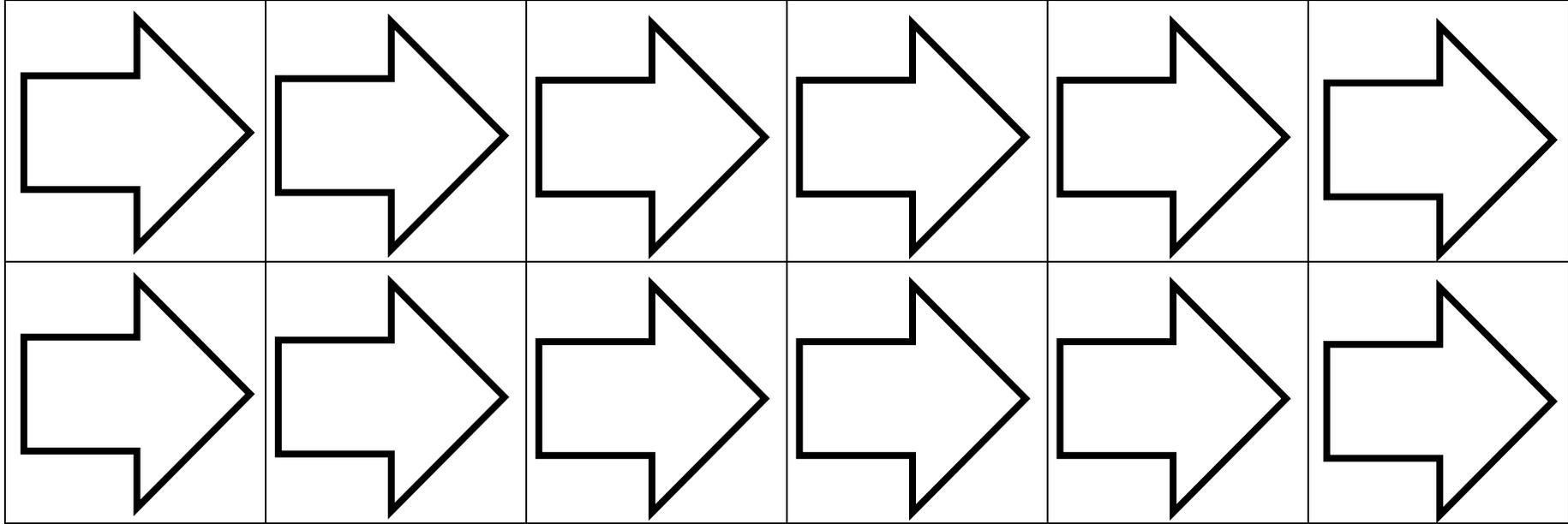


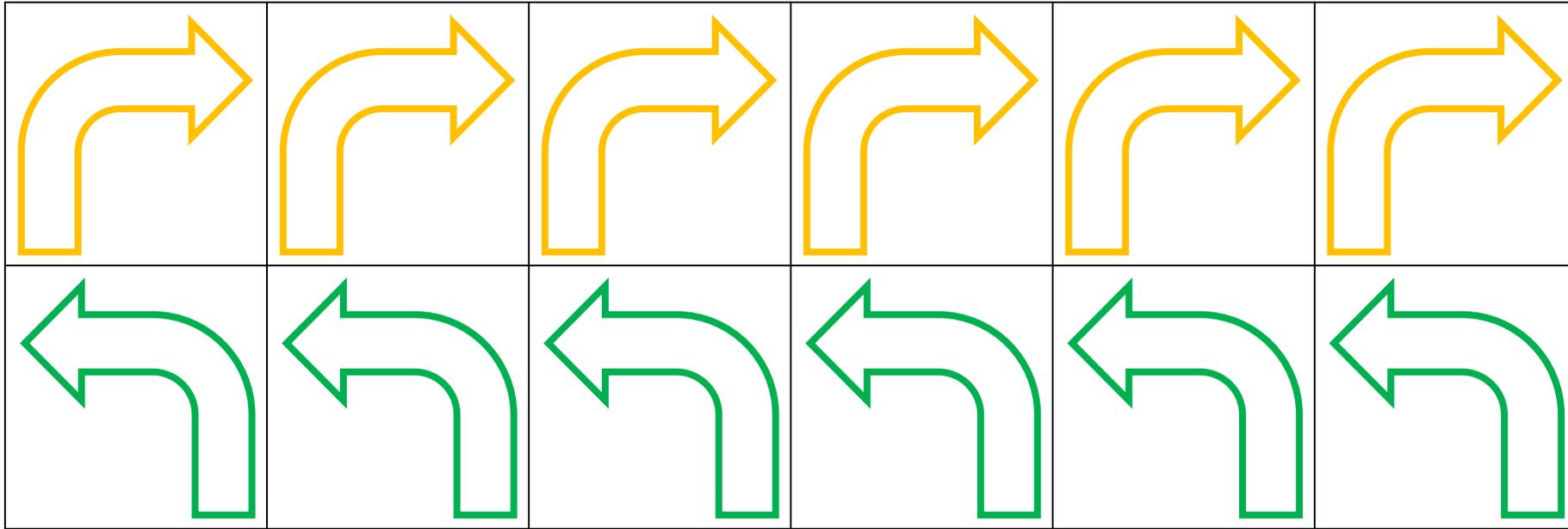
effectuer sur le images « mare » et

Matériel pour conception du programme - Grille de programmation

--	--	--	--	--	--	--

Les flèches à dupliquer pour concevoir le programme sur le tapis





Modèle de flèches