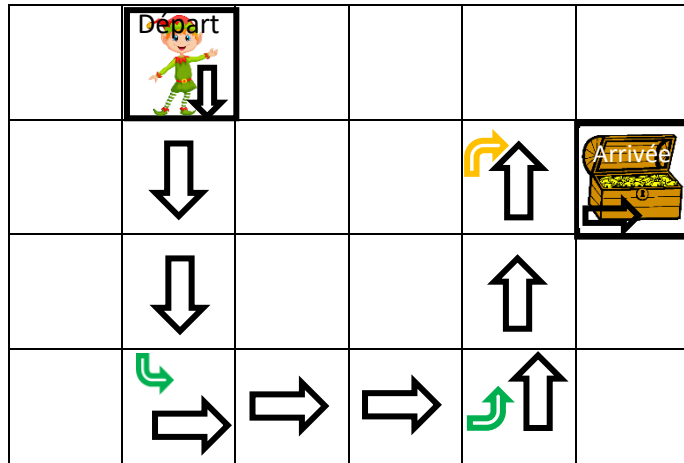
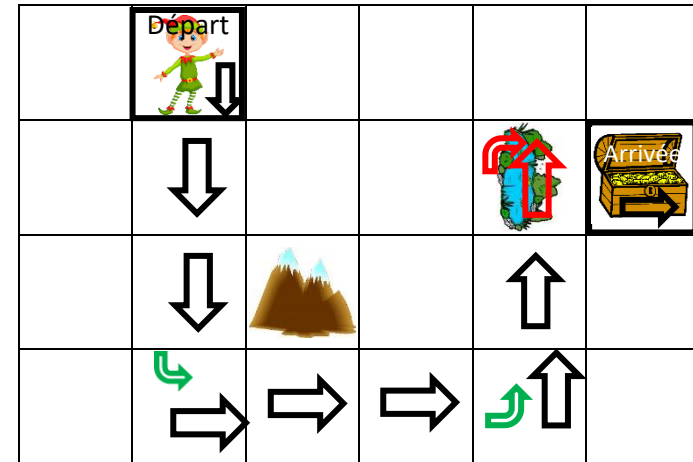


Les différents parcours débranchés

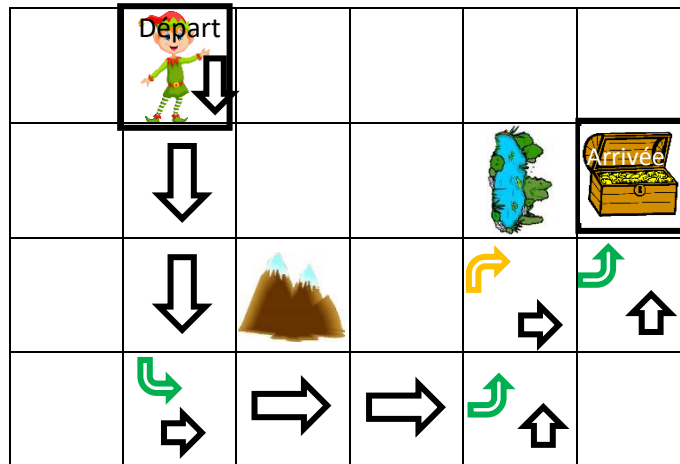
Parcours 1 – Type « Robot obéissant »



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

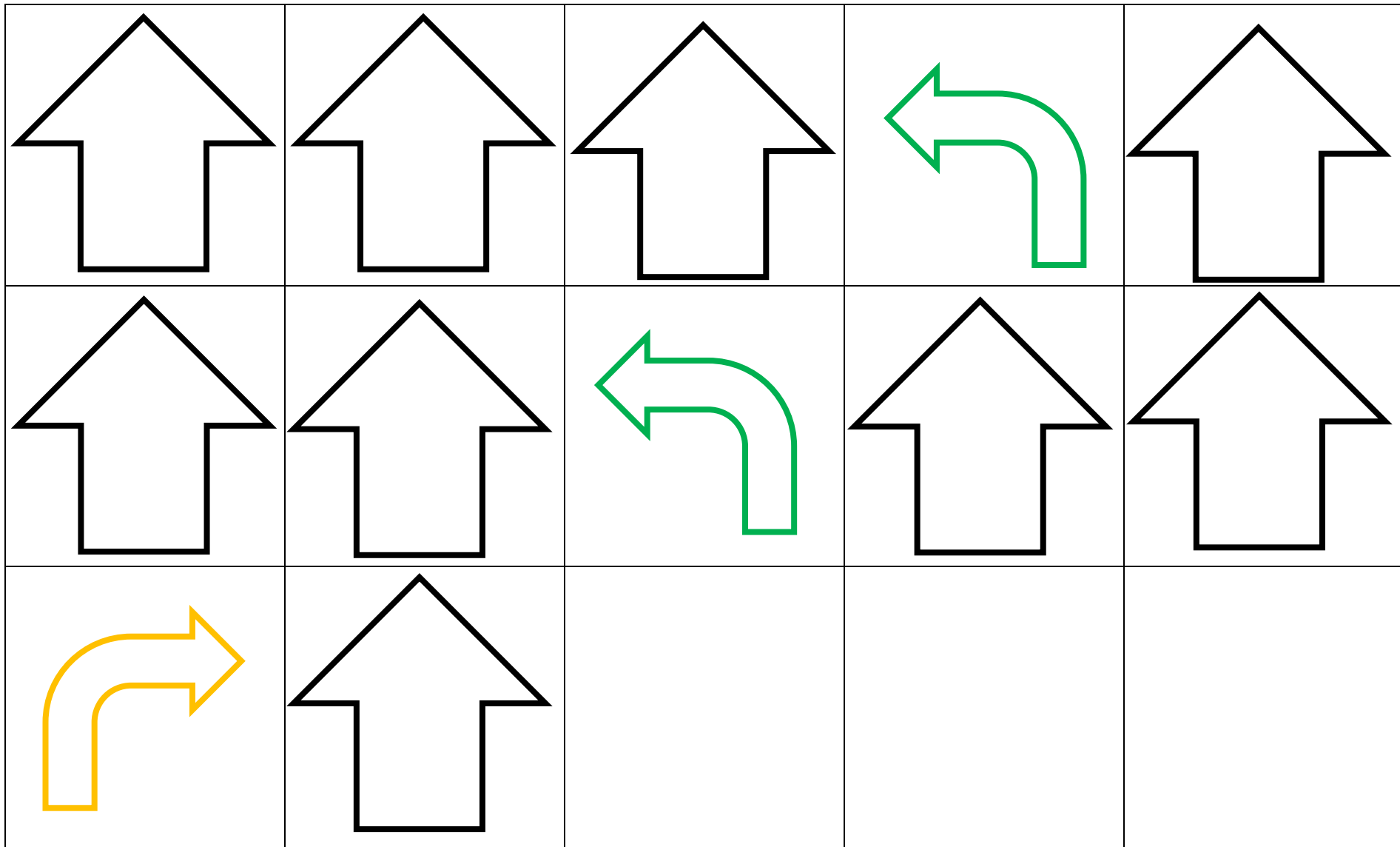


Parcours 3 – Correction du parcours 2



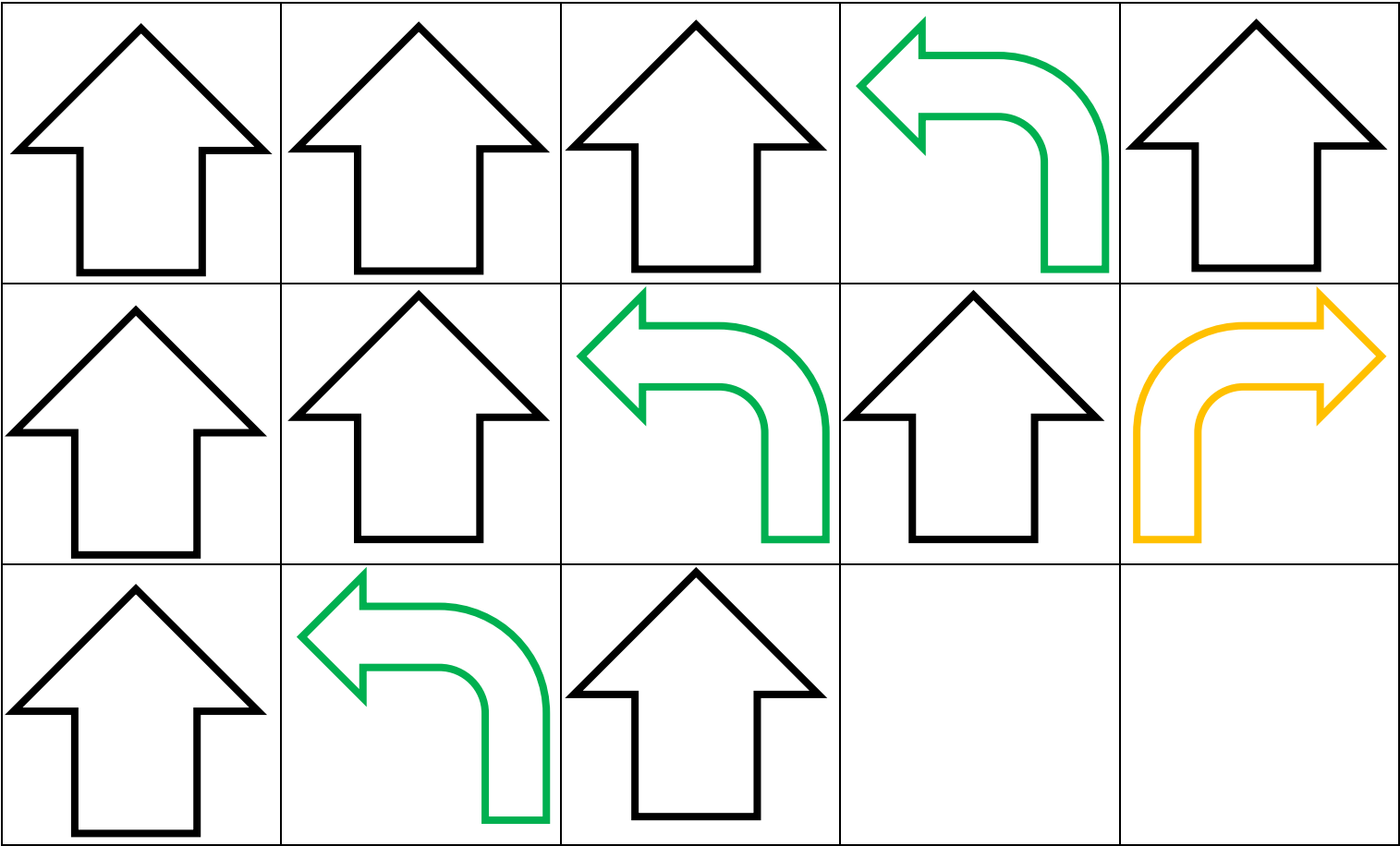
Parcours 1 et 2 - Débranchés

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

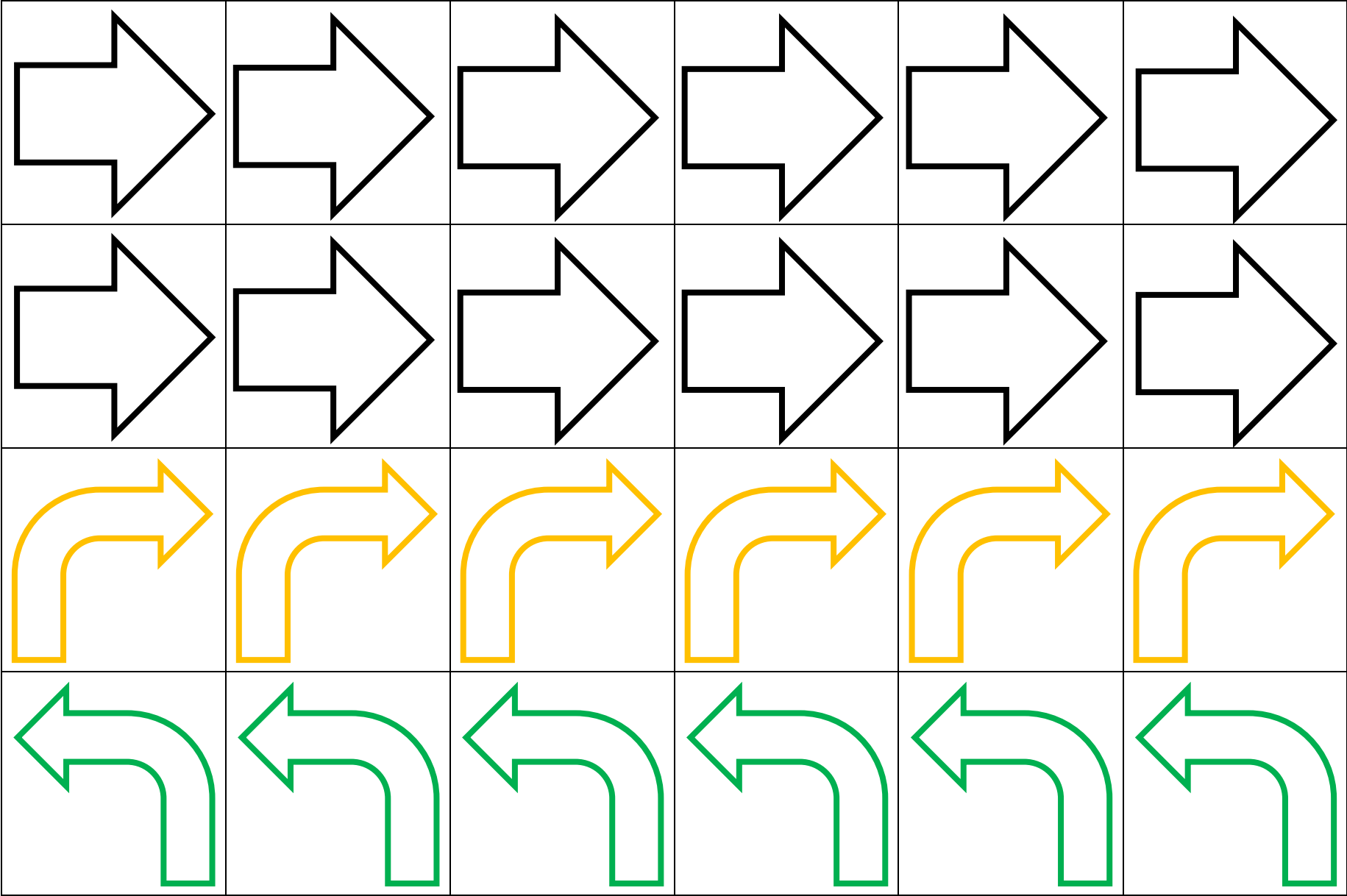
Programme à effectuer sur le tapis avec les images « mare » et « montagnes »



Matériel pour conception du programme - Grille de programmation

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Les flèches à dupliquer pour concevoir le programme sur le tapis



Modèle de flèches