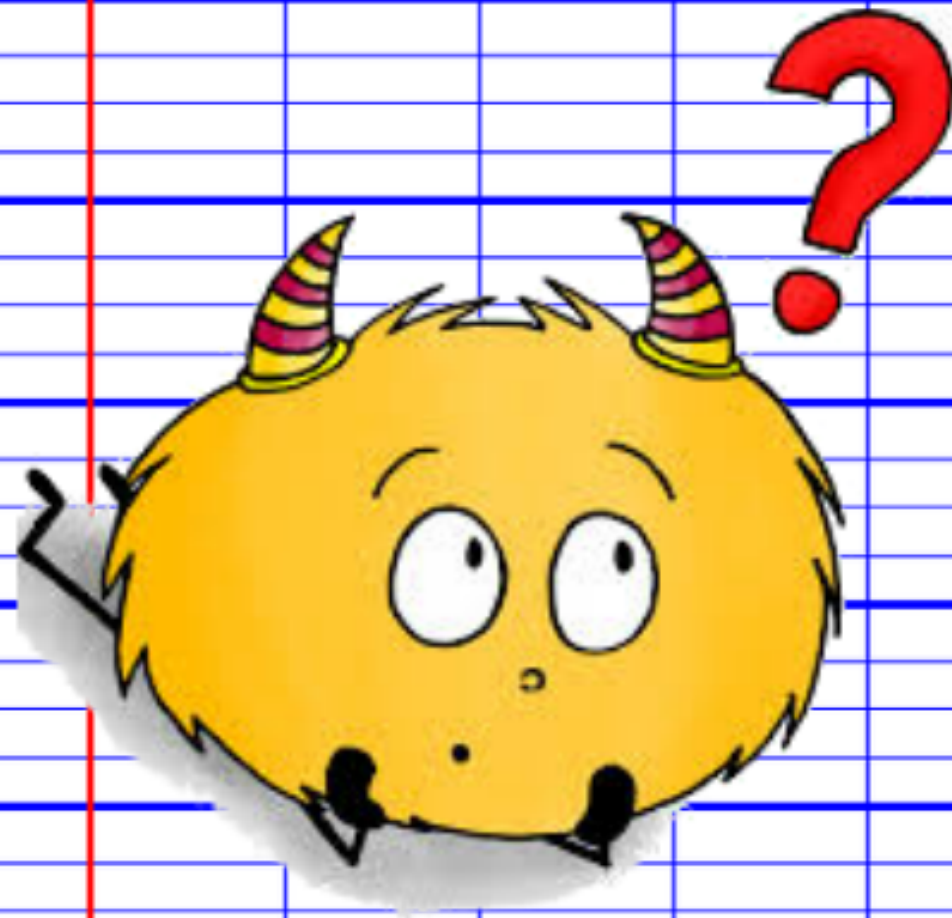


Se déplacer sur un quadrillage (2)


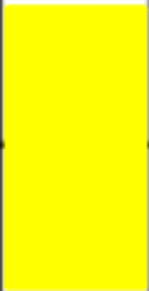




Avec nos
abeilles !





Tu te souviens de ce travail fait lundi dernier...

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						

J'avance de 1 à droite

Puis de 2 vers le bas

Et de 3 vers la droite

le chemin



Je peux aussi écrire :





Nous avons codé des chemins...

	1	2	3	4	5	6	
A	●	■				●	
B	■				■	🐸	
C	●						
D	●						

J'avance de 1 à gauche

Puis de 1 en haut

Et de 4 vers la gauche

De 2 vers le bas

J'écris donc



**Pour retravailler cette compétence,
je te propose de faire appel à nos
abeilles car c'est avec elles que nous
aurions travaillé en classe !**



Petit rappel



J'avance d'une case



Je recule d'une case



Je tourne vers la droite
sans avancer.



Je tourne vers la gauche
sans avancer.



Top départ !

Maîtresse, voilà le code que je te propose pour que l'abeille arrive à l'école !



Jeu n°1 - Lundi

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

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

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

Envoie ton code à la maitresse (photo sur messenger).

Petit rappel :

Pour avancer de 3 cases, tu dois écrire : 3 →

Quand l'abeille tourne, elle reste dans la même case.

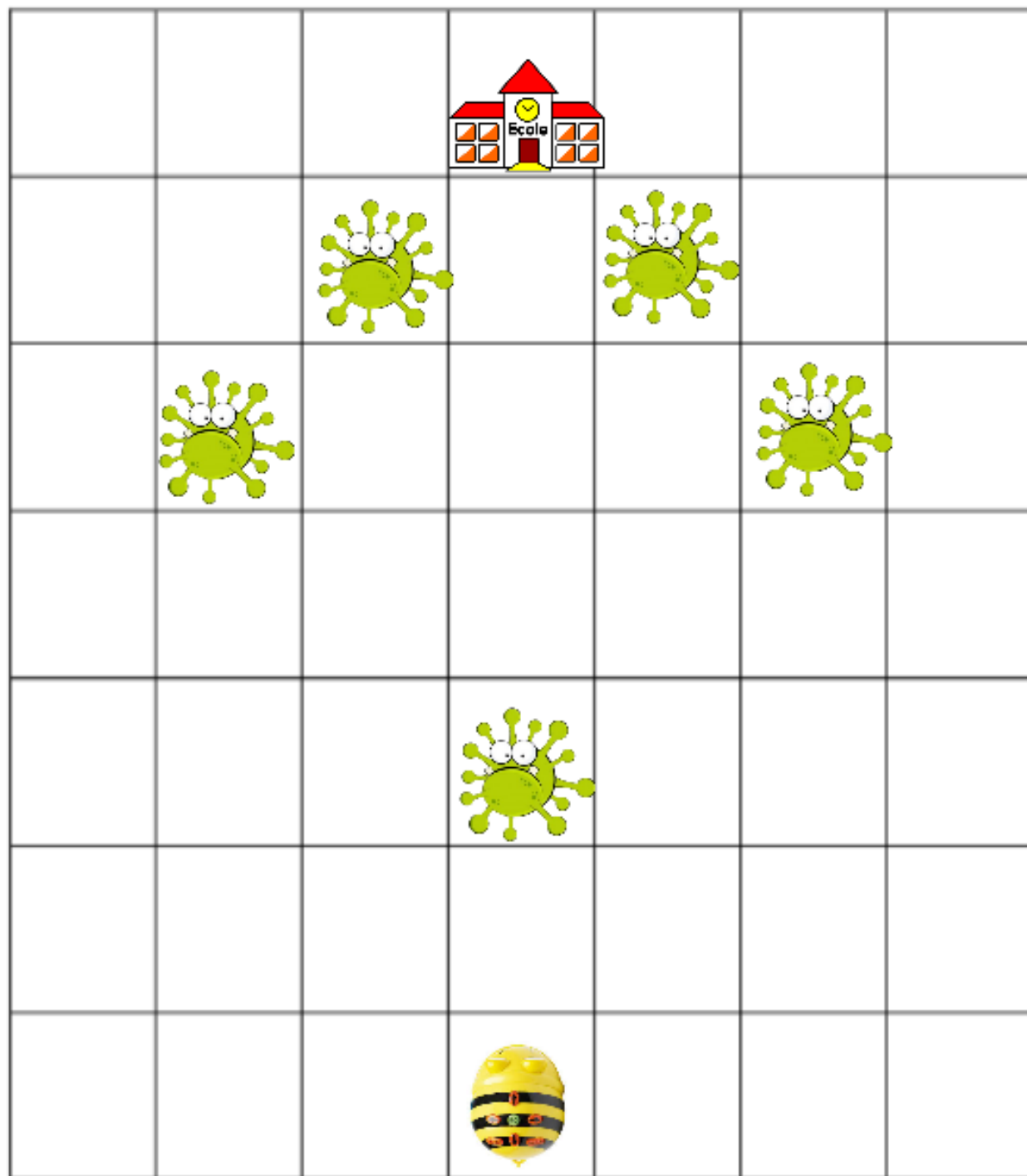


Quand tu m'enverra ton code, je programmerai l'abeille, la filme en train de réaliser ton parcours et te'enverrai la vidéo pour que tu puisses vérifier ton travail. Nous ferons un jeu différent chaque jour de la semaine pour que je puisse plus facilement réaliser les vidéos.

Jeu n°1



**Notre abeille
souhaite aller à
l'école. En chemin,
elle doit éviter les
petits virus.
Code un chemin.**



Merci de jouer avec moi !

Je m'ennuyais, seule, dans la classe !

A bientôt !

