






Annexe 3

Trois manières de coder les déplacements et leurs correspondances

Instructions écrites en langue française	Instruction fléchée	Instruction Scratch
Avance de 5	Avance de 5 s'écrira : → → → → →	
Tourne sur toi-même à droite en angle droit		
Tourne sur toi-même à gauche en angle droit		

Annexe 4

Instructions Scratch pouvant être imprimées et utilisées pour travailler le codage

