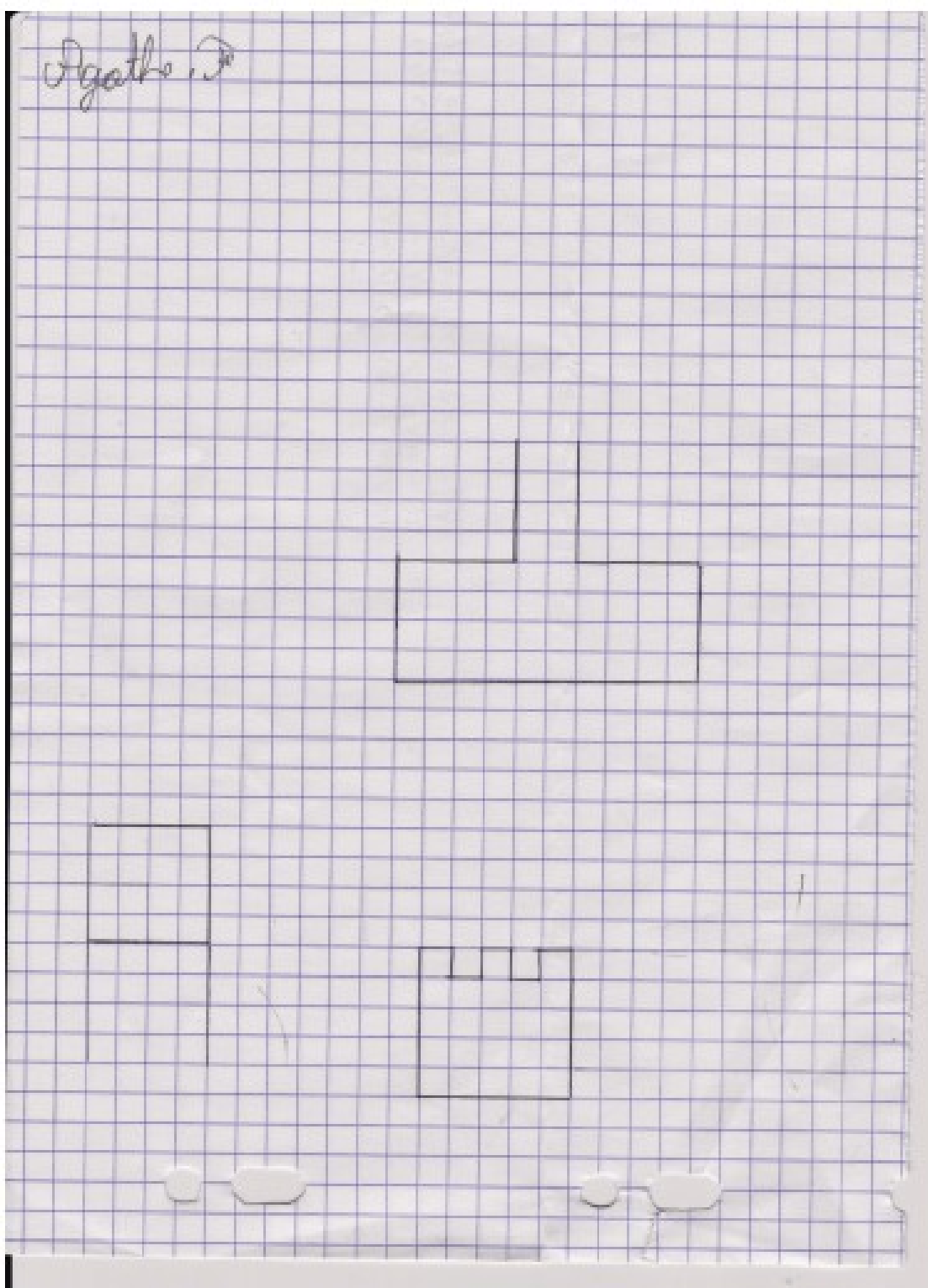


Défi maths n°3
Niveau CM2/6ème

Nous avons commencé par lire l'énoncé pour essayer de comprendre comment fonctionnaient les déplacements de Défix.

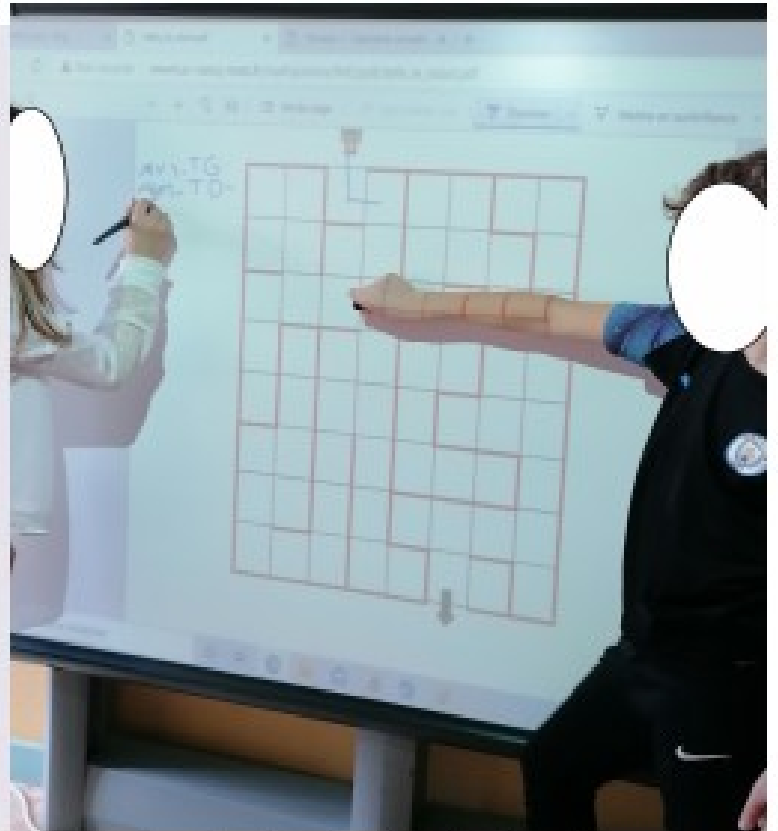
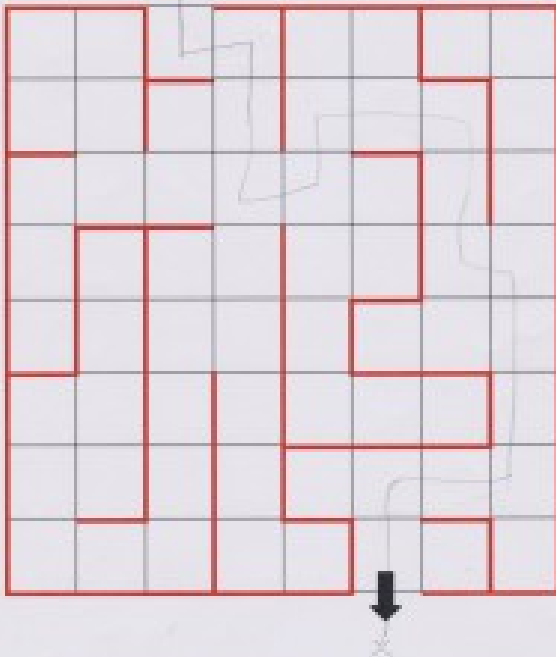
Puis nous nous sommes entraînés avec les programmes d'entraînement donnés. Les élèves les plus rapides ont inventé d'autres programmes pour leur camarade. Pour les élèves ayant des difficultés à se repérer (surtout pour les « tourne à gauche » et « tourne à droite ») nous avons utilisé un playmobil pour simuler les déplacements et plus facilement se mettre à la place de Défix.

1)



2) Pour le labyrinthe, nous avons déjà dessiné le parcours qu'allait devoir faire Défix pour sortir du labyrinthe, puis nous avons codé son parcours.

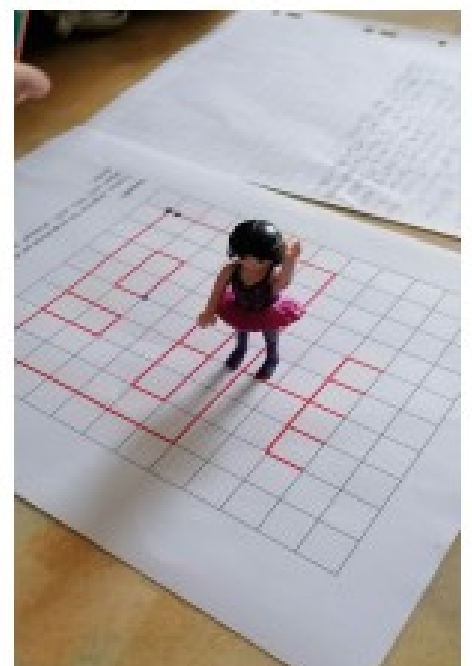
2- Voici un labyrinthe. Ecris un programme pour faire sortir Défix.



AV1-TG-AV1-TD-AV2-TG-AV1-TG-AV1-TD-AV2-TD-AV2-TG-AV1-TD-AV3-TD-AV2-TG-AV2

AV1 - TG - AV1 - TD - AV2 - TG - AV1 - TG - AV1 - TD - AV2 - TD - AV2 - TG - AV1 - TD - AV3 - TD - AV2 - TG - AV2

Pour la dernière partie du défi, nous sommes partis du point noir, puis nous avons rejoint le point vert puis le point bleu et nous sommes revenus jusqu'au point noir du départ.



Voici le parcours codé :

● BC - AV6 - TD - AV5 - TG - AV3 - RE1
TG - AV1 - TD - AV1 - RE1 - TG - AV1 - TD
AV1 - RE1 - TD - AV3 - TG - AV1 - RE1 -
TD - AV1 - TG - AV1 - RE1 - TG - AV2 - TG -
AV2 - TG - AV3 - TD - AV6 - TD - AV2
TD - AV2 - TG - AV1 - TG - AV2 - TD - RE1 -
AV6 ● LC - RE1 - TD - AV5 ● BC - TD -
AV6 - TD - AV1 - TD - AV2 - TD - AV1 -
RE1 - TG - AV2 - TD - AV1 - RE1 - TG -
AV2 - TD - AV1 ● LC - RE3 - TD - AV3 -
● BC - TD - AV1 - TD - AV2 - TD - AV1 - TD -
AV2 ● LC - RE4 - TD - AV2 ●