

Document

1. Écrivez les nombres 1 à 5 pour montrer la bonne séquence (ordre) des événements dans le cycle de vie d'une plante.



Fruit

Semis

Graine

Plante

Fleur

2. Répétez les étapes afin que l'abeille pollinise trois fleurs différentes. Dessinez un cercle autour des parties du code qui doivent être répétées au moyen d'une boucle et indiquez le nombre de fois que la boucle se répète.

1. L'abeille part de la ruche.
2. L'abeille atterrit sur une fleur.
3. L'abeille pollinise la fleur.
4. L'abeille s'envole.
5. L'abeille retourne à la ruche.

3. Une plante pousse à partir d'une graine pour fleurir. Alors que la plante pousse, le temps change d'ensoleillé à pluvieux.

Placez les événements dans le bon espace de programme.

Indice : Créez un programme pour décrire les étapes de la croissance d'une plante et un programme pour décrire les facteurs météorologiques qui soutiennent la croissance d'une plante.

T

PROGRAMME 1

PROGRAMME 2

La graine est plantée.

Le soleil brille.

La plante produit des fleurs.

La graine germe.

Il pleut.

Le semis grandit.

Sciencenorth.ca/ecoles

La plante adulte grandit.

Répétez l'étape **le semis grandit** deux fois et l'étape **la plante adulte grandit** deux fois au moyen de boucles. Répétez le programme météo dix fois au moyen d'une boucle. Dessinez un cercle autour des parties du code qui doivent être répétées avec une boucle et indiquez le nombre de fois que la boucle se répète.

Pousser avec du code	3 ^e et 4 ^e année
Clé de correction	

1. Écrivez les nombres 1 à 5 pour montrer la bonne séquence (ordre) des événements dans le cycle de vie d'une plante.



2. Répétez les étapes afin que l'abeille pollinise trois fleurs différentes. Dessinez un cercle autour des parties du code qui doivent être répétées au moyen d'une boucle et indiquez le nombre de fois que la boucle se répète.



1. L'abeille part de la ruche.
2. L'abeille atterrit sur une fleur.
3. L'abeille pollinise la fleur.
4. L'abeille s'envole.
5. L'abeille retourne à la ruche.

3. Une plante pousse à partir d'une graine pour fleurir. Alors que la plante pousse, le temps change d'ensoleillé à pluvieux.

Placez les événements dans le bon espace de programme.

Indice : Créez un programme pour décrire les étapes de la croissance d'une plante et un programme pour décrire les facteurs météorologiques qui soutiennent la croissance d'une plante.

La graine est plantée.

La graine germe.

Le semis grandit.

La plante adulte grandit.

La plante produit des fleurs.

PROGRAMME 1

PROGRAMME 2

La graine est plantée.

Le soleil brille.

La plante produit des fleurs.

La graine germe.

Il pleut.

Le semis grandit.

Le soleil brille.

Il pleut.

La plante adulte grandit.

Répétez l'étape **le semis grandit** deux fois et l'étape **la plante adulte grandit** deux fois au moyen de boucles. Répétez le programme météo dix fois au moyen d'une boucle. Dessinez un cercle autour des parties du code qui doivent être répétées avec une boucle et indiquez le nombre de fois que la boucle se répète.