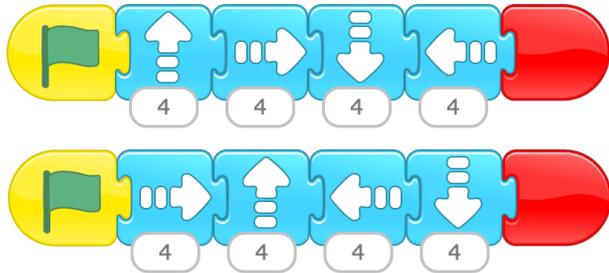
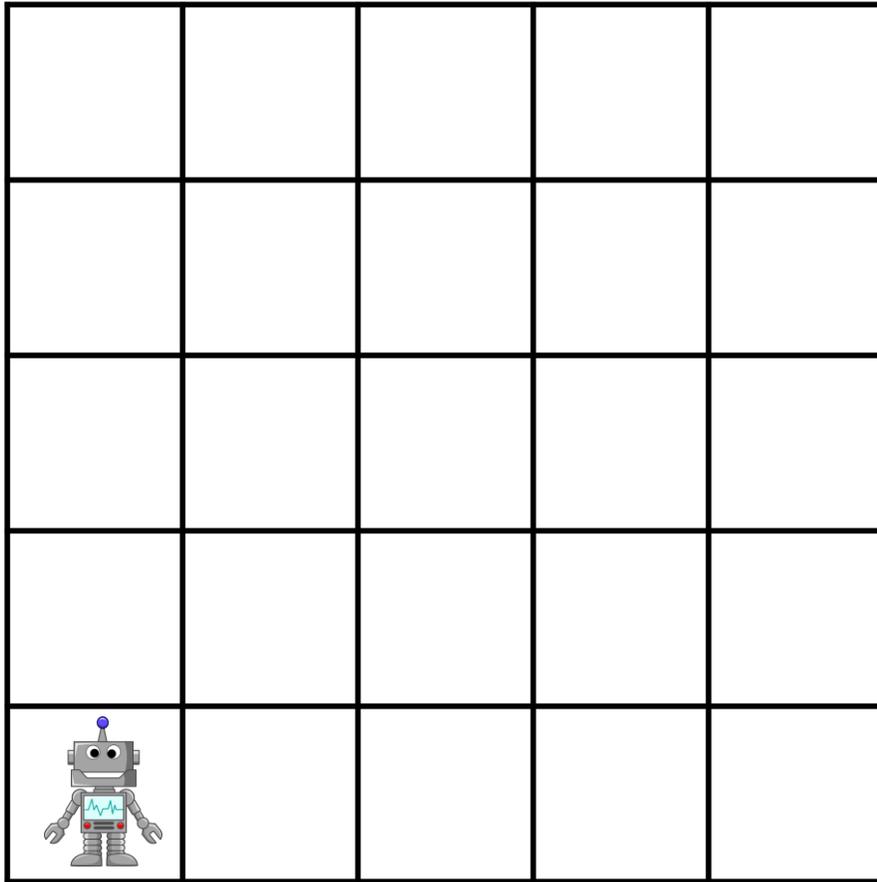
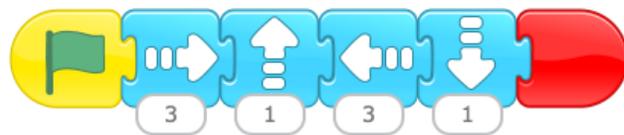
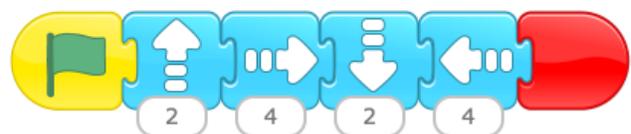
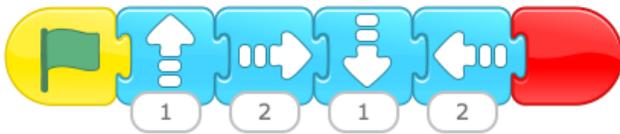
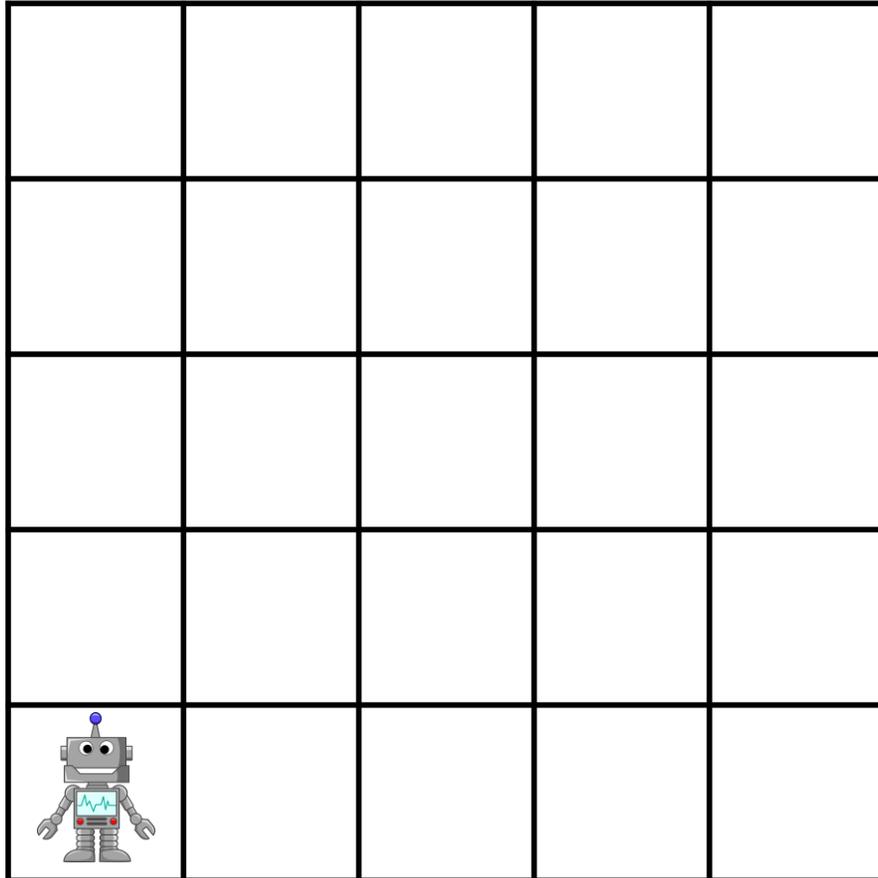


Bougeons	1 <sup>re</sup> et 2 <sup>e</sup> année
Document sur les formes et les labyrinthes	

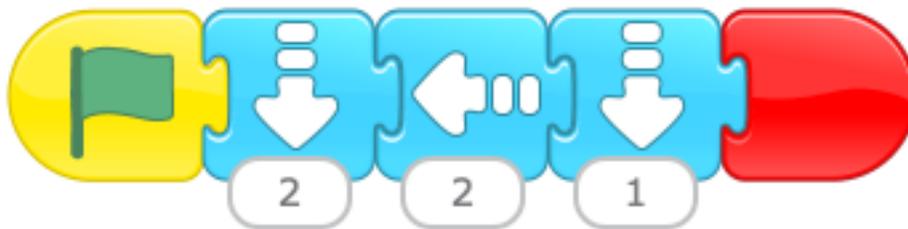
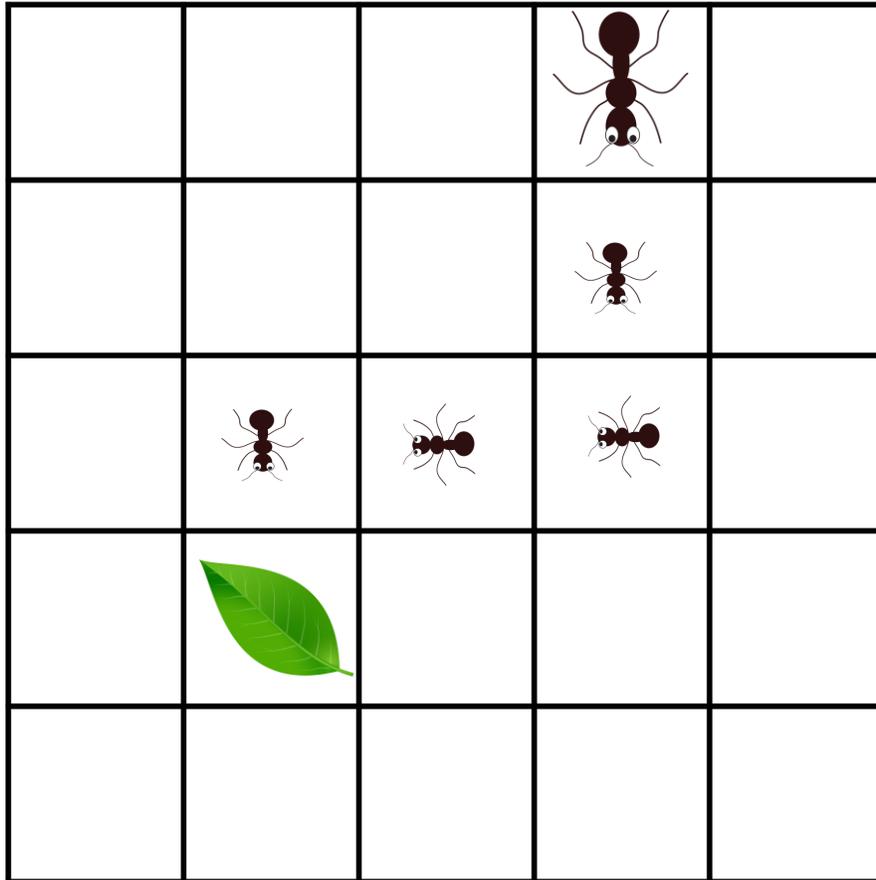
1. Quelles étapes le robot effectuera-t-il pour parcourir le plus grand carré possible? *Les deux réponses ci-dessous sont correctes.*



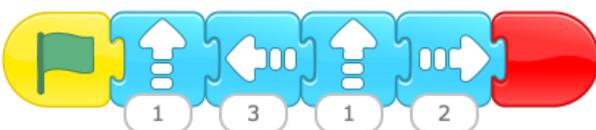
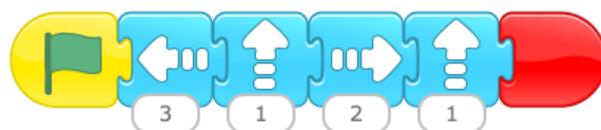
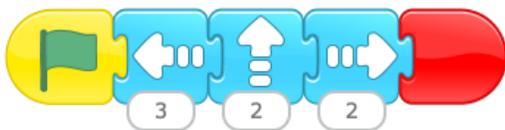
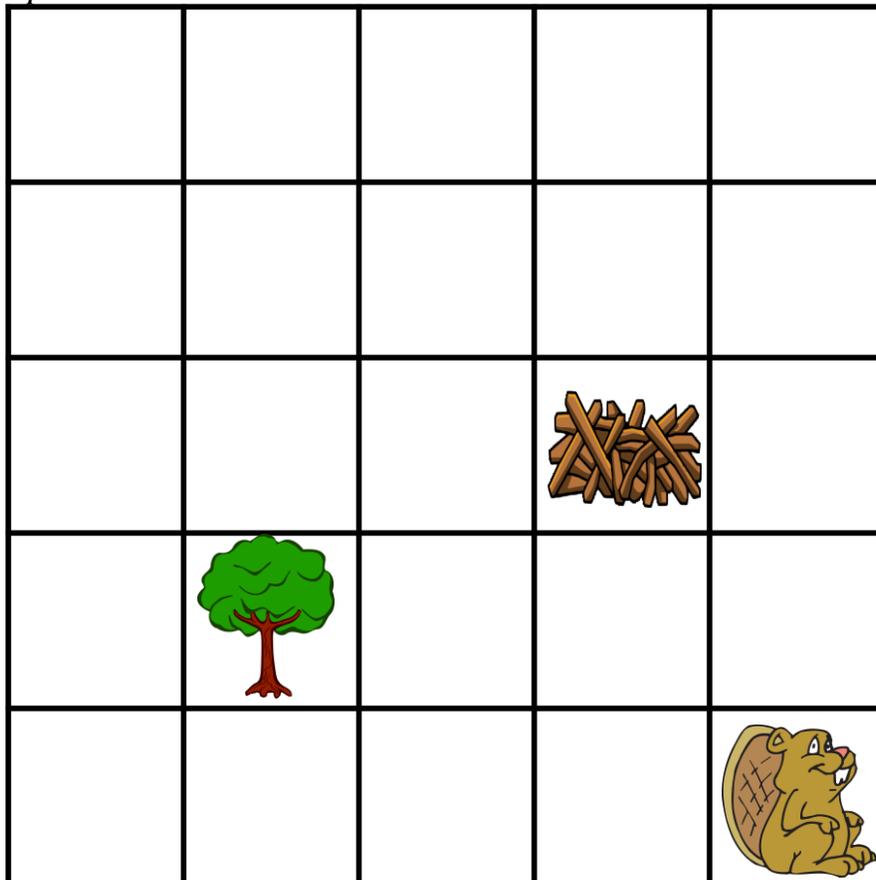
2. Quelles étapes le robot effectuera-t-il pour parcourir un rectangle plus large que long? *Il peut y avoir de nombreuses réponses correctes. Ce ne sont là que quelques exemples. Le nombre de carrés dans le sens gauche, droite doit être supérieur au nombre de carrés dans le sens haut, bas.*



3. Utilisez les blocs de code pour aider la fourmi à suivre les autres pour atteindre à la feuille. *Si la fourmi suit les autres, il n'y a qu'un seul chemin à prendre.*



4. Utilisez les blocs de code pour aider le castor à se rendre à l'arbre et à le ramener à sa hutte. Il existe également un certain nombre de moyens pour y parvenir. *Le chemin le plus court se fait en sept étapes, mais il existe de très nombreuses façons de le représenter. Certains chemins utilisent le même nombre d'étapes et un nombre différent de blocs de code. C'est ça le plaisir de coder ! Il peut y avoir différentes façons de résoudre le même problème. Vous trouverez ci-dessous 4 exemples de bonnes réponses.*



5. Les blocs de code sont des directives sur une carte du trésor. Pouvez-vous tracer un X à l'endroit où se trouve le trésor?

