

LE CHEVALIER DE LA PROGRAMMATION

Série A

Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.



peut :



avancer



PROGRAMME



PROGRAMME



Série A Niveaux 1 et 2 pour 15 élèves

LE CHEVALIER DE LA PROGRAMMATION

Série A

Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

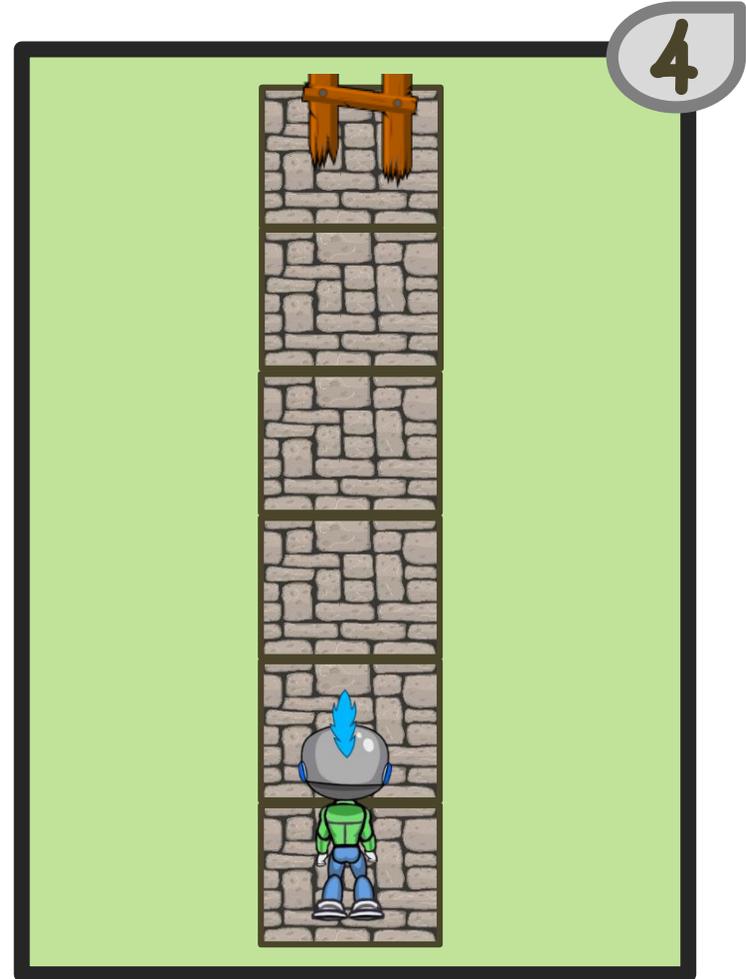


(PROGRAMME)

--	--	--	--

peut :

		avancer		sauter
--	---	---------	---	--------



(PROGRAMME)

--	--	--

Série A Niveaux 3 et 4 pour 12 élèves

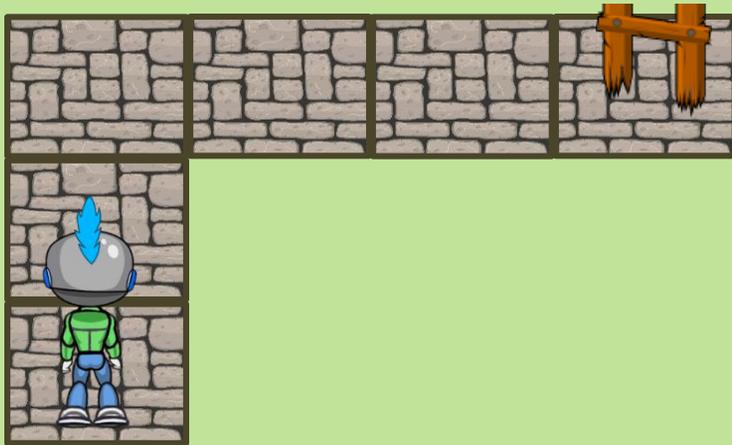
Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

5



PROGRAMME

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



peut :

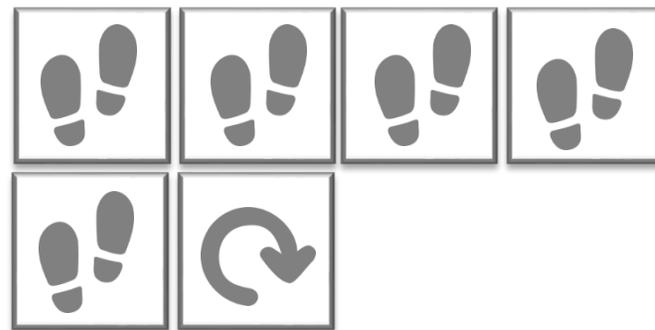
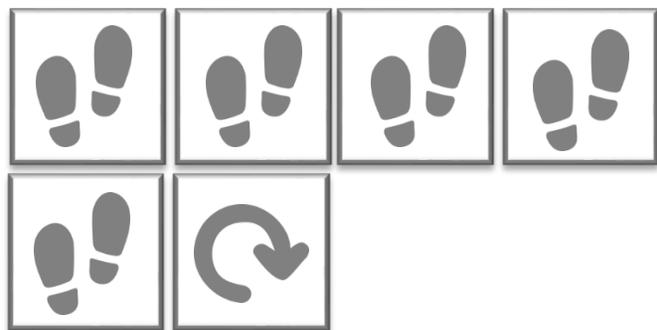
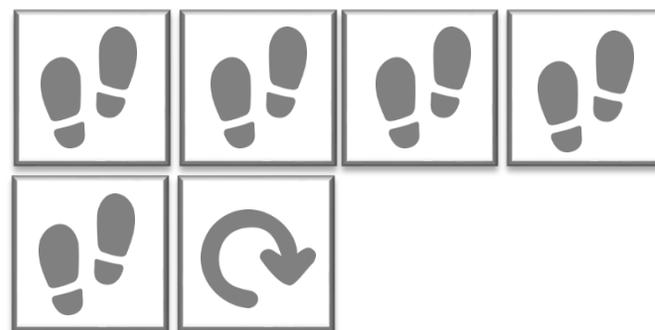
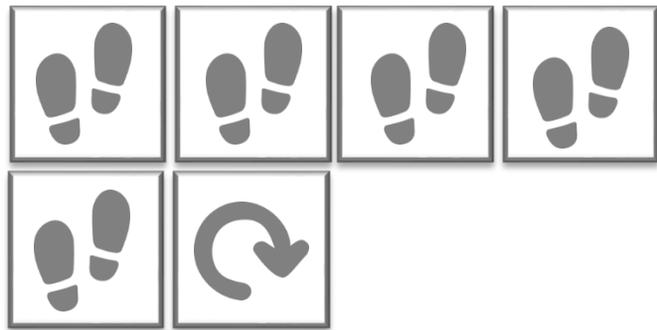
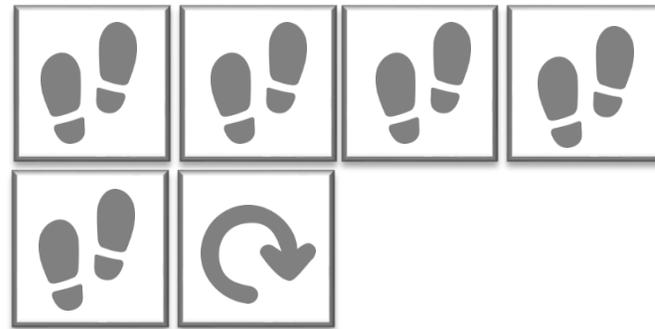
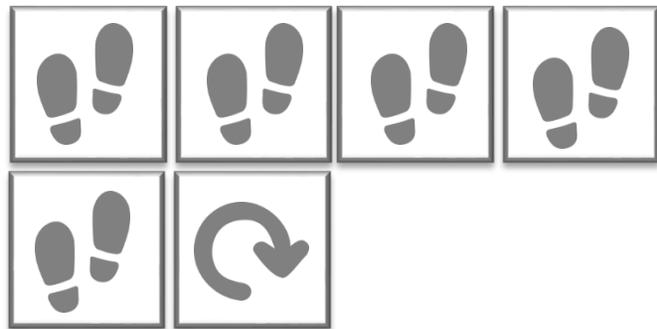


avancer



tourner sur la droite

Série A Niveau 5 pour 12 élèves



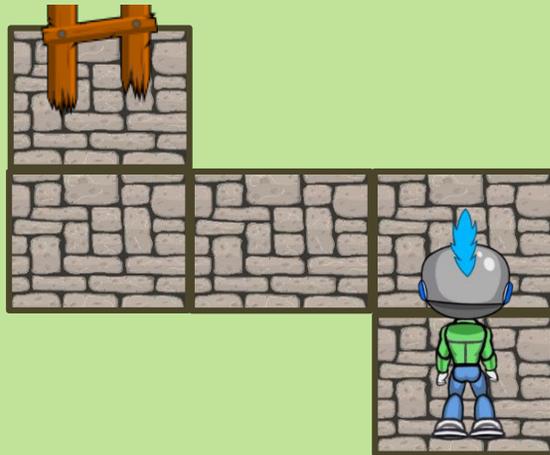
Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

6



PROGRAMME

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



peut :



avancer



tourner sur la gauche



tourner sur la droite

Série A Niveau 6 pour 16 élèves

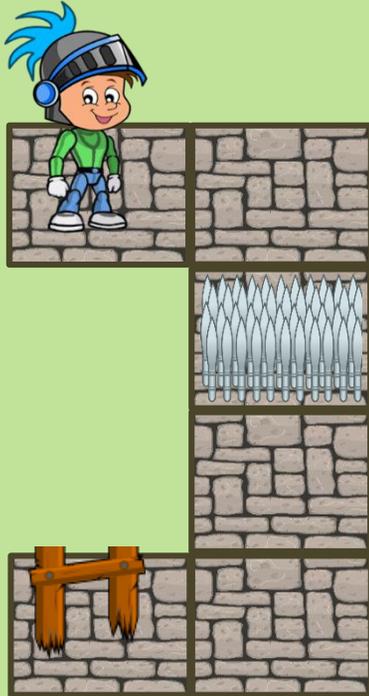
Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

7



PROGRAMME

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



peut :



avancer



sauter



tourner sur la droite

Série A Niveau 7 pour 16 élèves

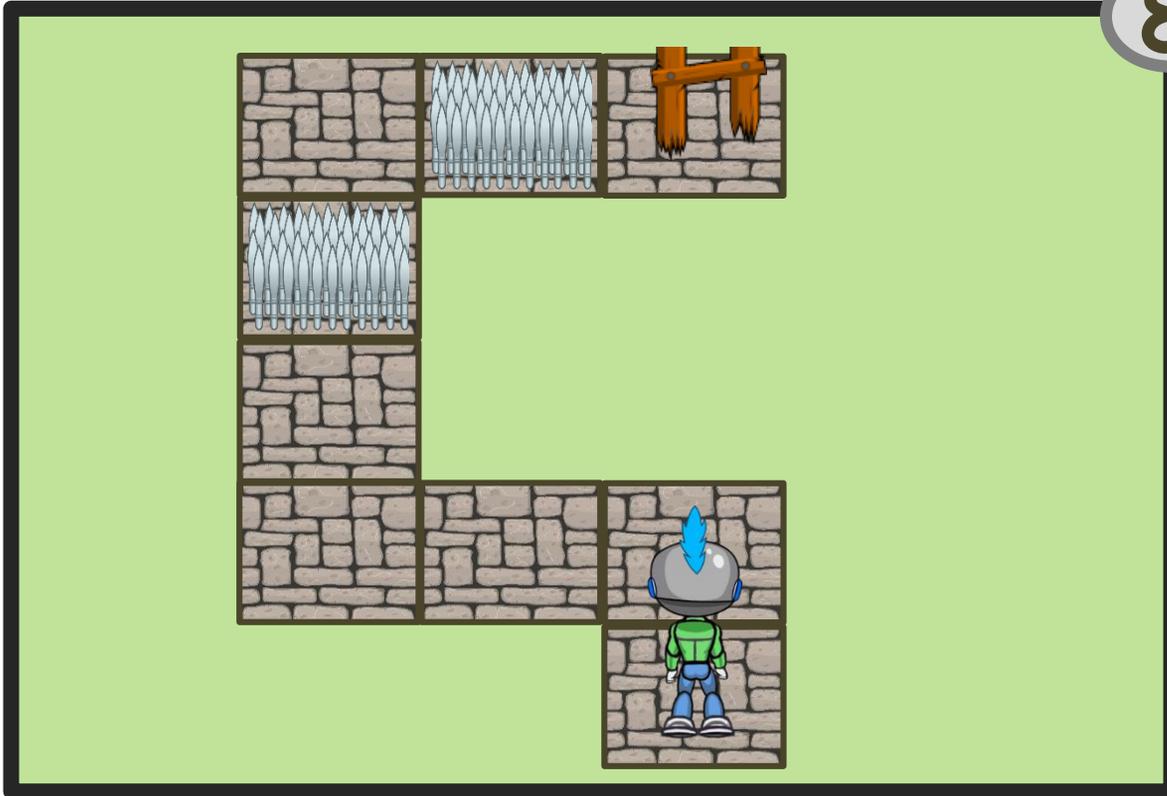
Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

8



peut :



avancer



sauter



tourner sur la droite



tourner sur la gauche

PROGRAMME

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

Série A Niveau 8 pour 10 élèves

Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

9



peut :



avancer



tourner sur la gauche



sauter



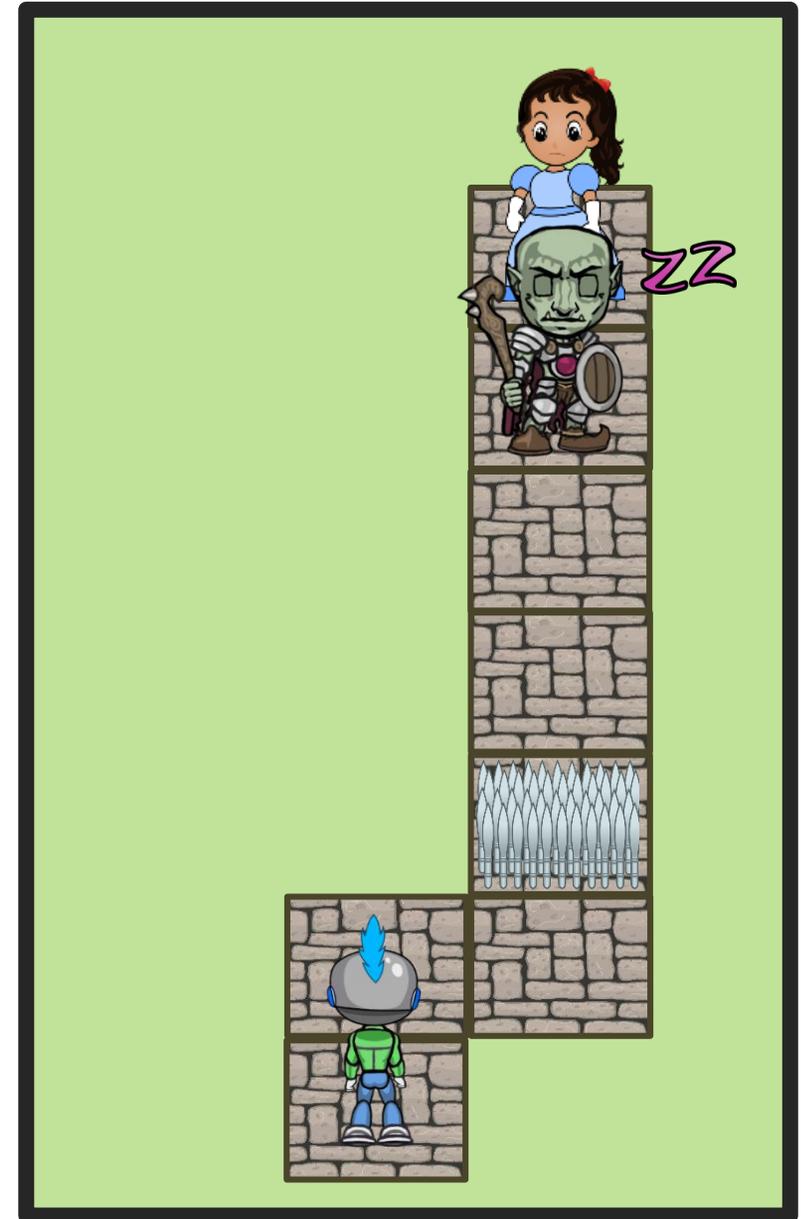
Attaquer à l'épée



tourner sur la droite

<https://www.logicieleducatif.fr>

(PROGRAMME)



Série A Niveau 9 pour 10 élèves

Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.



Attention, lorsque le troll ne dort pas il avance d'une case quand le chevalier arrive dans sa ligne de vue. Il attaque au moment où le chevalier se trouve dans une case juxtaposée.

10



peut :



avancer



sauter



tourner sur la gauche



Attaquer à l'épée

PROGRAMME

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

Série A Niveau 10 pour 10 élèves

Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

11



peut :



avancer



tourner sur la gauche

PROGRAMME

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

Série A Niveau II pour 10 élèves

Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.



Attention, lorsque le troll ne dort pas, il avance d'une case quand le chevalier arrive dans sa ligne de vue et d'une case à chaque action du chevalier. Il attaque au moment où le chevalier se trouve dans une case juxtaposée.

12



PROGRAMME

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



peut :



avancer



tourner sur la gauche



Attaquer à l'épée

Série A Niveau 12 pour 10 élèves

Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

Attention, lorsque le troll ne dort pas, il avance d'une case quand le chevalier arrive dans sa ligne de vue et d'une case à chaque action du chevalier. Il attaque au moment où le chevalier se trouve dans une case juxtaposée.

♥♥ Le troll a deux vies, cela signifie qu'il faut deux attaques d'épée pour le tuer.



13



peut :



avancer



tourner sur la gauche



tourner sur la droite



Attaquer à l'épée

PROGRAMME

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

Série A Niveau 13 pour 12 élèves

Correction



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.



peut :



avancer

1



PROGRAMME



2



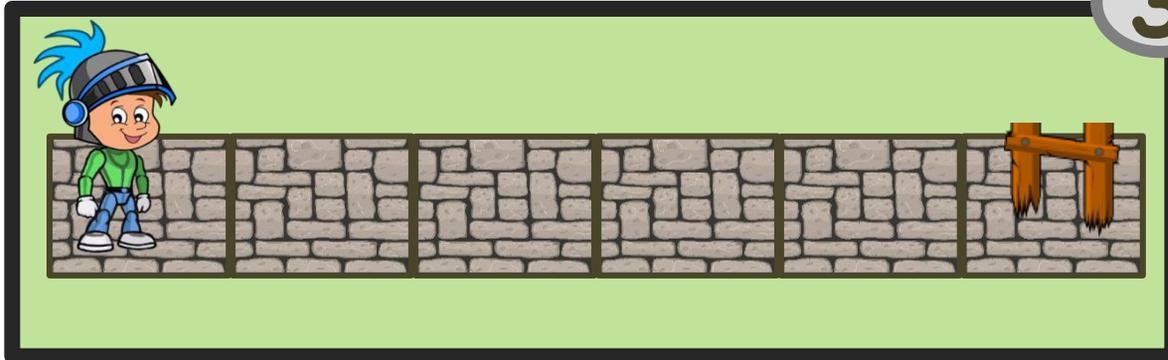
<https://www.logicieleducatif.fr>

PROGRAMME





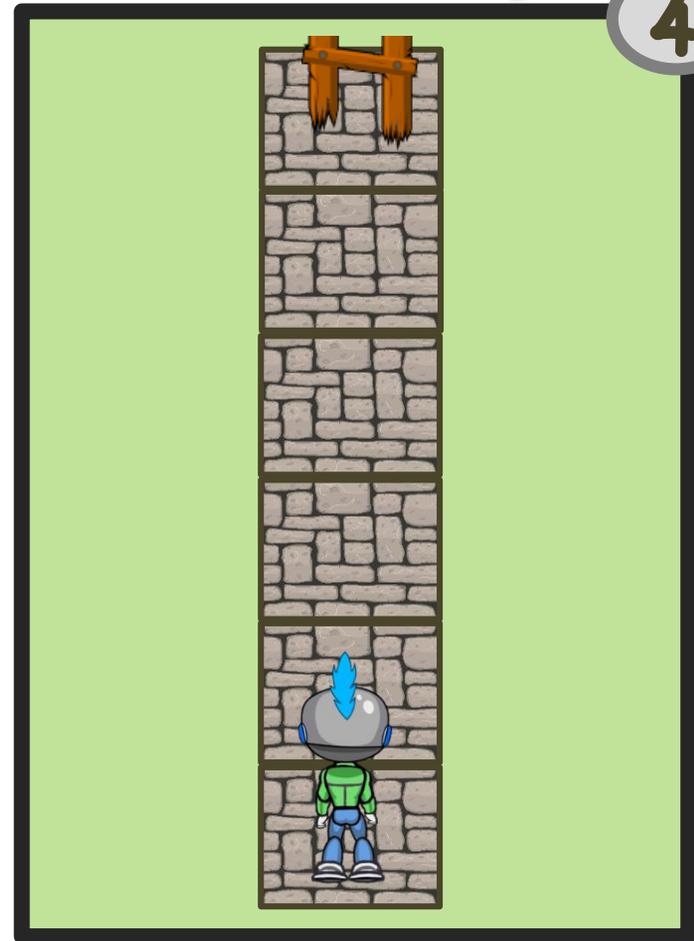
Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.



(PROGRAMME)



 peut :  avancer  sauter



(PROGRAMME)



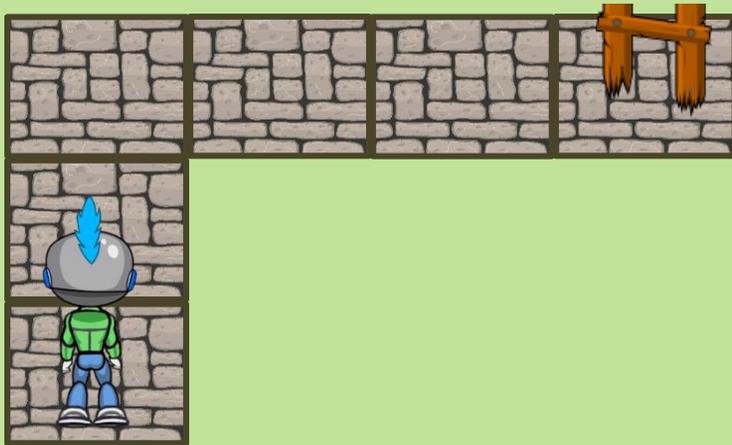
Correction

Correction



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

5



PROGRAMME



peut :



avancer



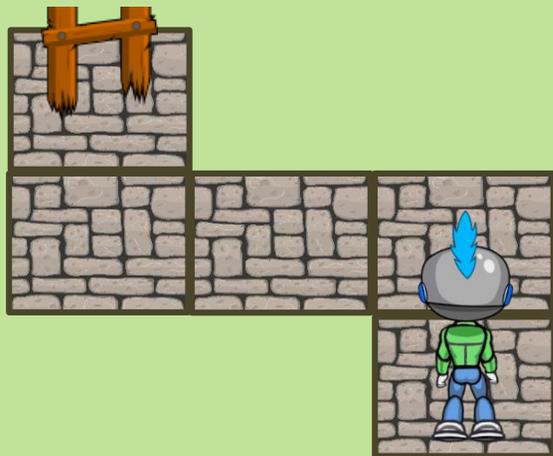
tourner sur la droite

Correction



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

6



PROGRAMME



peut :



avancer



tourner sur la gauche



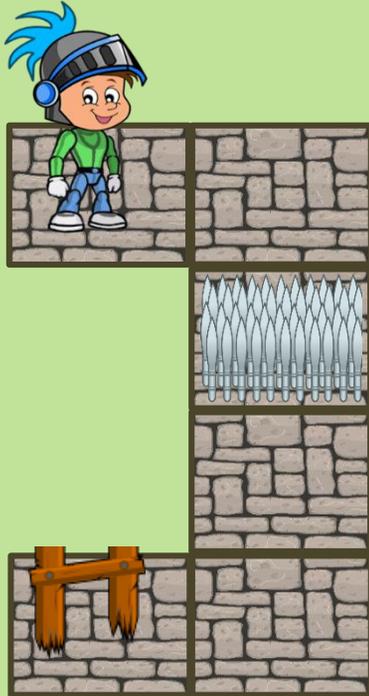
tourner sur la droite

Correction



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

7



PROGRAMME



peut :



avancer



sauter



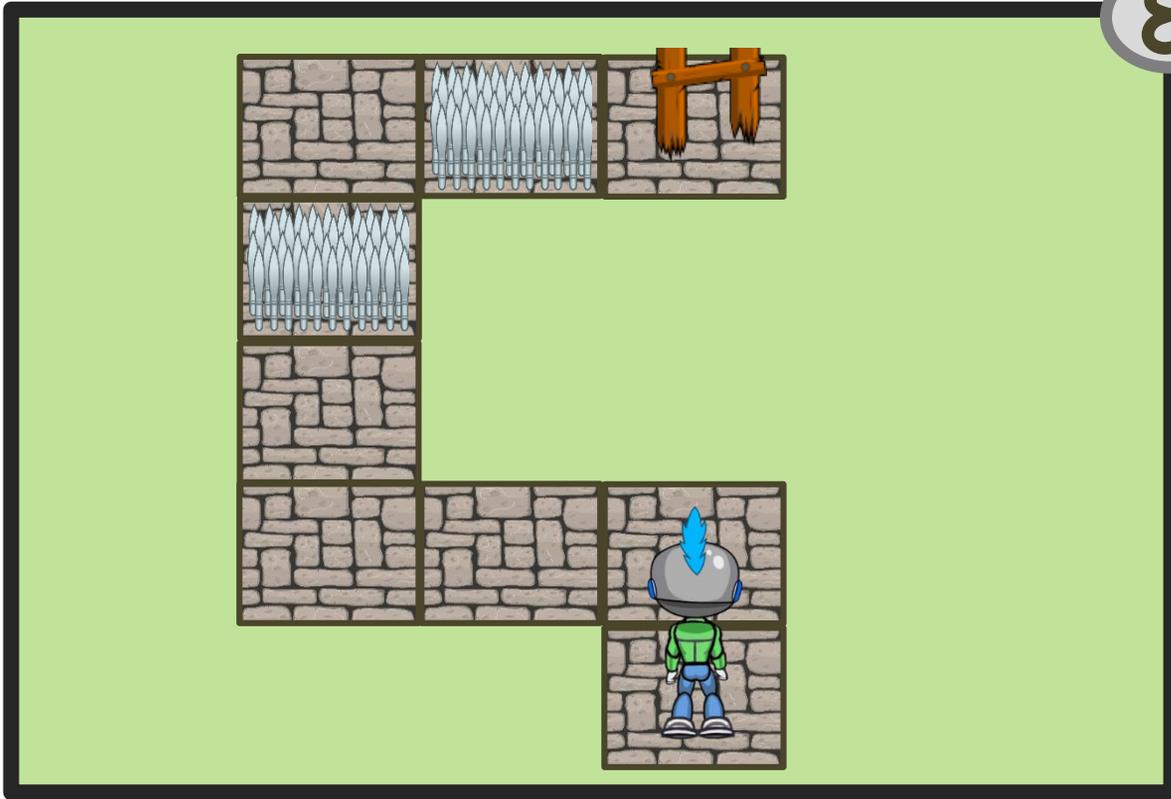
tourner sur la droite

Correction



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

8



peut :



avancer



sauter

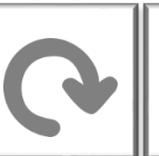
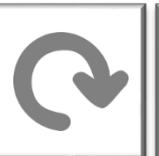


tourner sur la droite



tourner sur la gauche

PROGRAMME



Correction



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

9



peut :



avancer



tourner sur la gauche



sauter



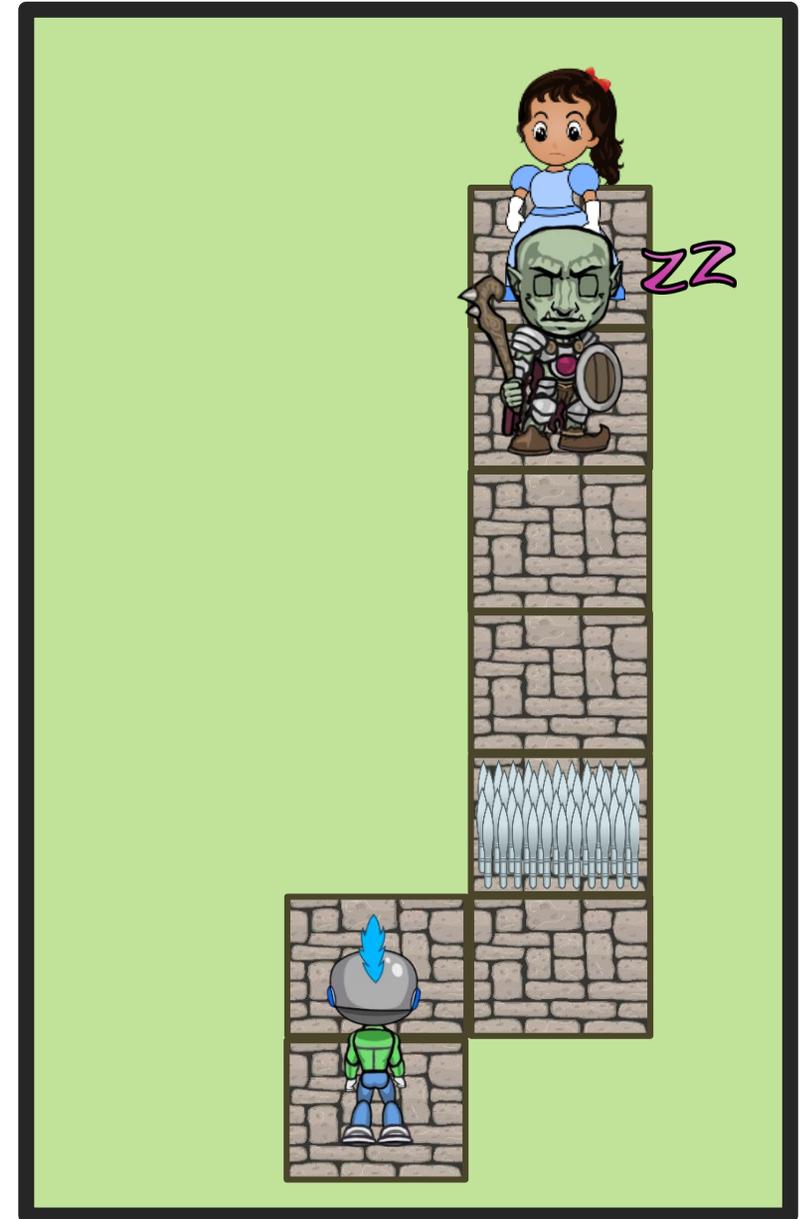
Attaquer à l'épée



tourner sur la droite

<https://www.logicieleducatif.fr>

(PROGRAMME)





Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.



Attention, lorsque le troll ne dort pas il avance d'une case quand le chevalier arrive dans sa ligne de vue. Il attaque au moment où le chevalier se trouve dans une case juxtaposée.

10



Correction



peut :



avancer



sauter



tourner sur la gauche



Attaquer à l'épée

PROGRAMME



Correction



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

11



peut :

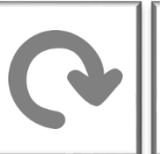
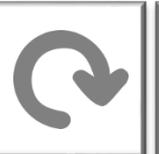
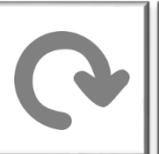


avancer



tourner sur la gauche

PROGRAMME





Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.



Attention, lorsque le troll ne dort pas, il avance d'une case quand le chevalier arrive dans sa ligne de vue et d'une case à chaque action du chevalier. Il attaque au moment où le chevalier se trouve dans une case juxtaposée.

12



Correction



peut :



avancer



tourner sur la gauche



Attaquer à l'épée

PROGRAMME



Correction



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

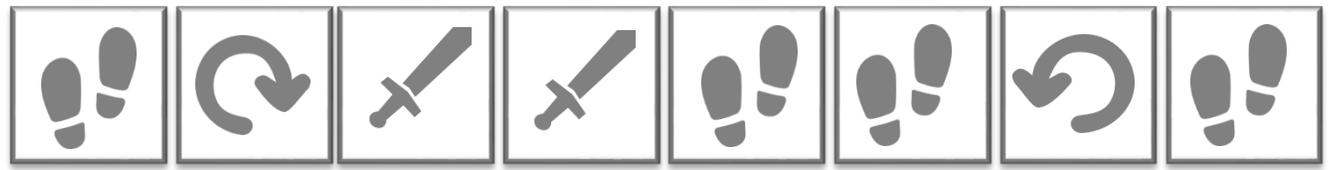
Attention, lorsque le troll ne dort pas, il avance d'une case quand le chevalier arrive dans sa ligne de vue et d'une case à chaque action du chevalier. Il attaque au moment où le chevalier se trouve dans une case juxtaposée.

♥♥ Le troll a deux vies, cela signifie qu'il faut deux attaques d'épée pour le tuer.

13



PROGRAMME



peut :



avancer



tourner sur la gauche



tourner sur la droite



Attaquer à l'épée