

# 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

1



**PROGRAMME**



2











































































<https://www.logicielelucatif.fr>

**PROGRAMME**



*Série A* Niveaux 1 et 2 pour 15 élèves

# LE CHEVALIER DE LA PROGRAMMATION

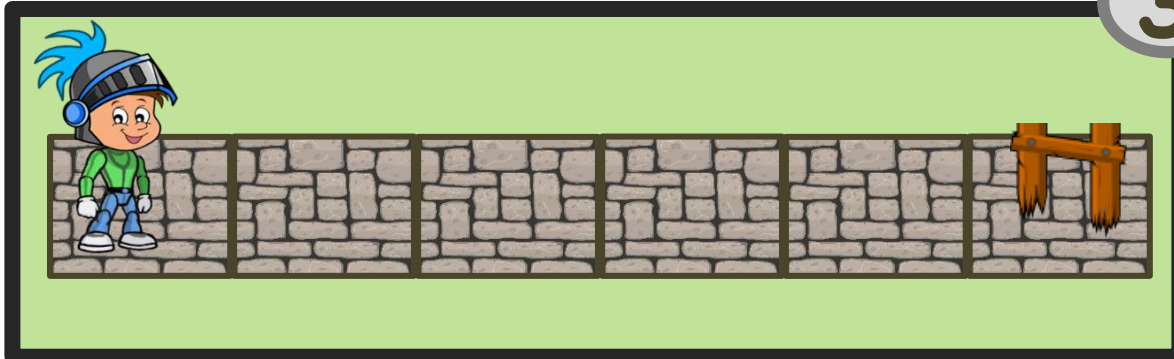
Série A

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.

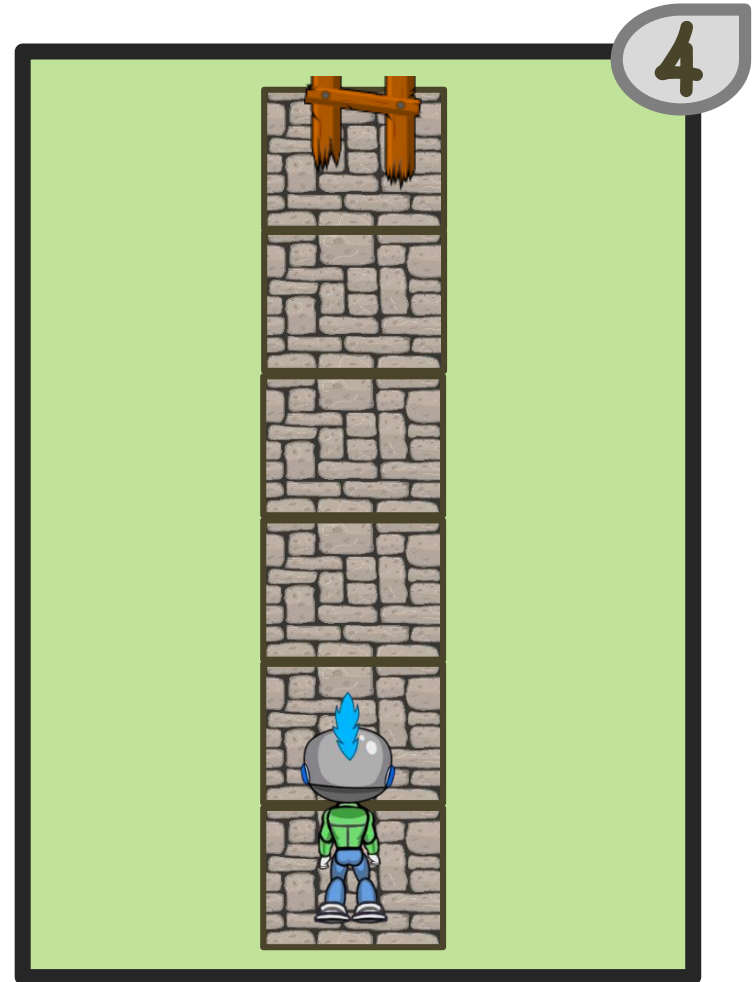


**( PROGRAMME )**

--	--	--	--

 peut :

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



**( PROGRAMME )**

--	--	--

*Série A* Niveaux 3 et 4 pour 12 élèves



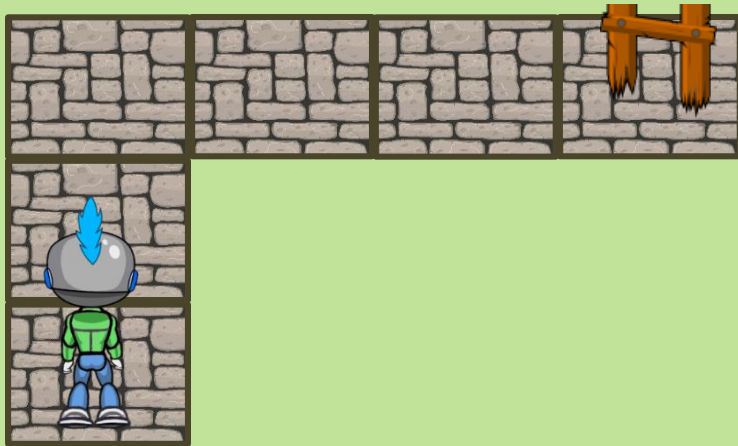
Prénom :

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 :

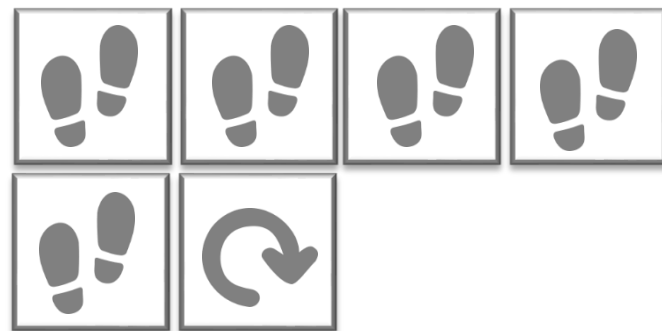
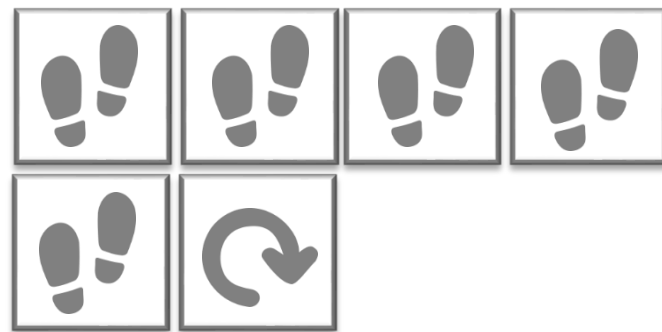
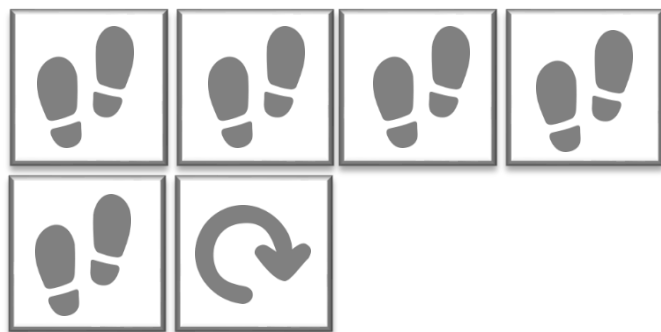
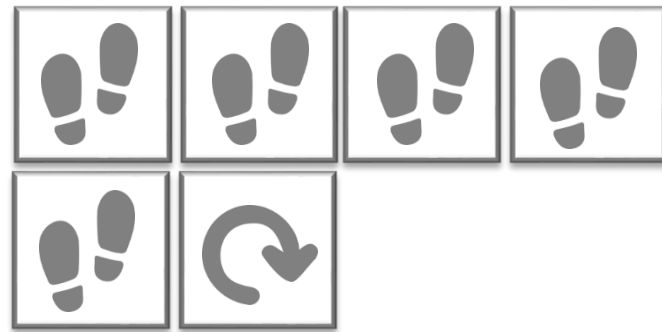
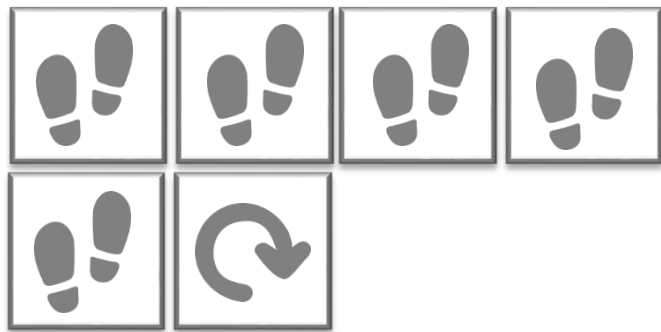
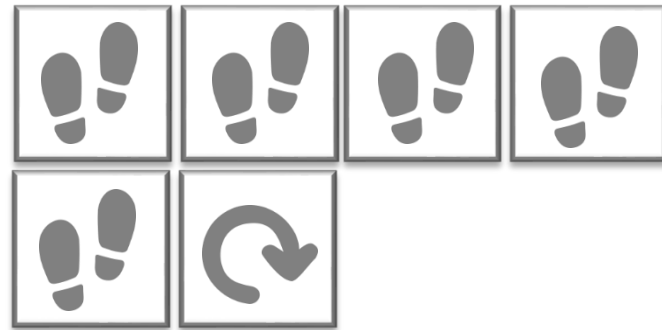
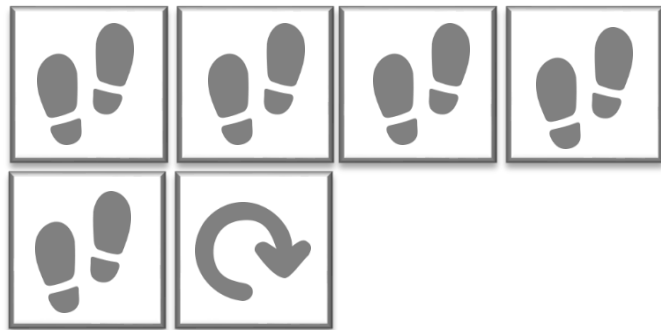


avancer



tourner sur la droite

*Série A* Niveau 5 pour 12 élèves



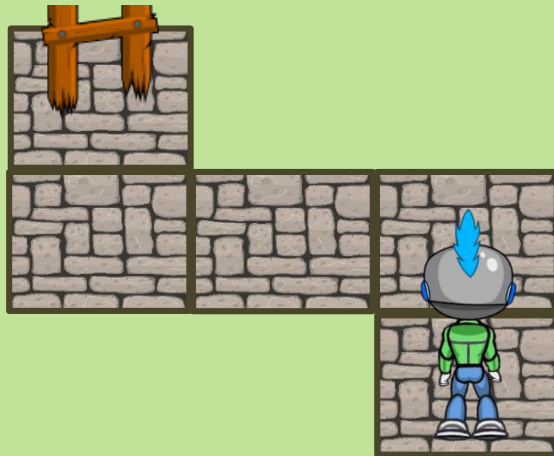
Prénom :

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

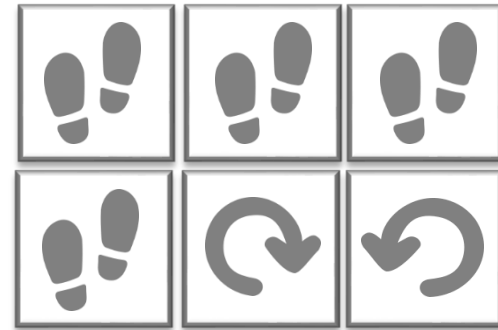
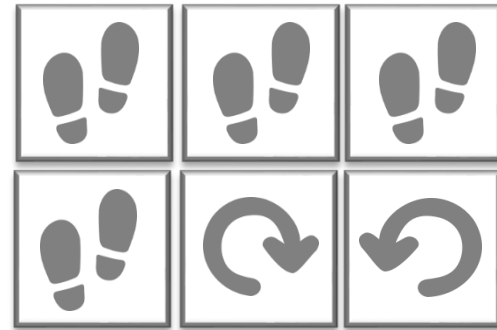
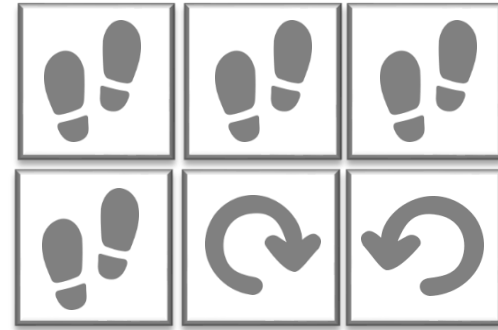
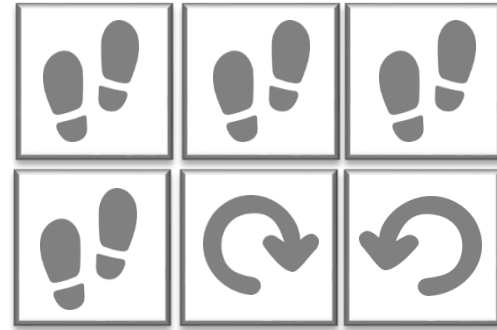
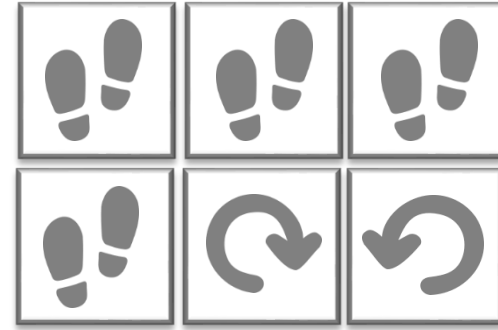
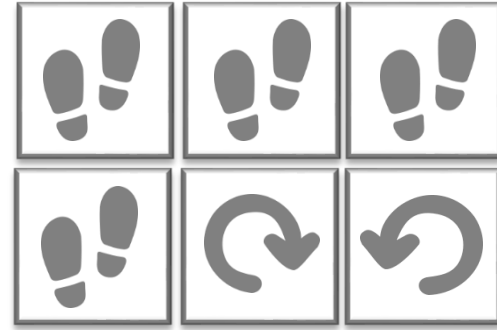


tourner sur la gauche



tourner sur la droite

*Série A* Niveau 6 pour 16 élèves





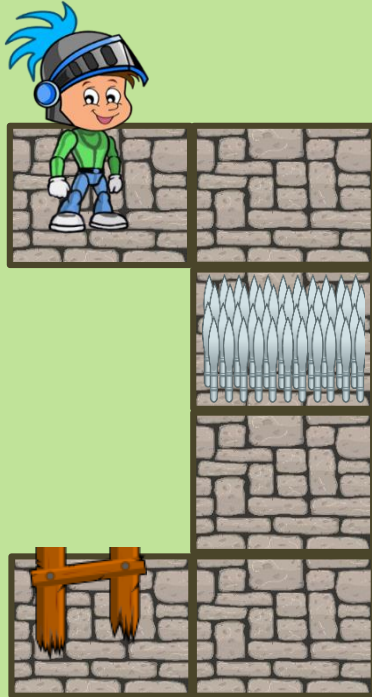
Prénom :

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

# LE CHEVALIER DE LA PROGRAMMATION

Série A

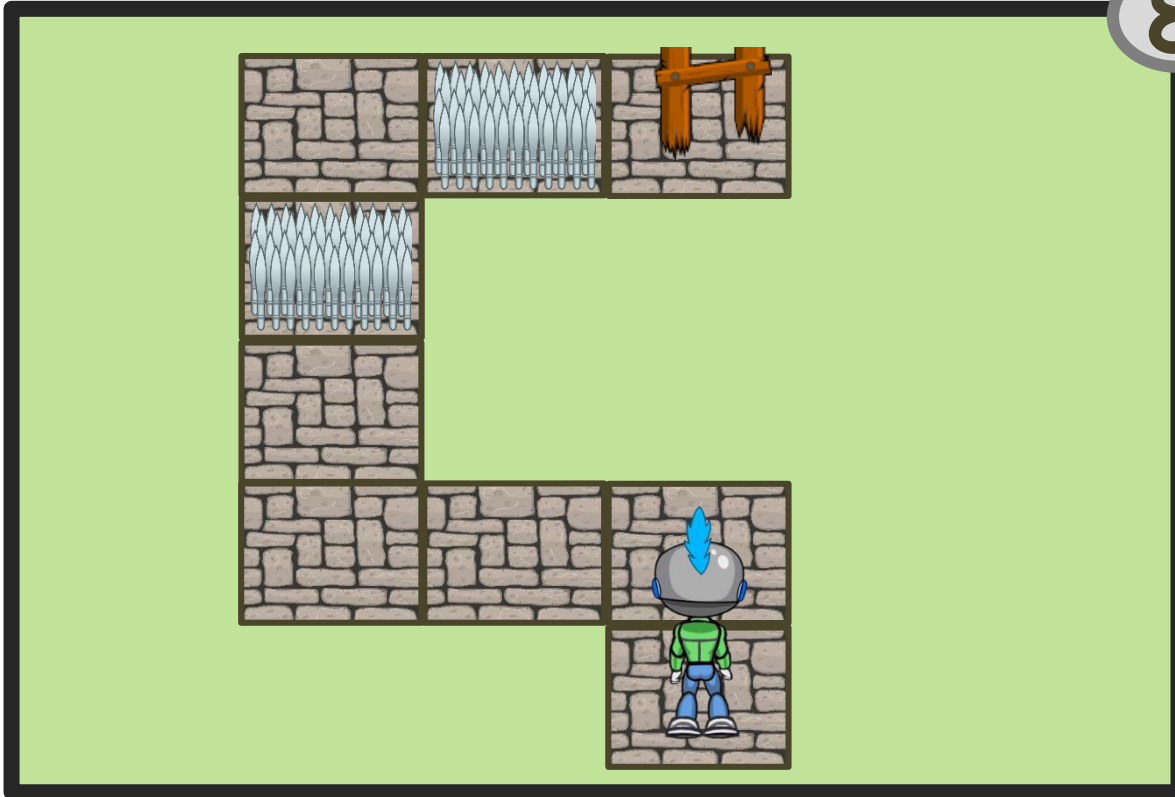
Prénom :

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.

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



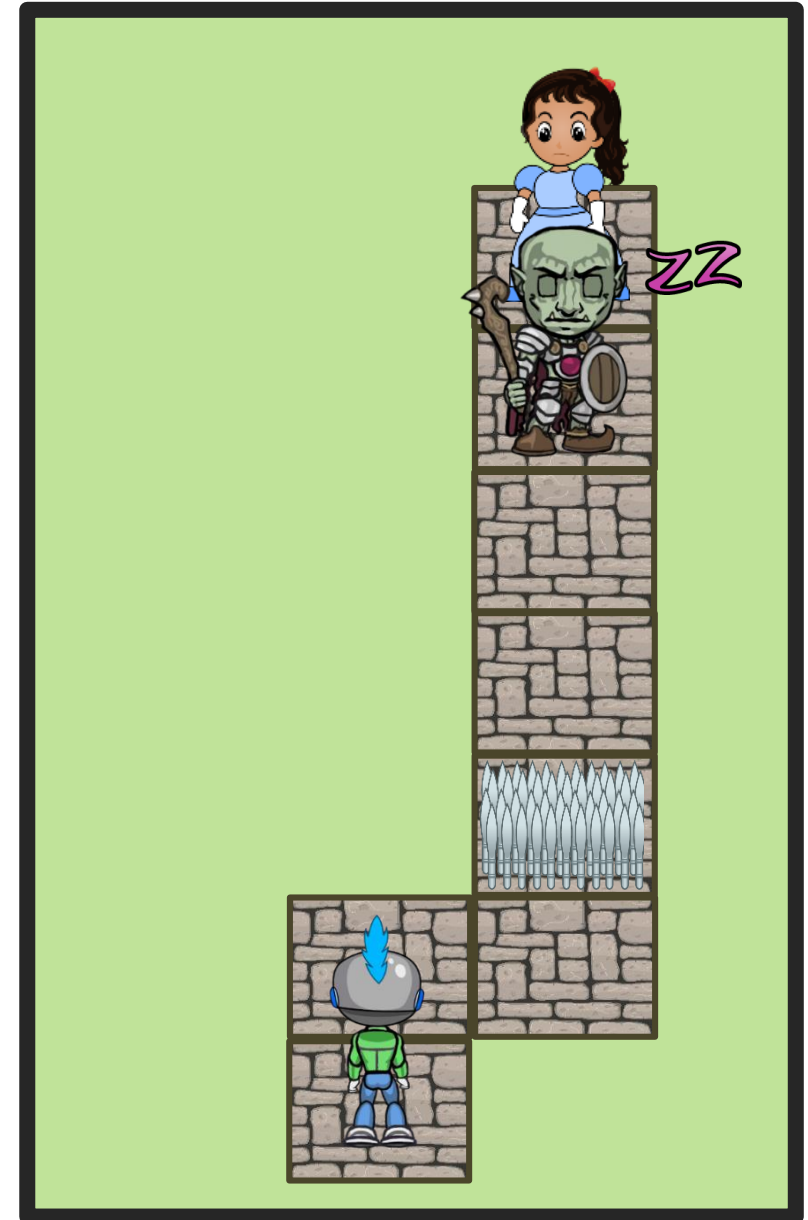
Attaquer à l'épée




























































































tourner sur la droite

<https://www.logicieleducatif.fr>

**( PROGRAMME )**

*Série A* Niveau 9 pour 10 élèves

# 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.



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































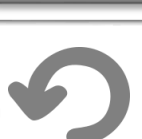





























































Attaquer à l'épée

**PROGRAMME**

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

*Série A* Niveau 10 pour 10 élèves



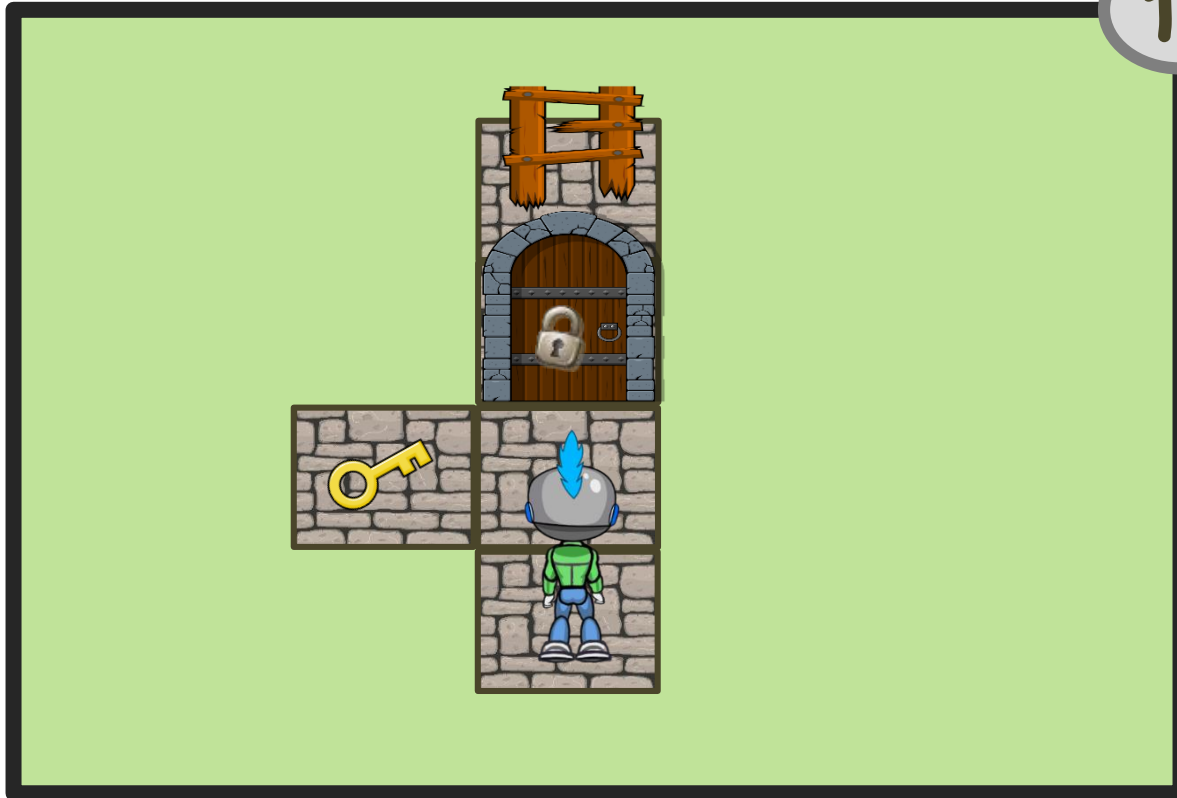
Prénom :

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



peut :



avancer



tourner sur la gauche





























































































Attaquer à l'épée

**PROGRAMME**

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

*Série A* Niveau 12 pour 10 élèves

# LE CHEVALIER DE LA PROGRAMMATION

Série A

Prénom :

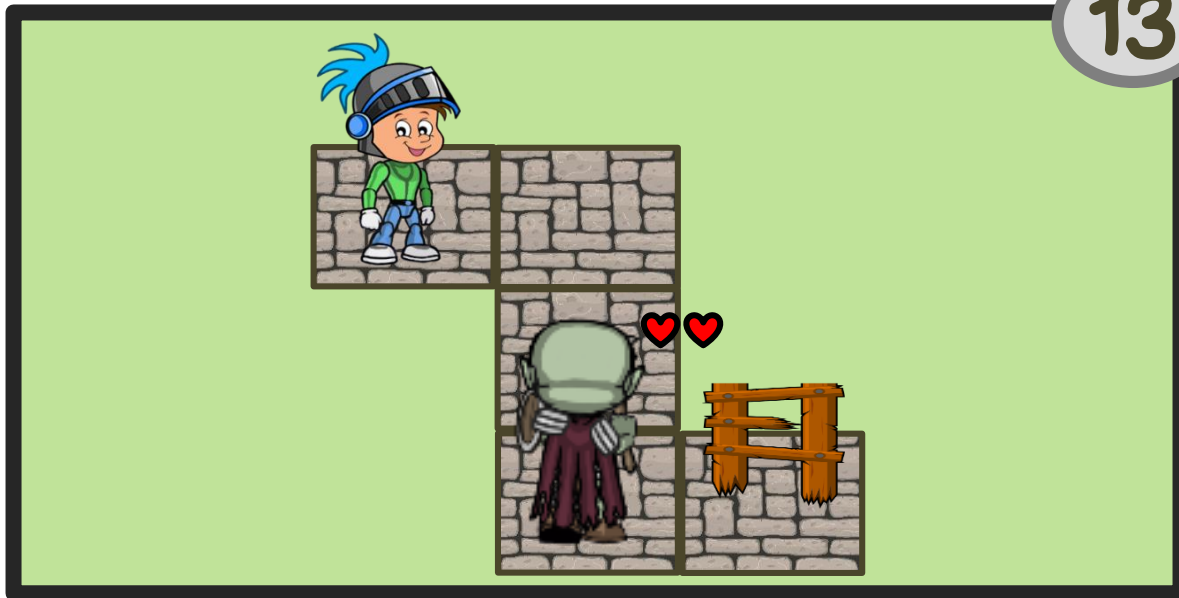
date :



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.

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.

3



**PROGRAMME**



peut :



avancer



sauter

Correction

4



**PROGRAMME**



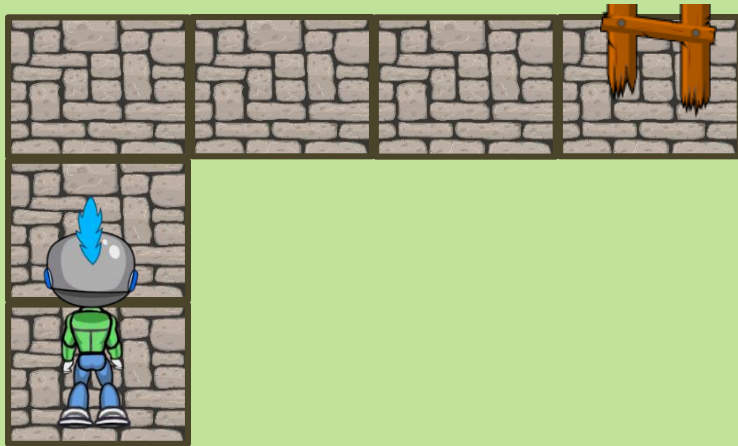


Correction



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.

5



**PROGRAMME**



peut :



avancer



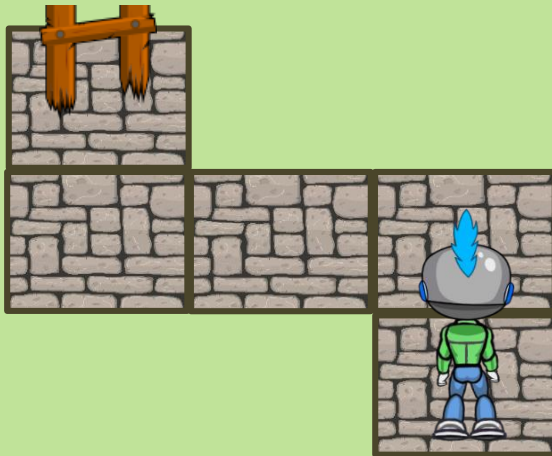
tourner sur la droite

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



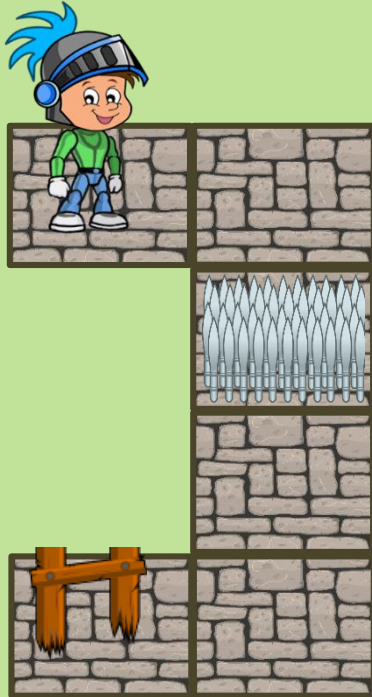
tourner sur la droite

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



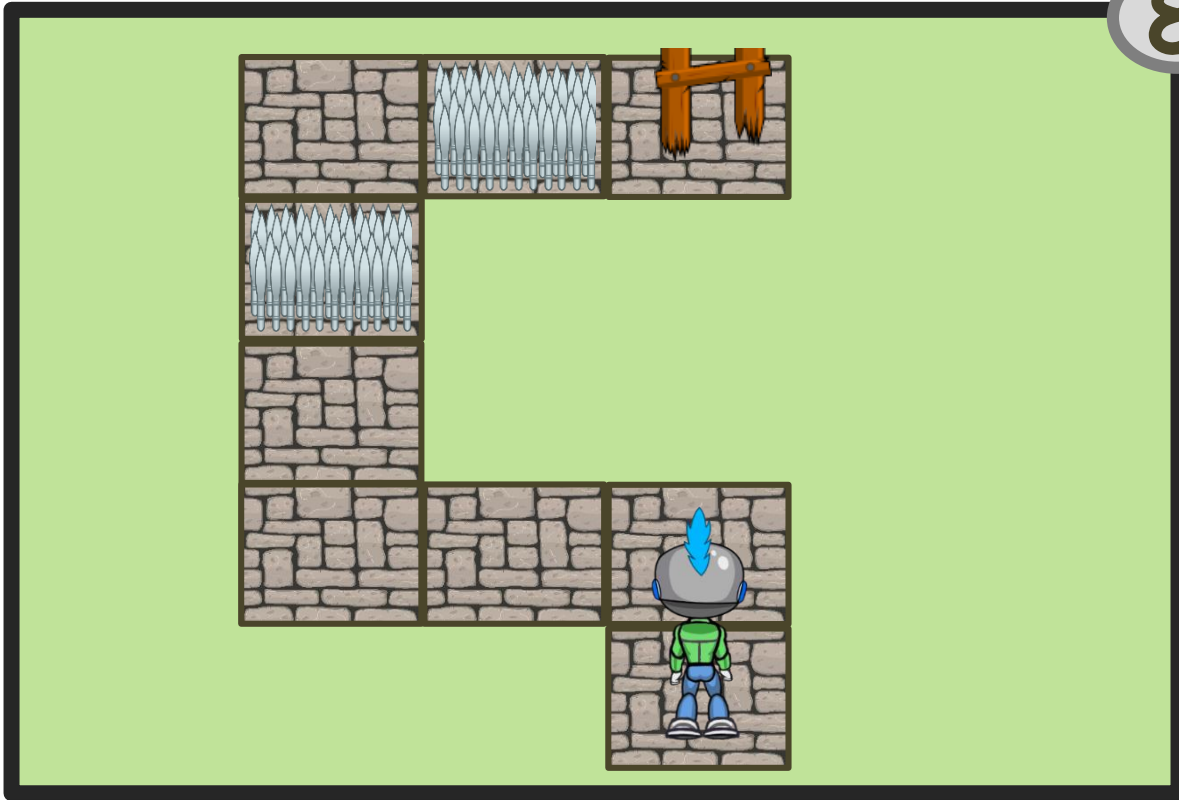
tourner sur la droite

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

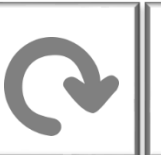
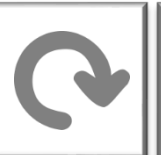


tourner sur la droite



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



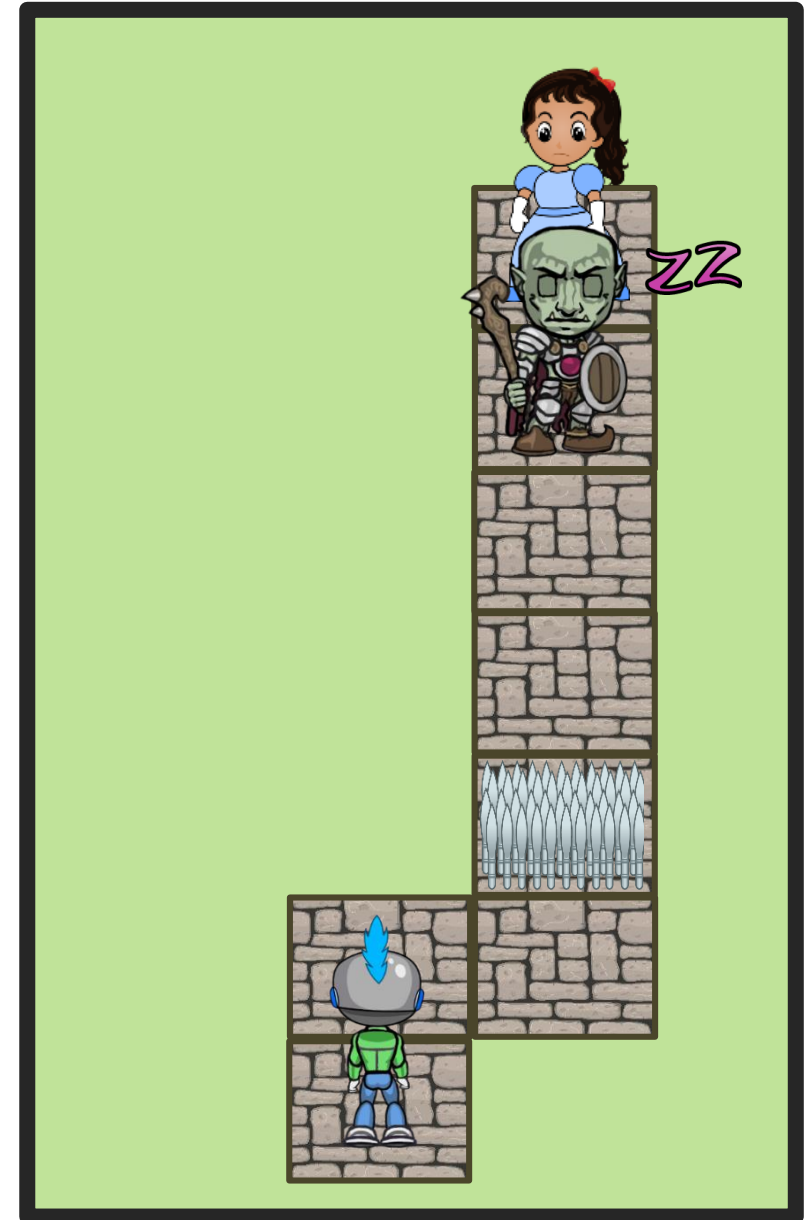
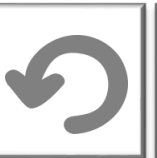
Attaquer à l'épée



tourner sur la droite

<https://www.logicieleducatif.fr>

**( PROGRAMME )**



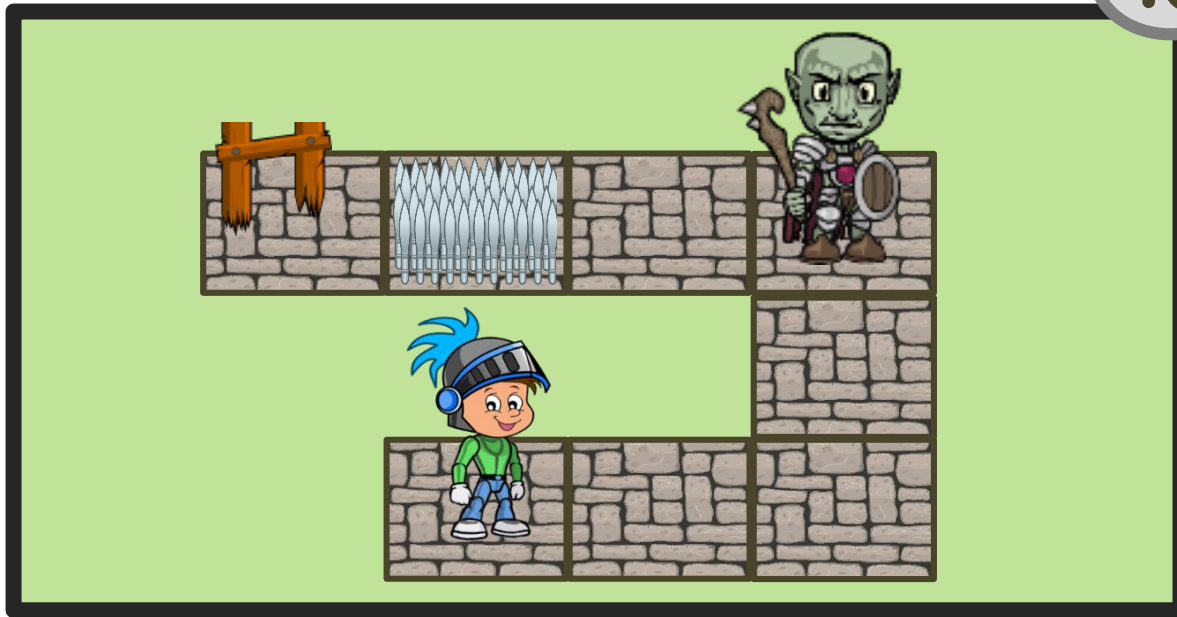


Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.



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

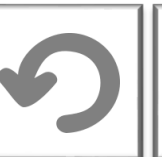


tourner sur la gauche



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 :

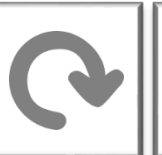
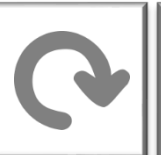
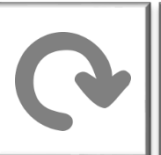


avancer



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.

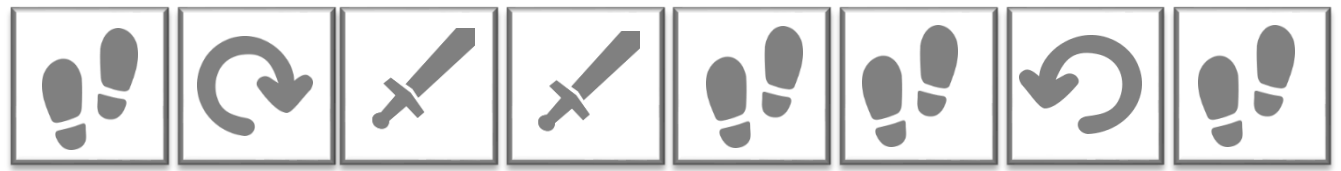
Attention, lorsque le troll ne dort pas, il avance d'une case quand le chevalier arrive dans sa ligne de vue et d'une case à chaque action du chevalier. Il attaque au moment où le chevalier se trouve dans une case juxtaposée.

♥♥ 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