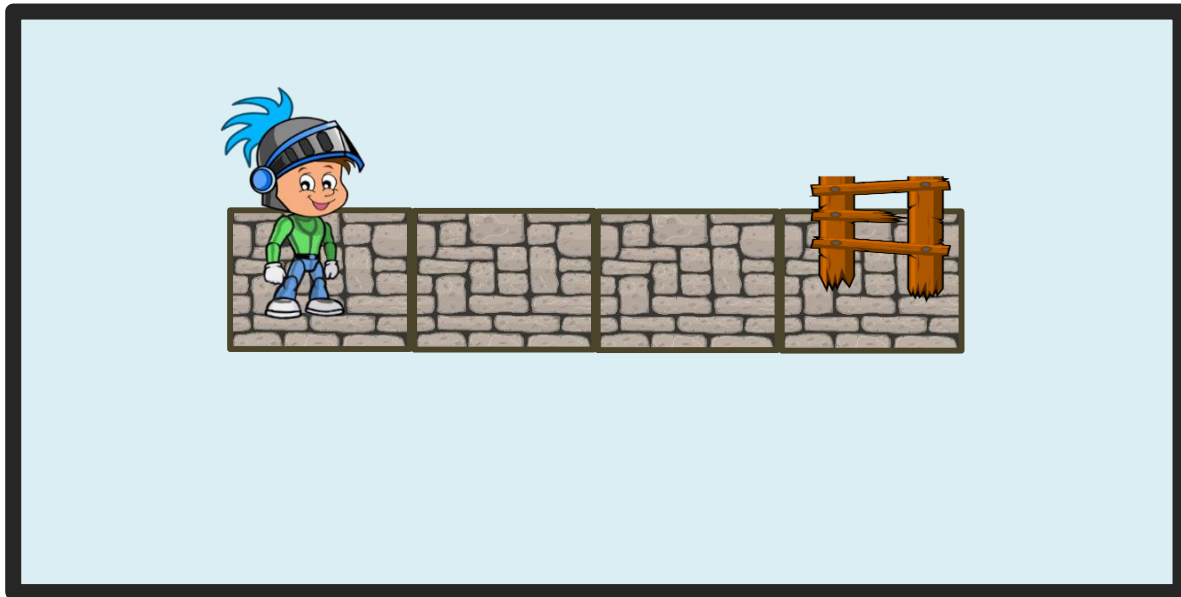


Prénom :

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 :



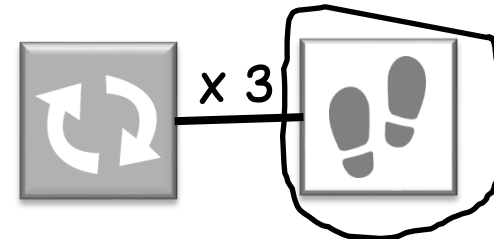
avancer



répéter

x 3

Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



Série B Niveau 1 pour 36 élèves



LE CHEVALIER DE LA PROGRAMMATION

Série B

2

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 :



répéter

x 3



avancer



sauter

Utilise les boucles de répétitions.

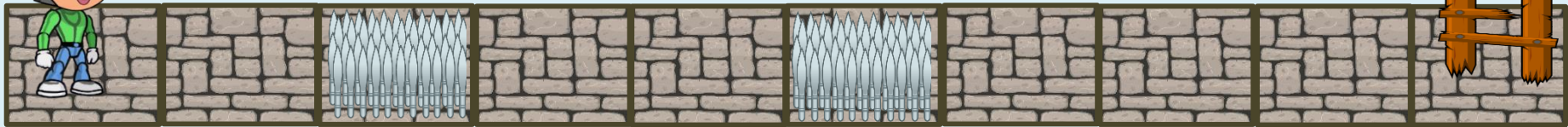
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



x 3



<https://www.logicieleducatif.fr>



PROGRAMME



Série B Niveau 2 pour 28 élèves

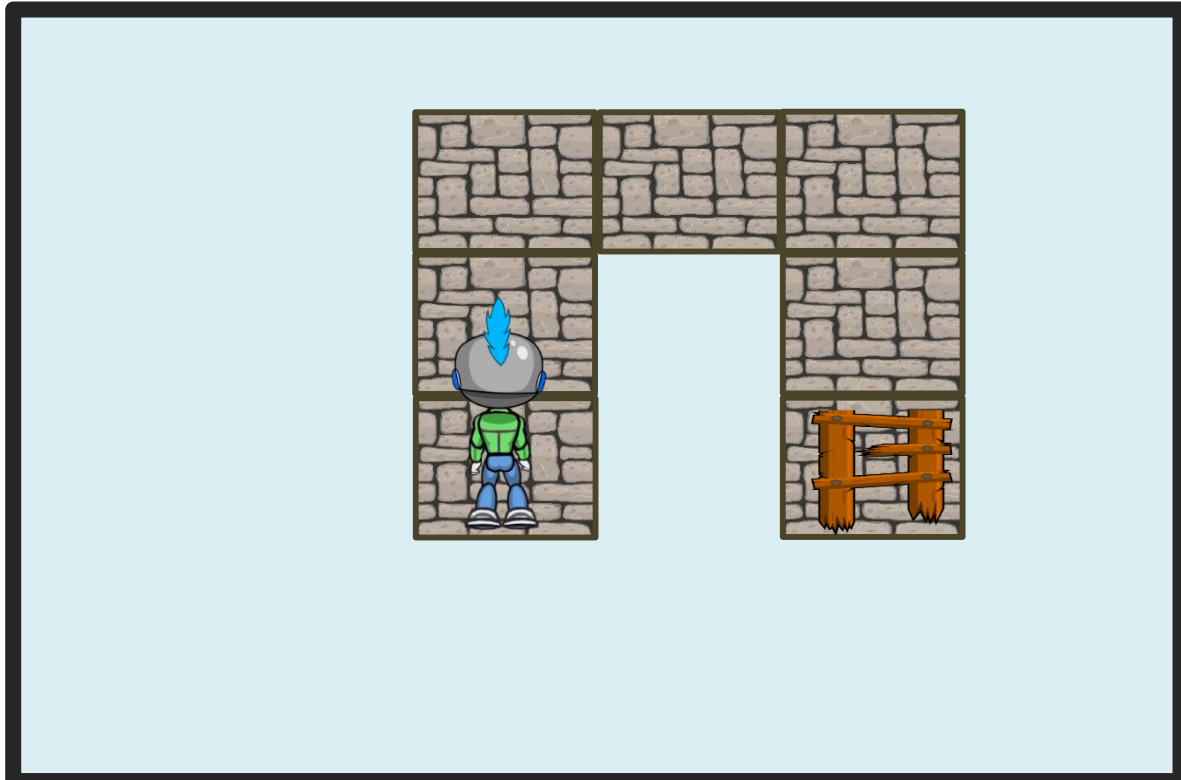


Prénom :

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.



(PROGRAMME)



peut :



avancer



répéter

x 3



tourner sur la droite

Utilise les boucles de répétitions.




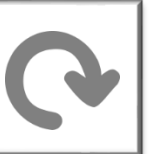










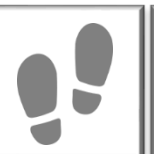











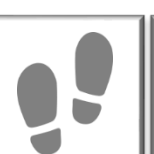











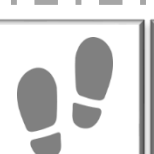












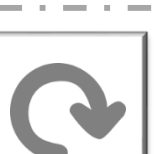


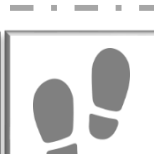




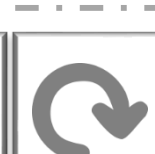














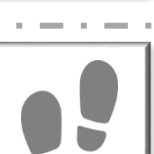
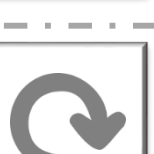







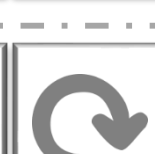
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



x 3



Série B Niveau 3 pour 21 élèves

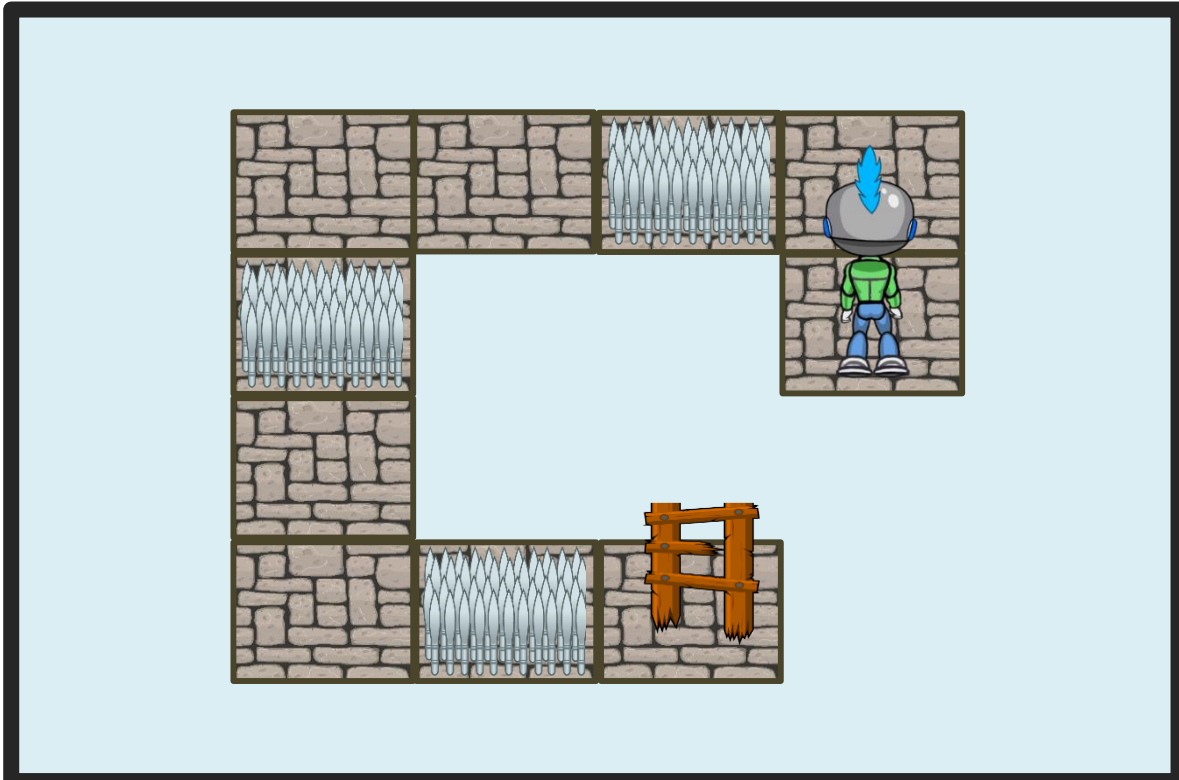
											
											
											
											
											
											
											

Prénom :

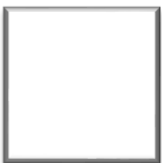
date :



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.



(PROGRAMME)



peut :

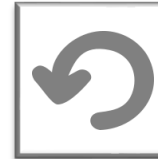


avancer



répéter

x 3



tourner sur la gauche



sauter

Utilise les boucles de répétitions.





















































































exEmple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



x 3



Série B Niveau 4 pour 21 élèves

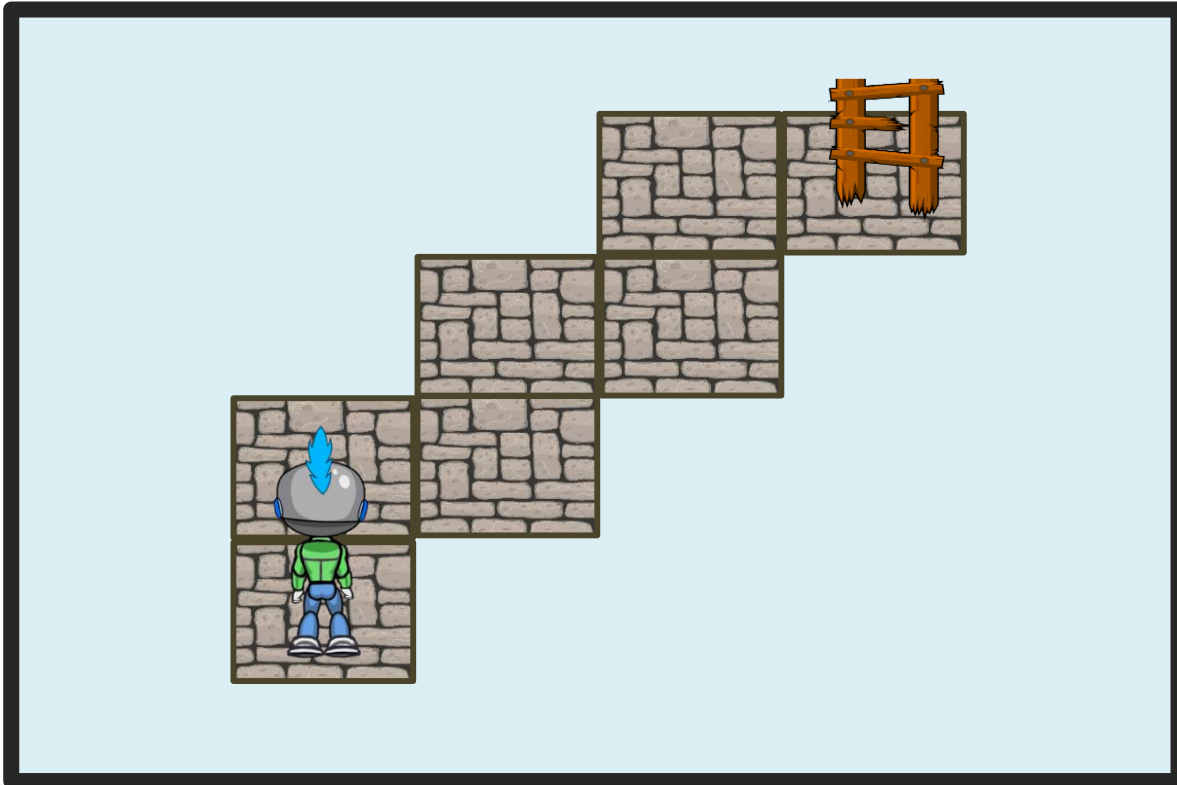
											
											
											
											
											
											
											

Prénom :

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.



peut :



avancer



x 3



tourner sur la gauche



tourner sur la droite

Utilise les boucles de répétitions.

exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



























































































x 3



(PROGRAMME)



Série B Niveau 5 pour 17 élèves

LE CHEVALIER DE LA PROGRAMMATION

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



répéter

x 3

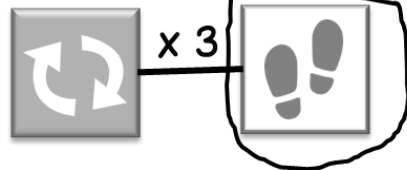


attaquer à l'épée

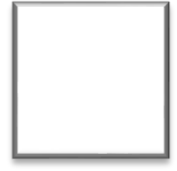
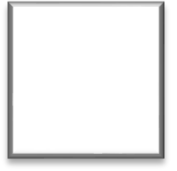
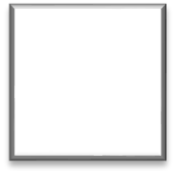
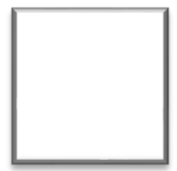


tourner sur la droite

Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



(PROGRAMME)



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.

Aide : Le chevalier ne doit pas sauter 3 fois.



peut :

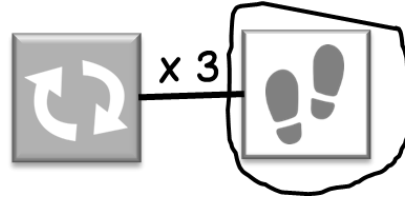


avancer



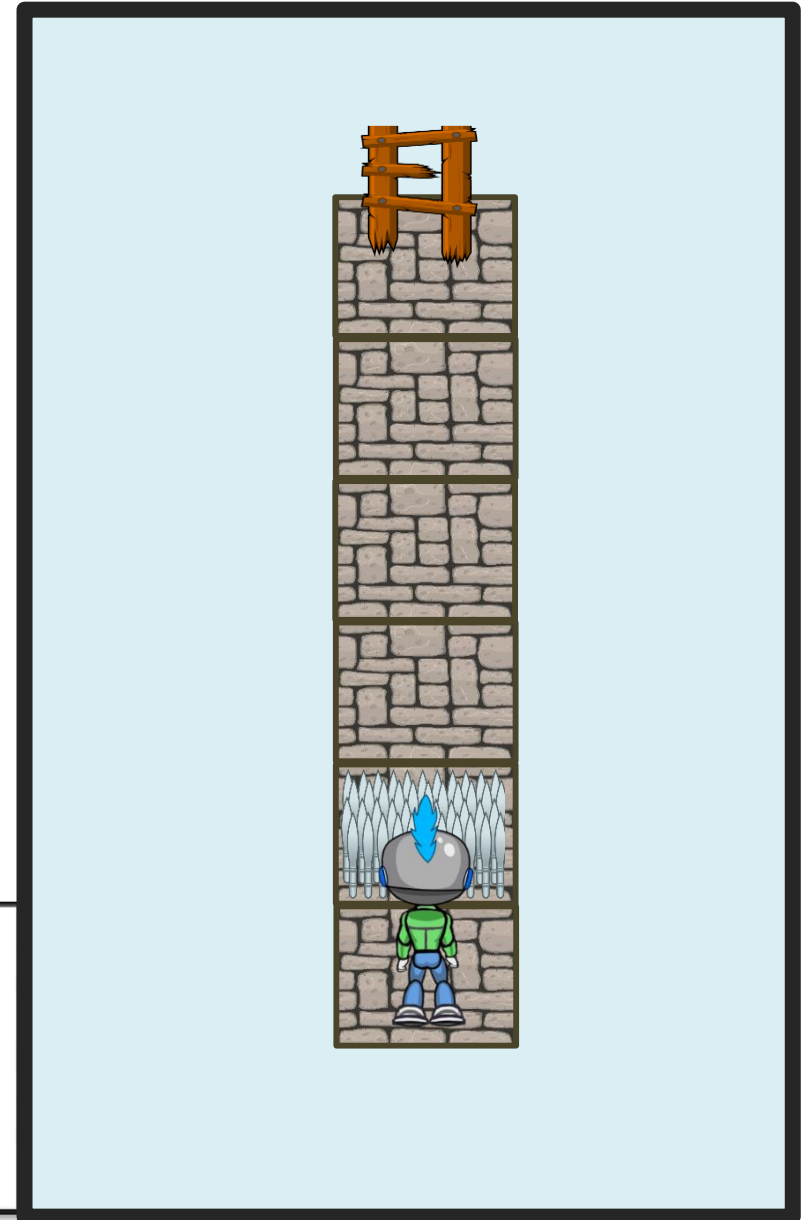
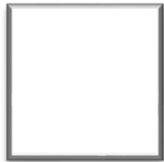
sauter

Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :












































































<https://www.logicieleducatif.fr>

(PROGRAMME)



Série B Niveau 7 pour 28 élèves

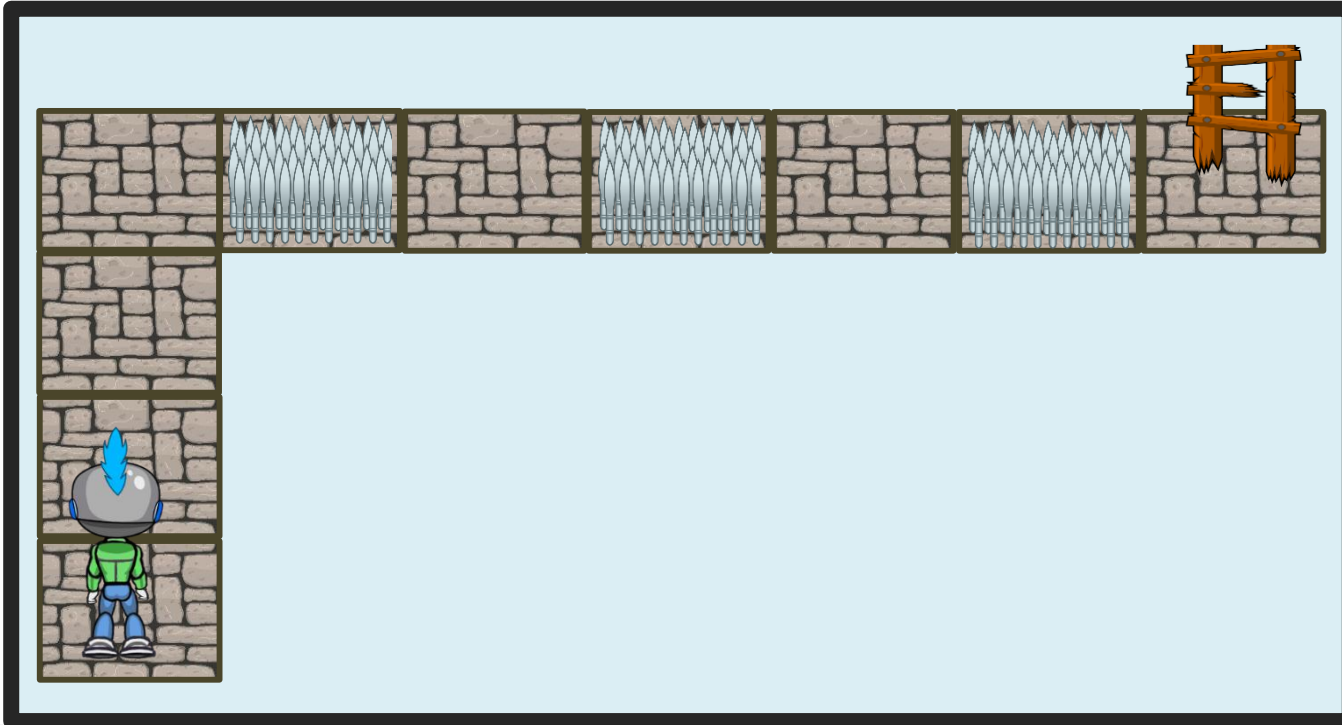
Prénom :

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.

Aide : Tu peux mettre plusieurs blocs « répéter » dans un programme.



(PROGRAMME)



peut :



avancer



répéter
x 3

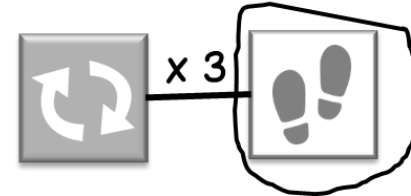


sauter




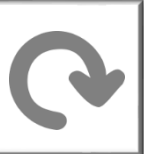












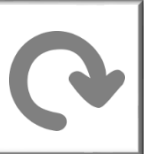






































































tourner sur la droite

Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



Série B Niveau 8 pour 17 élèves

Prénom :

date :



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier retrouver la princesse et passer au niveau supérieur.

Aide : Tu peux mettre plusieurs blocs « répéter » dans un programme.

Attention, les trolls ont  « trois » vies, cela signifie qu'il faut trois attaques d'épée pour les tuer.



peut :



avancer



répéter
x 3



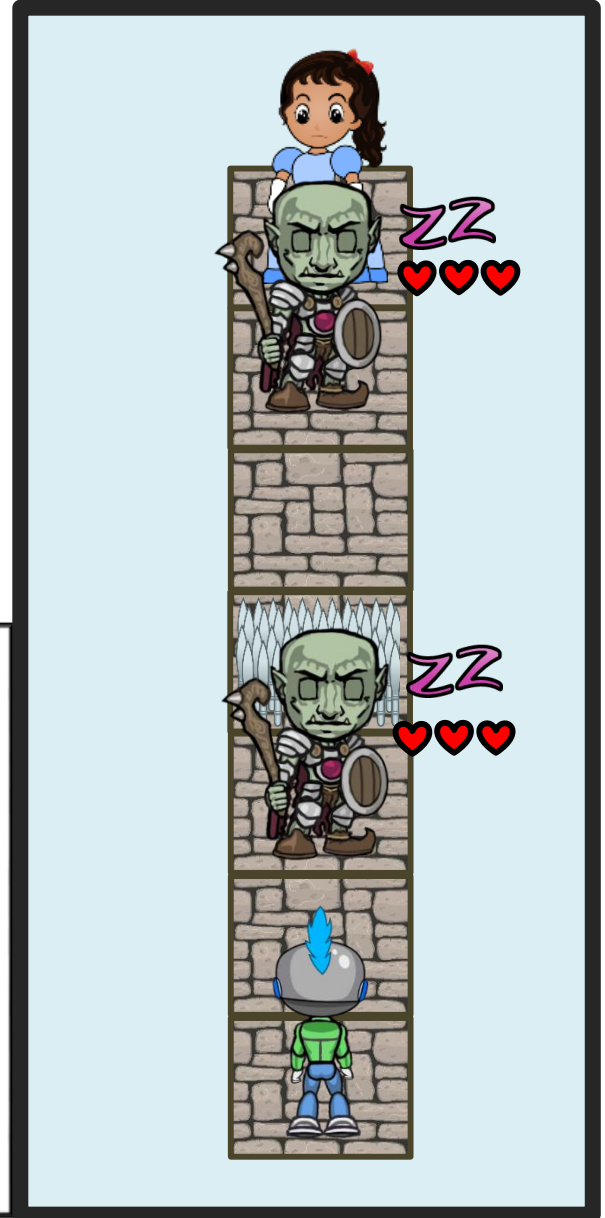
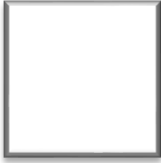
attaquer à l'épée



sauter

<https://www.logicieleducatif.fr>

(PROGRAMME)



Série B Niveau 9 pour 10 élèves

LE CHEVALIER DE LA PROGRAMMATION

Série B

10

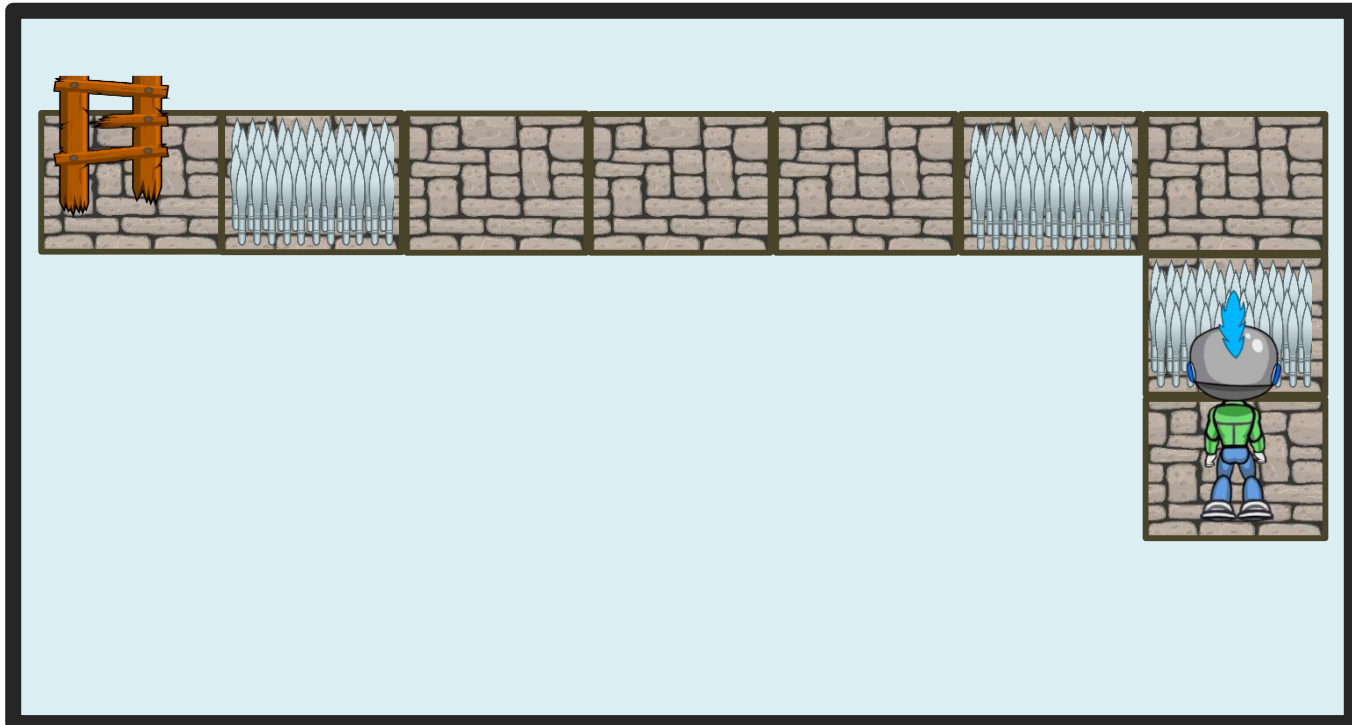
Prénom :

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.

Aide : Tu peux mettre plusieurs blocs « répéter » dans un programme.



peut :



sauter

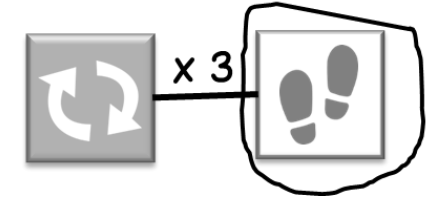


répéter
x 3

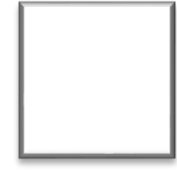
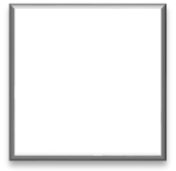


tourner sur la droite




















































































Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



(PROGRAMME)



Série B Niveau 10 pour 17 élèves

Prénom :

date :



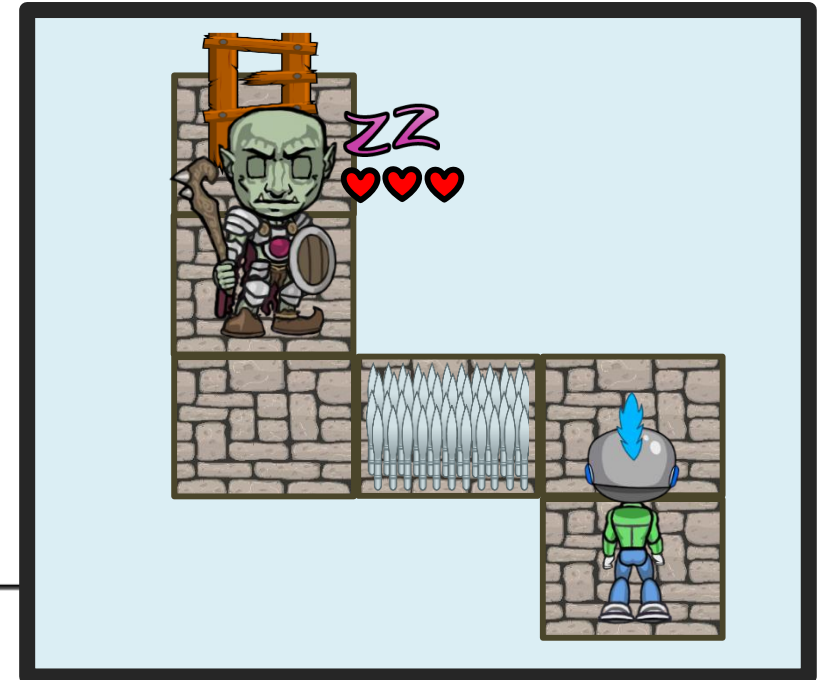
Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier retrouver la princesse et passer au niveau supérieur.

Attention, le troll a « trois » vies, cela signifie qu'il faut trois attaques d'épée pour le tuer.

peut :

		avancer		répéter x 3
		sauter		attaquer à l'épée
		tourner sur la droite		

<https://www.logicieleducatif.fr>



(PROGRAMME)



Série B Niveau II pour 10 élèves

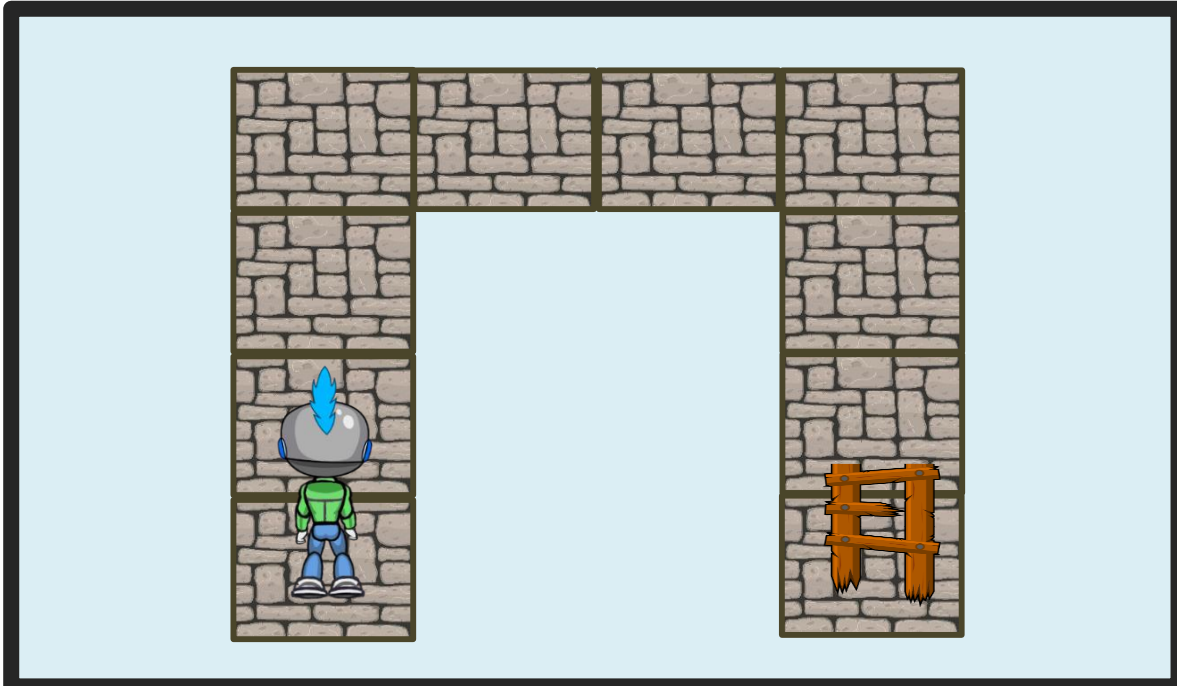
Prénom :

date :

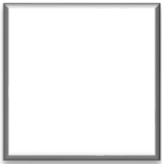


Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

Attention, ce niveau comporte une répétition imbriquée.



(PROGRAMME)



peut :



avancer



répéter

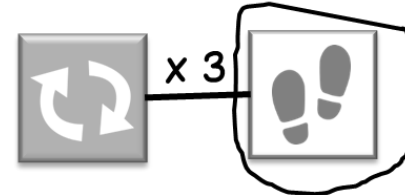
x 3






















































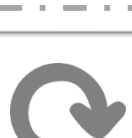
































tourner sur la droite

Utilise les boucles de répétitions.

exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



Série B Niveau 12 pour 21 élèves

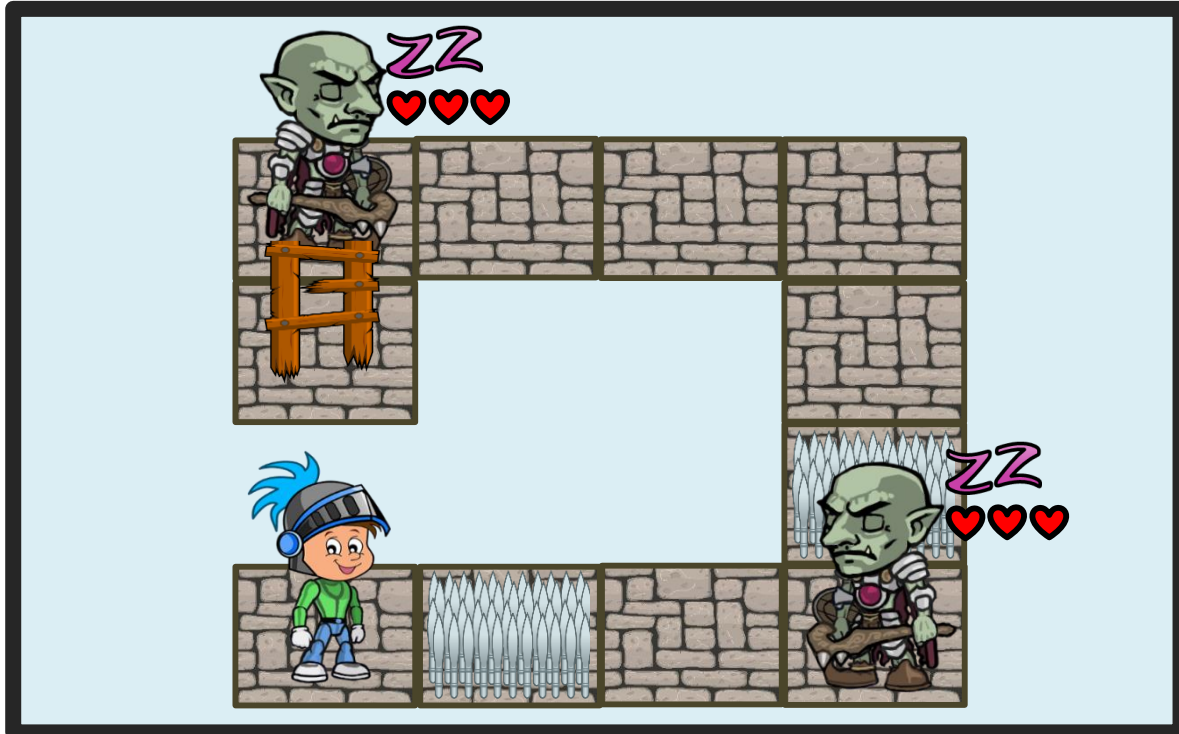
Prénom :

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, ce niveau comporte une répétition imbriquée.



peut :



avancer



répéter
x 3



sauter



attaquer à l'épée



tourner sur la gauche

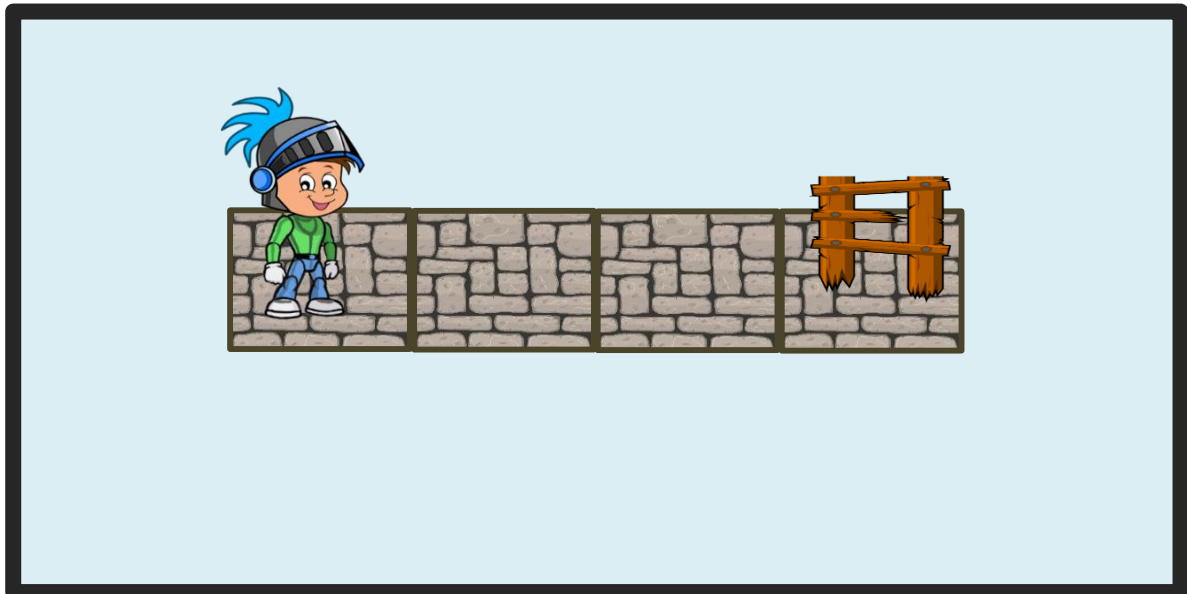
(PROGRAMME)



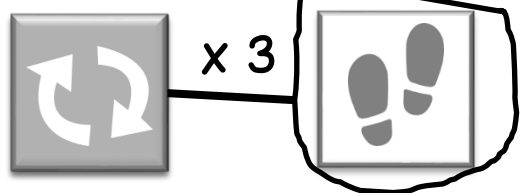
Série B Niveau 13 pour 12 élèves



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 :



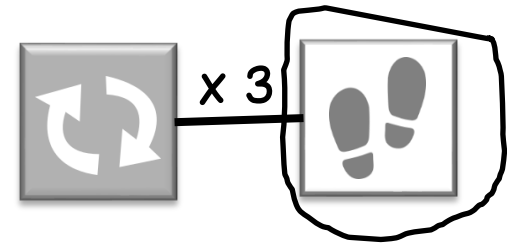
avancer



répéter

x 3


Utilise les boucles de répétitions.
exEmple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :






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 :

 répéter x 3

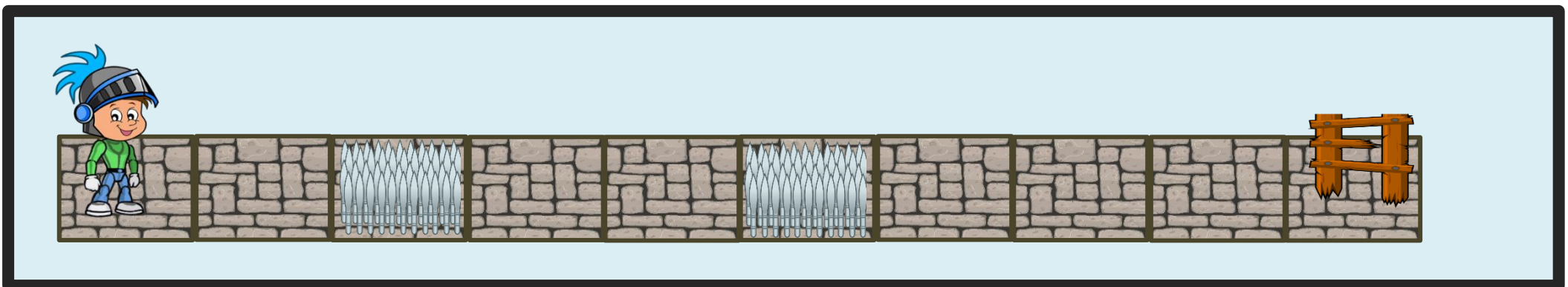
 avancer

 sauter

Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :

 x 3 

<https://www.logicieleducatif.fr>

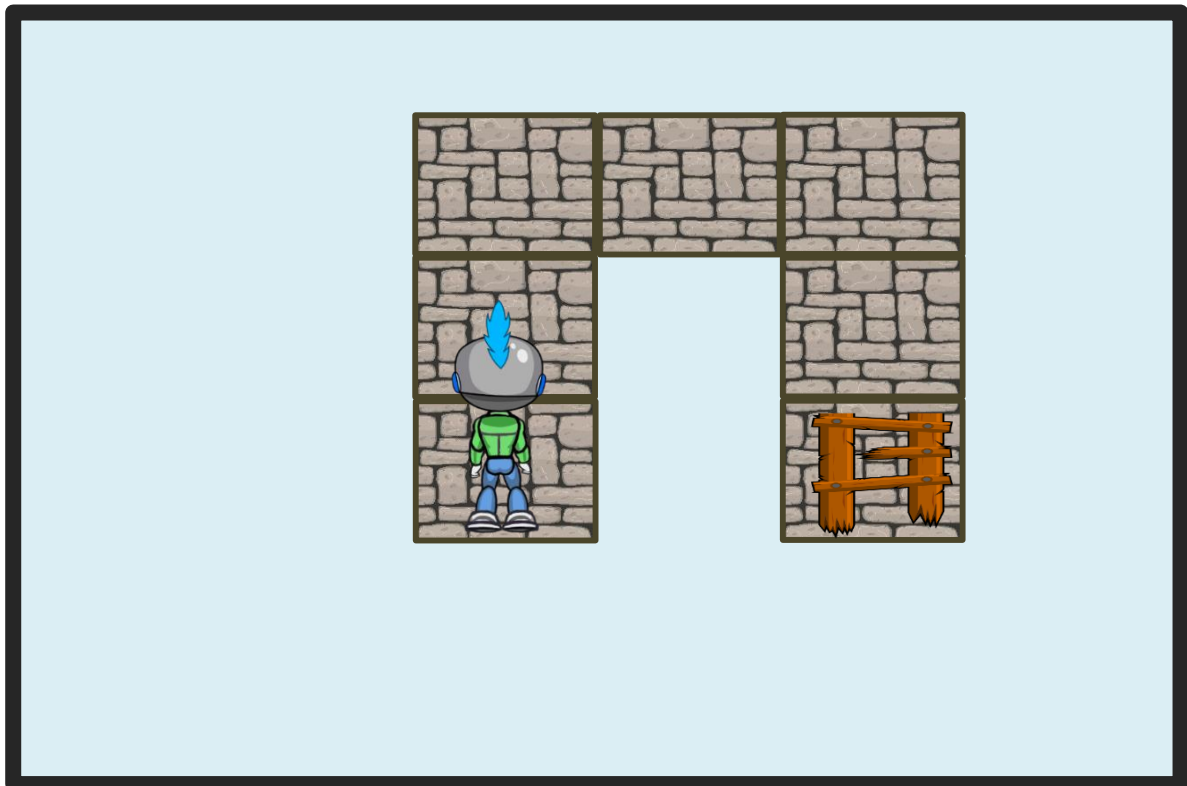


PROGRAMME





 x 3  



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

 x 3   



peut :



avancer



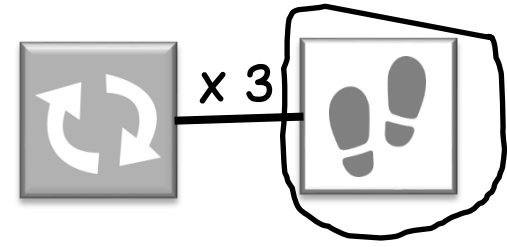
répéter
x 3



tourner sur la droite

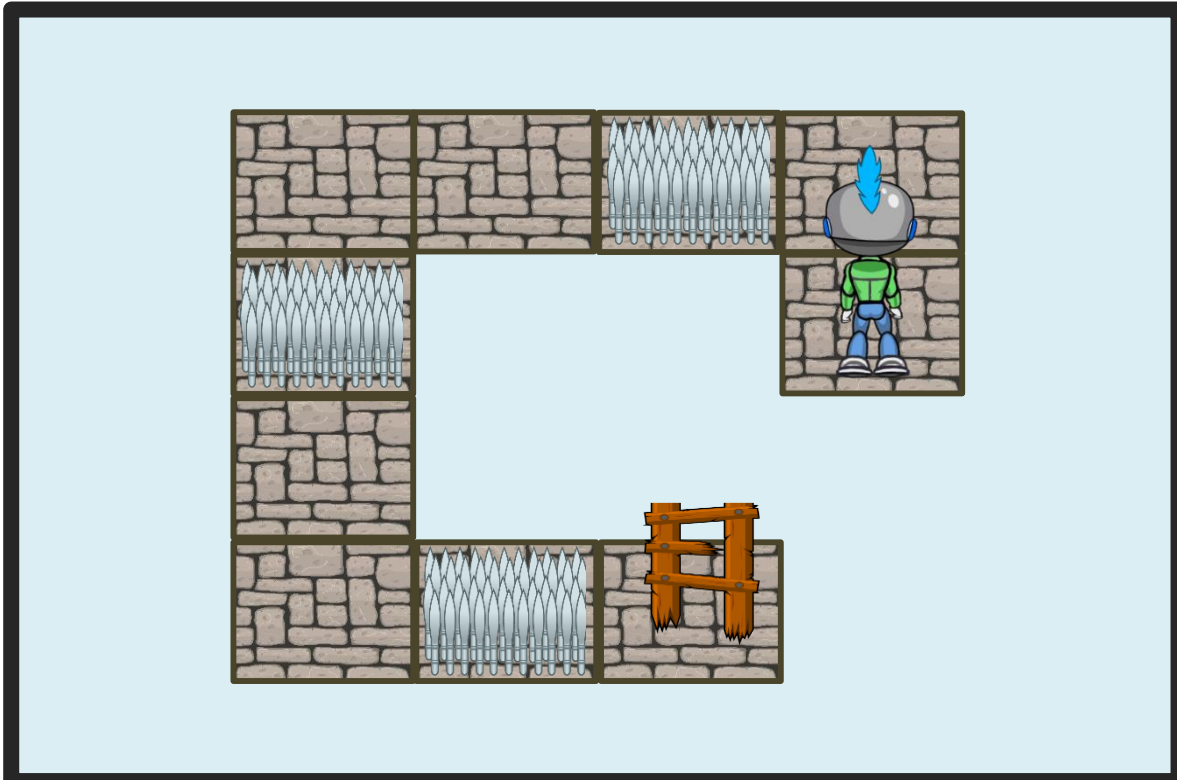
Utilise les boucles de répétitions.

exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :





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



x 3



peut :



avancer



répéter

x 3



tourner sur la gauche



sauter

Utilise les boucles de répétitions.

exEmple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :

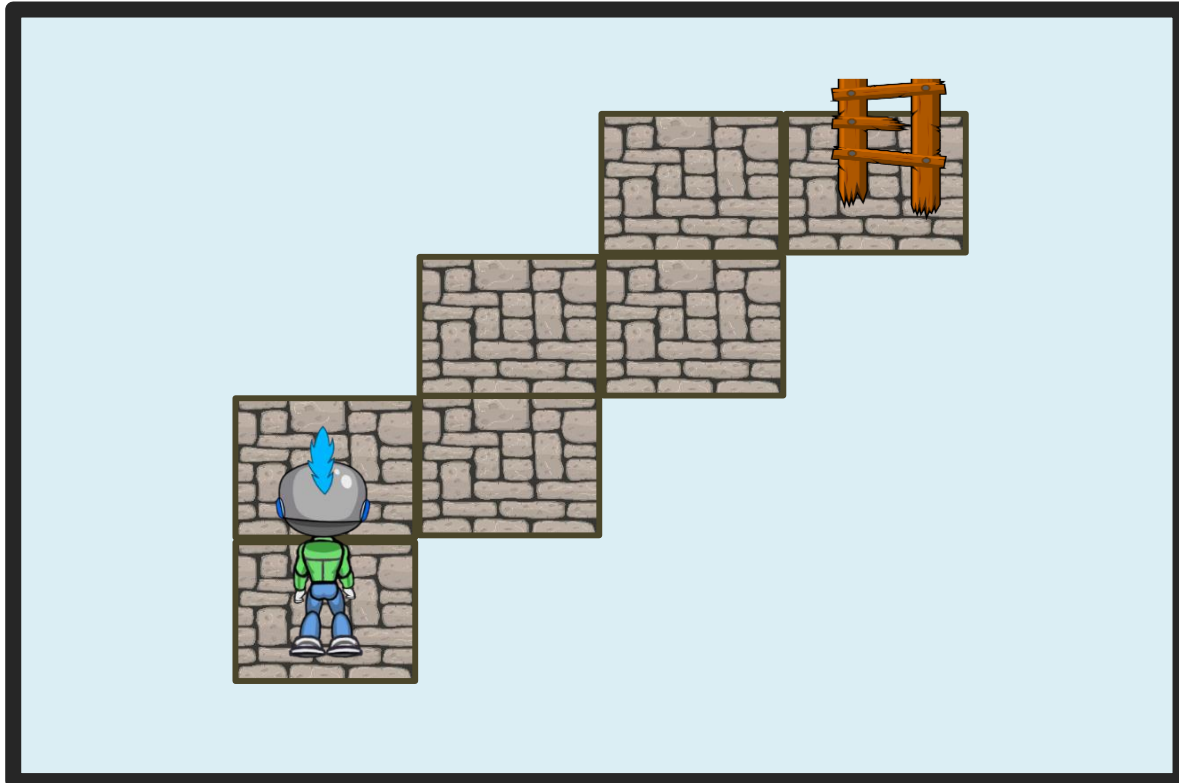


x 3





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



x 3



tourner sur la gauche



tourner sur la droite

Utilise les boucles de répétitions.

exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



x 3



PROGRAMME

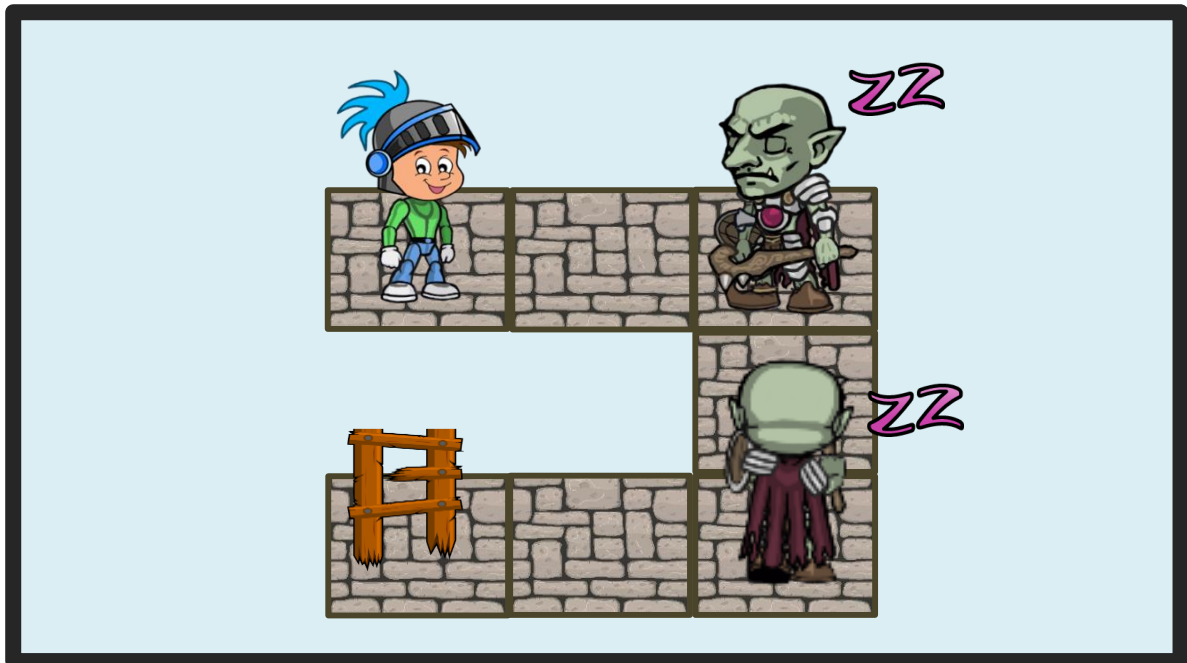



x 3









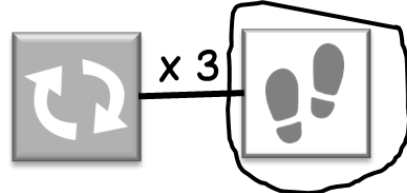
Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.



 peut :

-  avancer
-  répéter x 3
-  attaquer à l'épée
-  tourner sur la droite

Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



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.

Aide : Le chevalier ne doit pas sauter 3 fois.



peut :

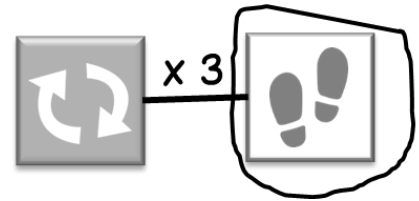


avancer



sauter

Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :

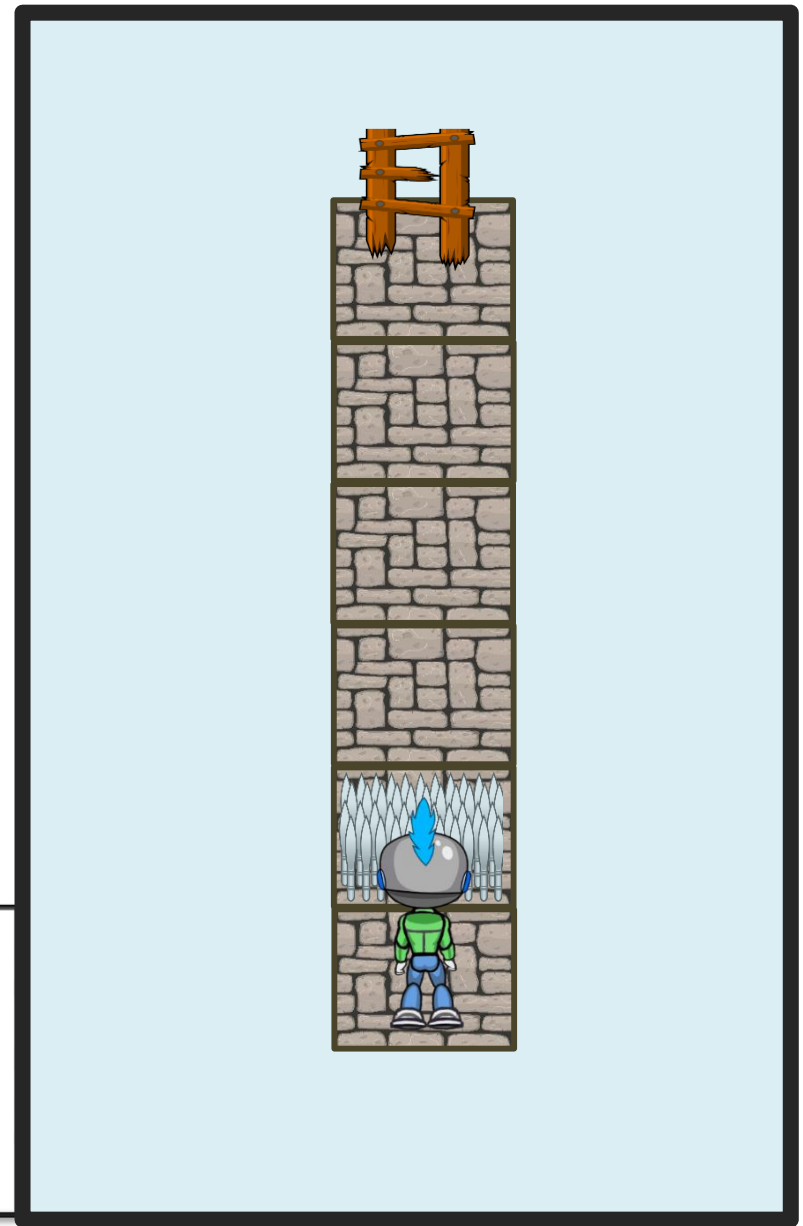


<https://www.logicieleducatif.fr>

(PROGRAMME)



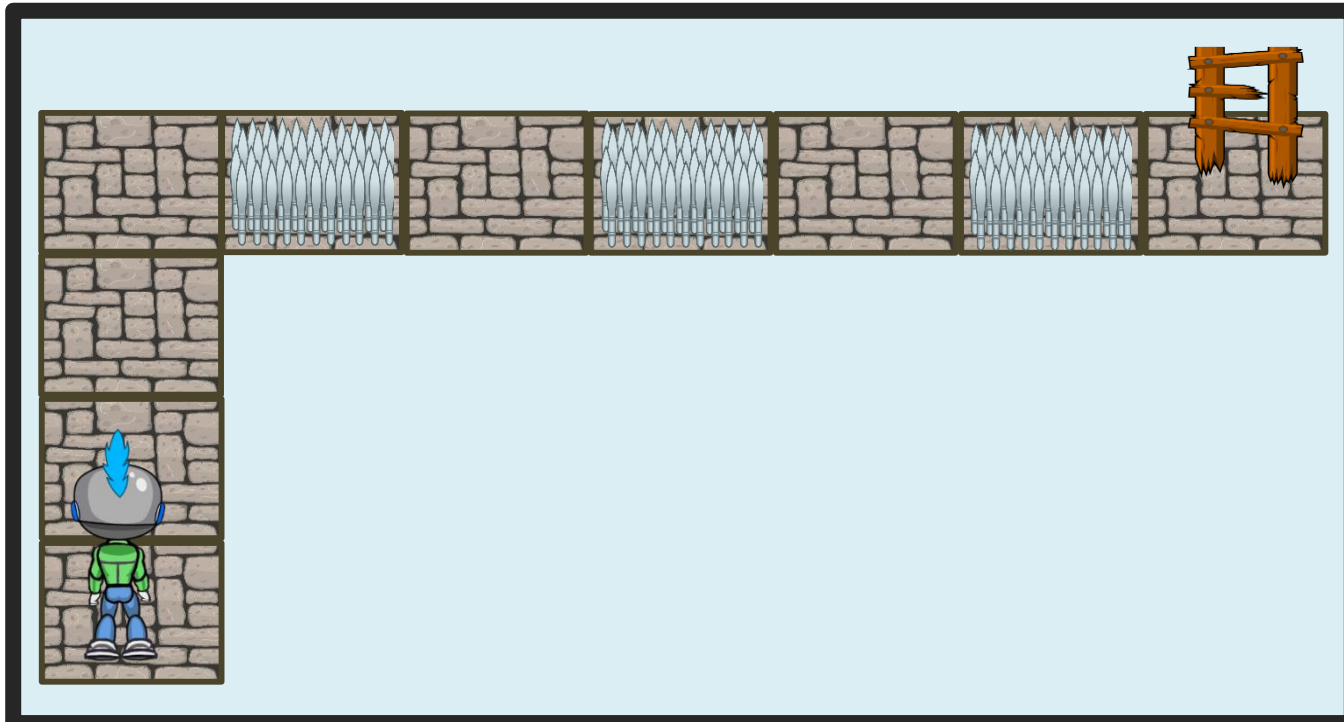
x 3





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.

Aide : Tu peux mettre plusieurs blocs « répéter » dans un programme.



peut :



avancer



répéter
x 3

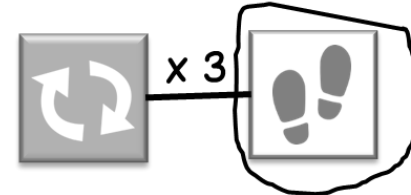


sauter



tourner sur la droite

Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



PROGRAMME



x 3



x 3



LE CHEVALIER DE LA PROGRAMMATION

Série B

Prénom :

date :


Correction

9



Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier retrouver la princesse et passer au niveau supérieur.

Aide : Tu peux mettre plusieurs blocs « répéter » dans un programme.

Attention, les trolls ont  « trois » vies, cela signifie qu'il faut trois attaques d'épée pour les tuer.



peut :



avancer



répéter
x 3



attaquer à l'épée



sauter

<https://www.logicieleducatif.fr>

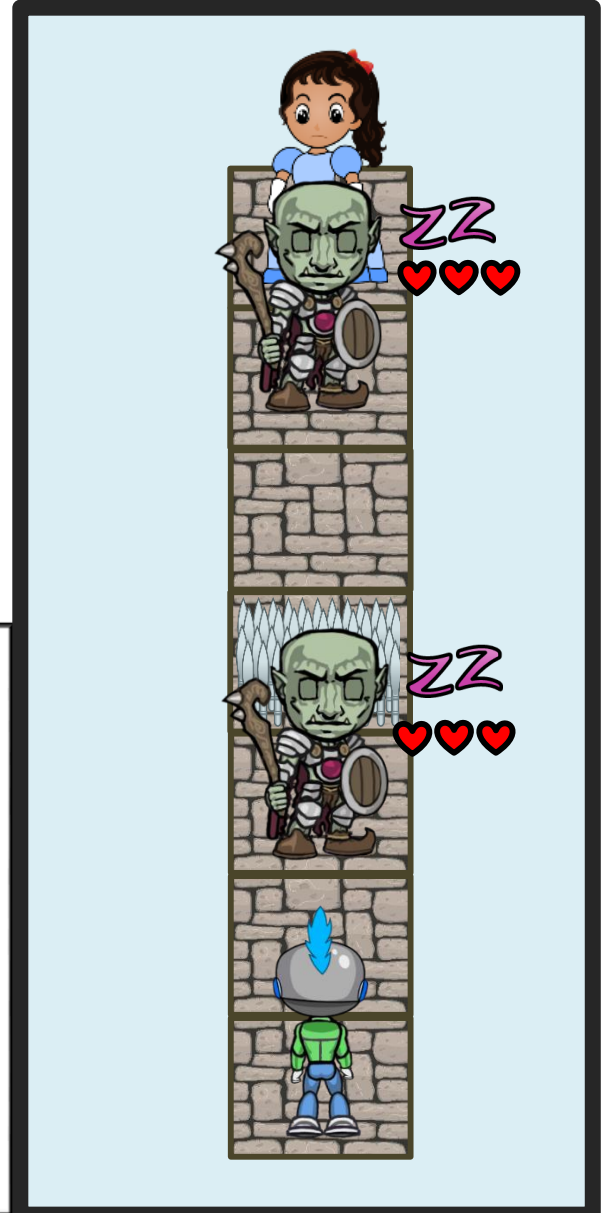
(PROGRAMME)



x 3



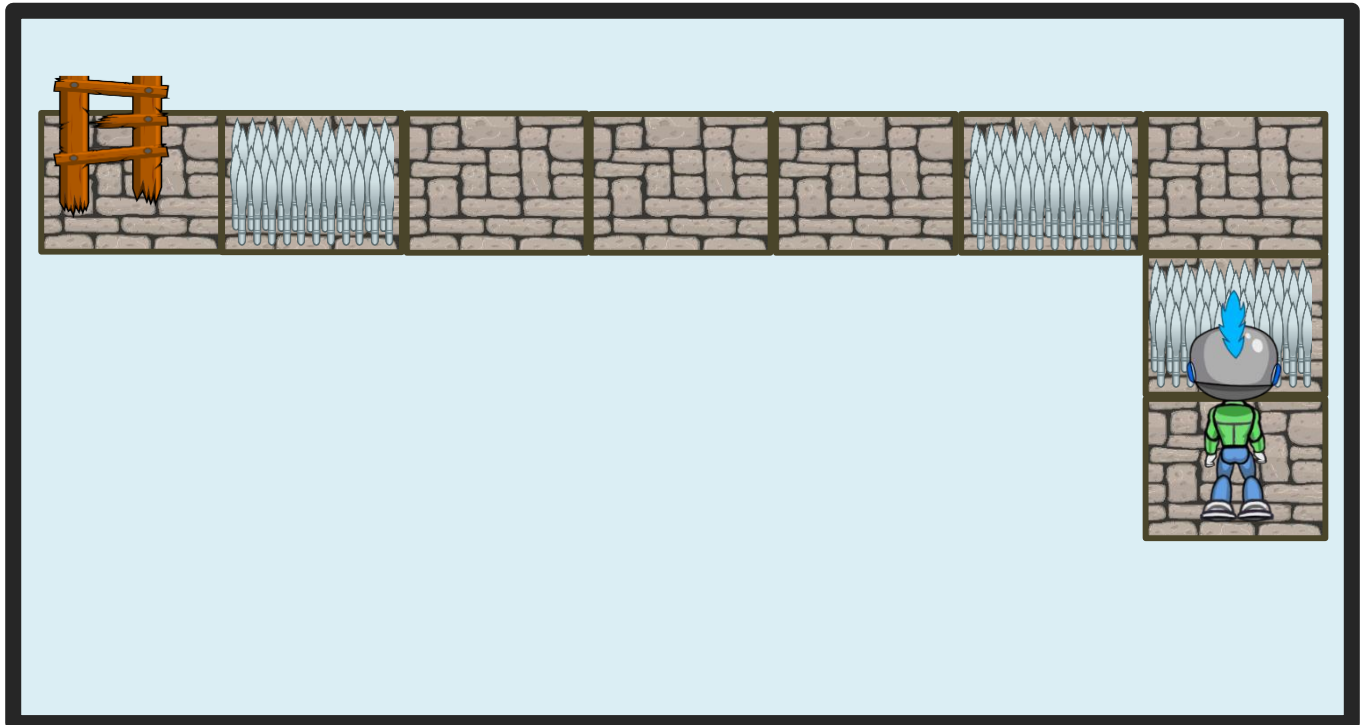
x 3





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.

Aide : Tu peux mettre plusieurs blocs « répéter » dans un programme.



peut :



sauter

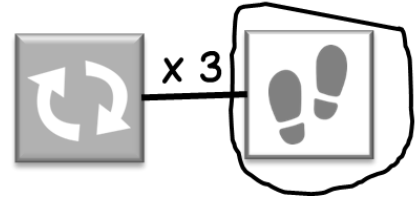


répéter
x 3



tourner sur la droite

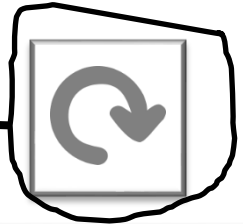
Utilise les boucles de répétitions.
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :



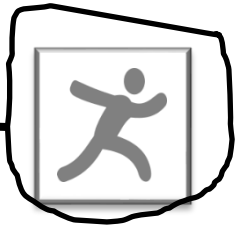
PROGRAMME



x 3



x 3





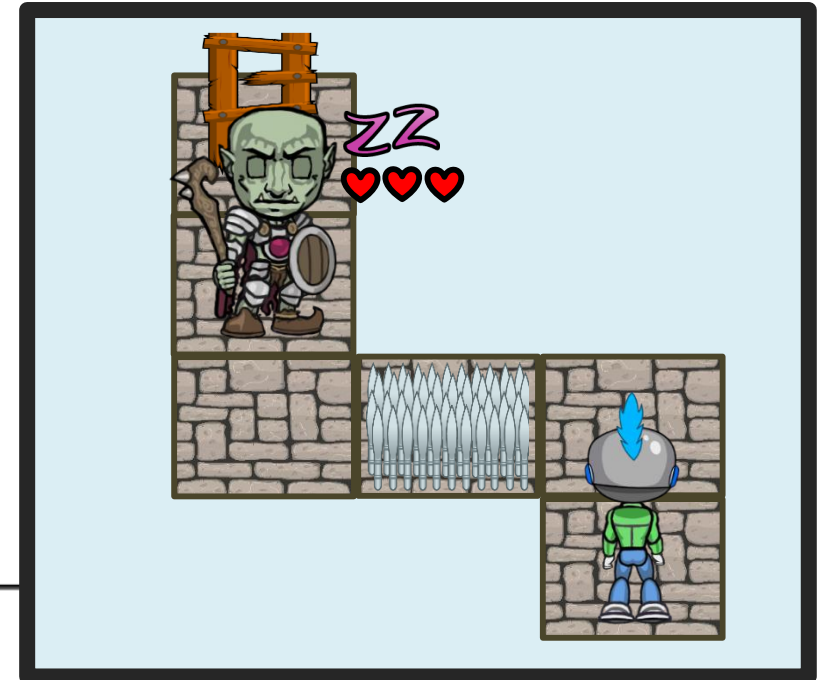
Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier retrouver la princesse et passer au niveau supérieur.

Attention, le troll a « trois » vies, cela signifie qu'il faut trois attaques d'épée pour le tuer.

peut :

	avancer		répéter x 3
	sauter		attaquer à l'épée
	tourner sur la droite		

<https://www.logicieleducatif.fr>



(PROGRAMME)

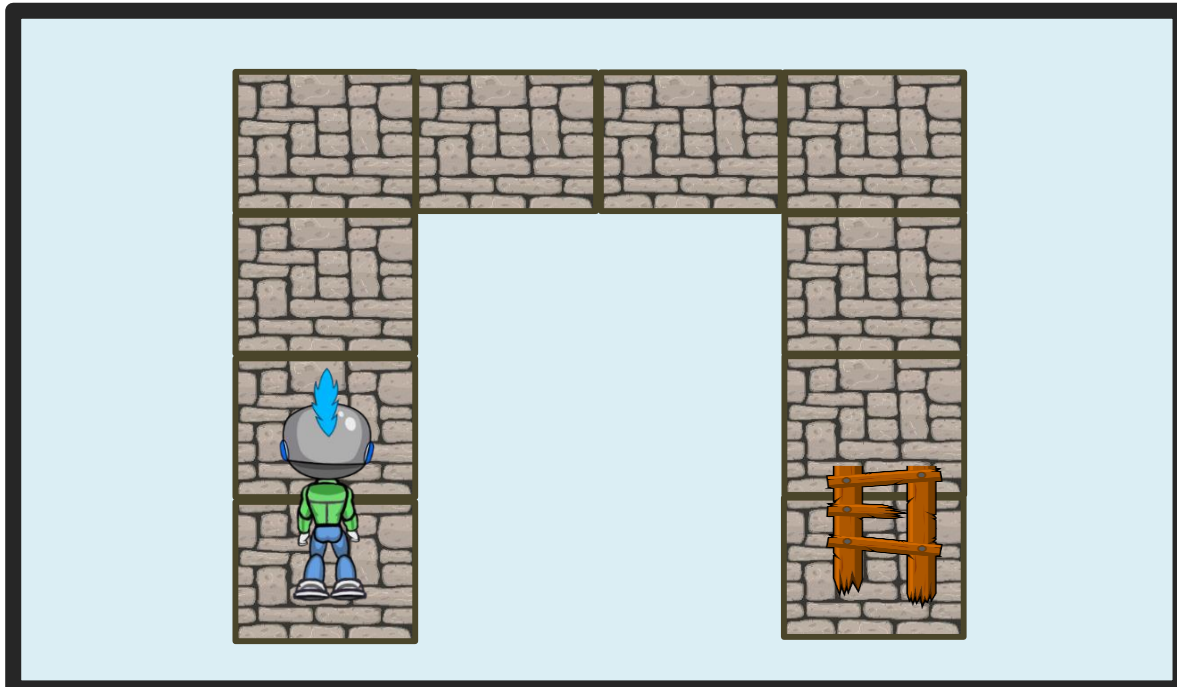
Code sequence:

- Footprints icon
- Repeat icon x 3
- Turn right icon (circled)
- Jumper icon
- Turn right icon
- Repeat icon x 3
- Sword icon (circled)
- Footprints icon
- Footprints icon

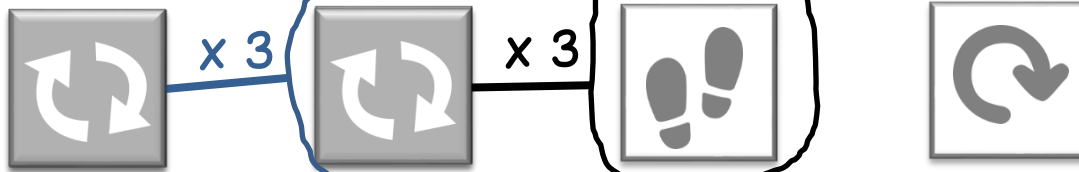


Colle les étiquettes du code qui permettra au chevalier de se rapprocher de la princesse en montant à l'échelle pour passer au niveau supérieur.

Attention, ce niveau comporte une répétition imbriquée.



(PROGRAMME)



peut :



avancer



répéter

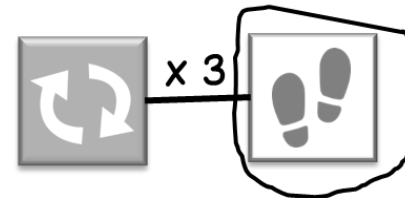
x 3



tourner sur la droite

Utilise les boucles de répétitions.

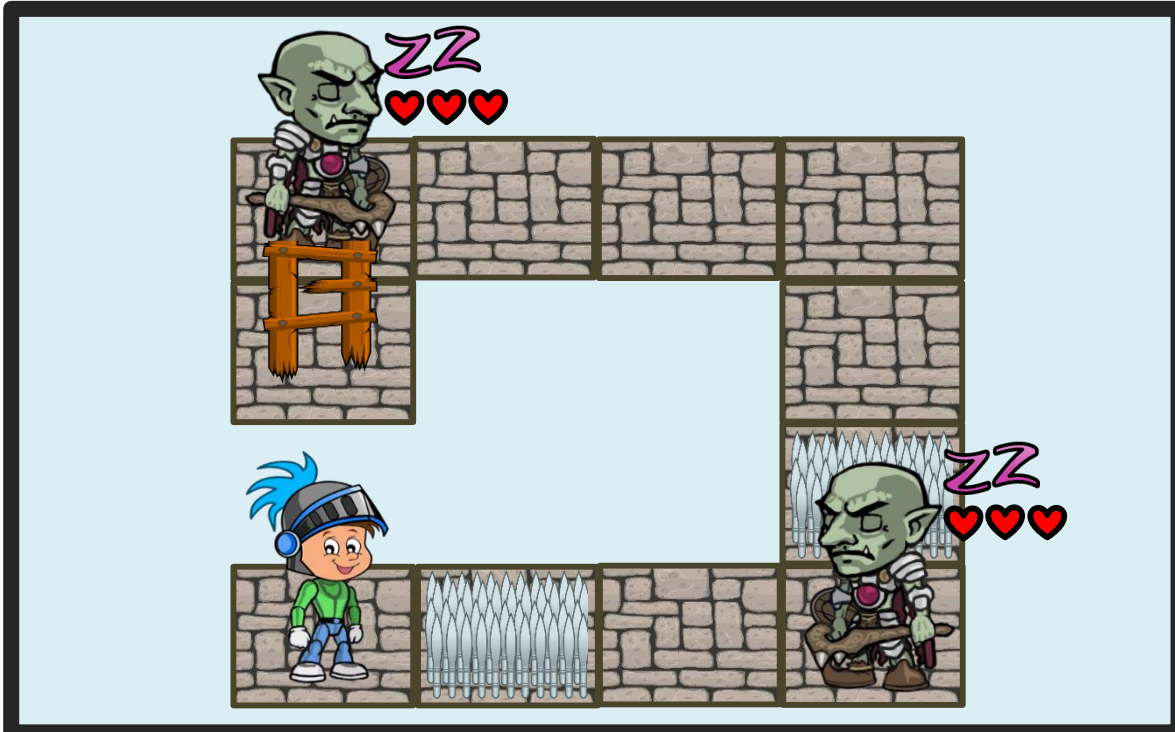
exemple si tu veux que le chevalier avance de 3 cases :





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, ce niveau comporte une répétition imbriquée.



peut :



avancer



répéter
x 3



sauter



attaquer à l'épée



tourner sur la gauche

PROGRAMME



x 3



x 3

