

Compétence : Coder pour représenter et réaliser des déplacements sur un quadrillage (langage autocentré ou relatif).

Prénom

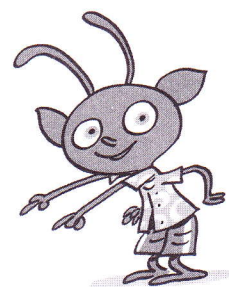
Date

1 Observe le code qui permet de programmer Coccibot, le robot coccinelle.

Code

↑	Avance d'une case
↶	Tourne à gauche
↷	Tourne à droite

Attention aux cases grises !
Quand tu tournes, tu pivotes sur toi-même sans changer de case.



Code le déplacement de Coccibot jusqu'à la fleur.

1.

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

2.

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

3.

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

4.

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

Compétence : Résoudre des problèmes de division partition.

Prénom

Date

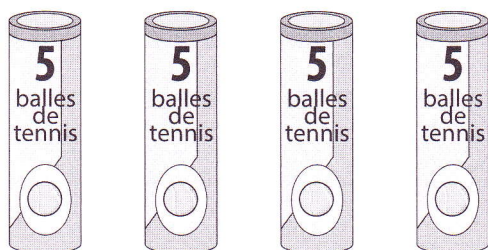
1 Voici les balles de tennis que Léa a ramassées.



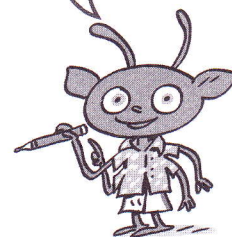
Combien de balles a-t-elle ramassées ?

Elle les range par boîte de 5 balles. Toutes les boîtes doivent être complètes.

Entoure les boîtes qu'elle utilise.



Tu peux entourer les balles ci-dessus.



Elle utilise boîtes.

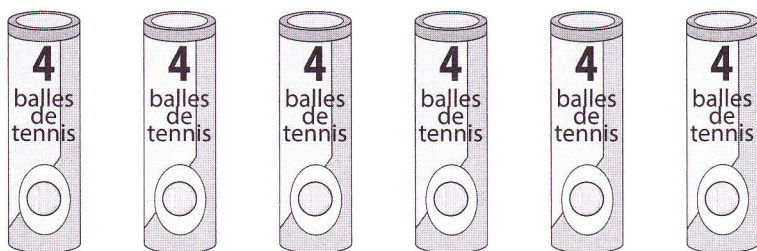
2 Voici les balles de tennis que Théo a ramassées.



Combien de balles a-t-il ramassées ?

Il les range par boîte de 4 balles. Toutes les boîtes doivent être complètes.

Entoure les boîtes qu'il utilise.



Tu peux entourer les balles ci-dessus.



Il utilise boîtes.