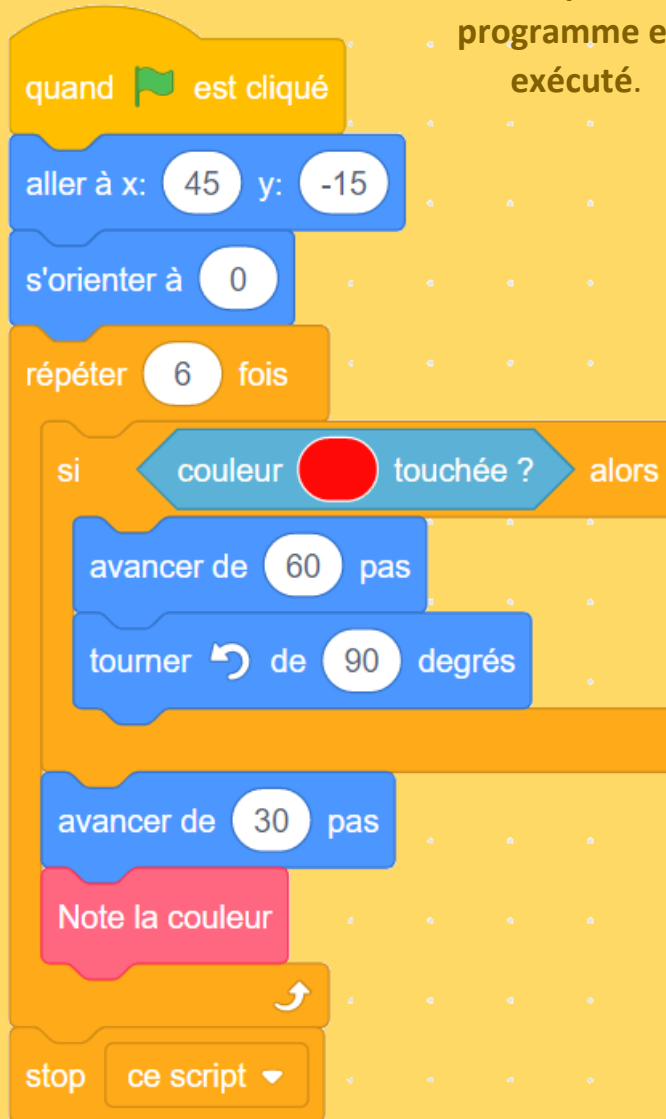


Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 1



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

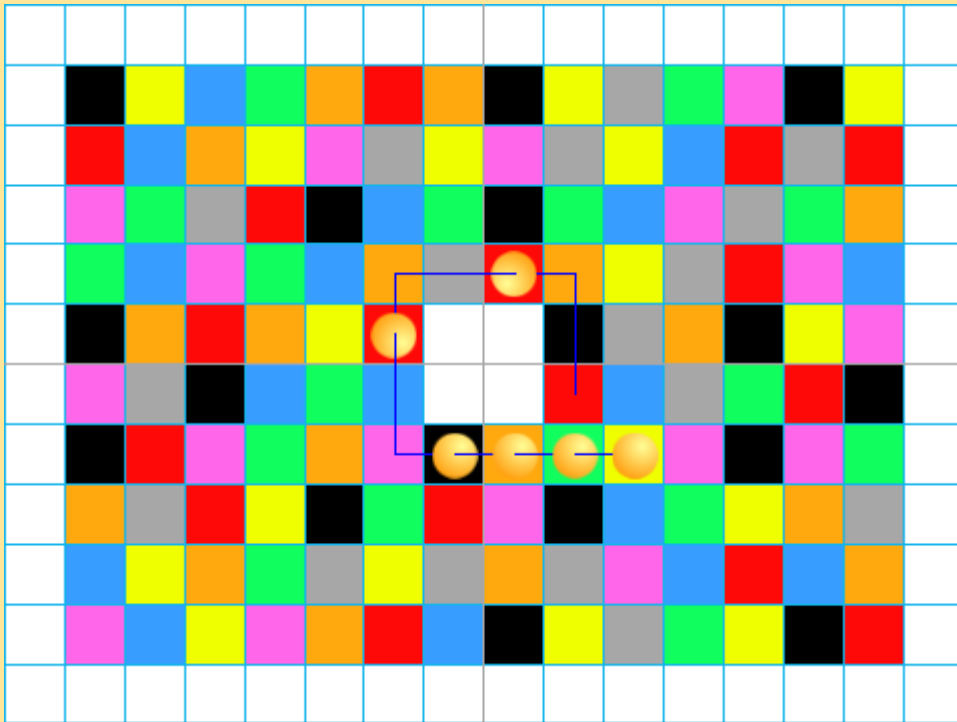
Note la couleur

Carte 2



Solution

Rouge – Rouge – Noir – Orange – Vert – Jaune



Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 1

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

quand  est cliqué

aller à x: 45 y: -15

s'orienter à 0

répéter 6 fois

si couleur  touchée ? alors

avancer de 60 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 30 pas

Note la couleur

stop ce script ▼

Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 3



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

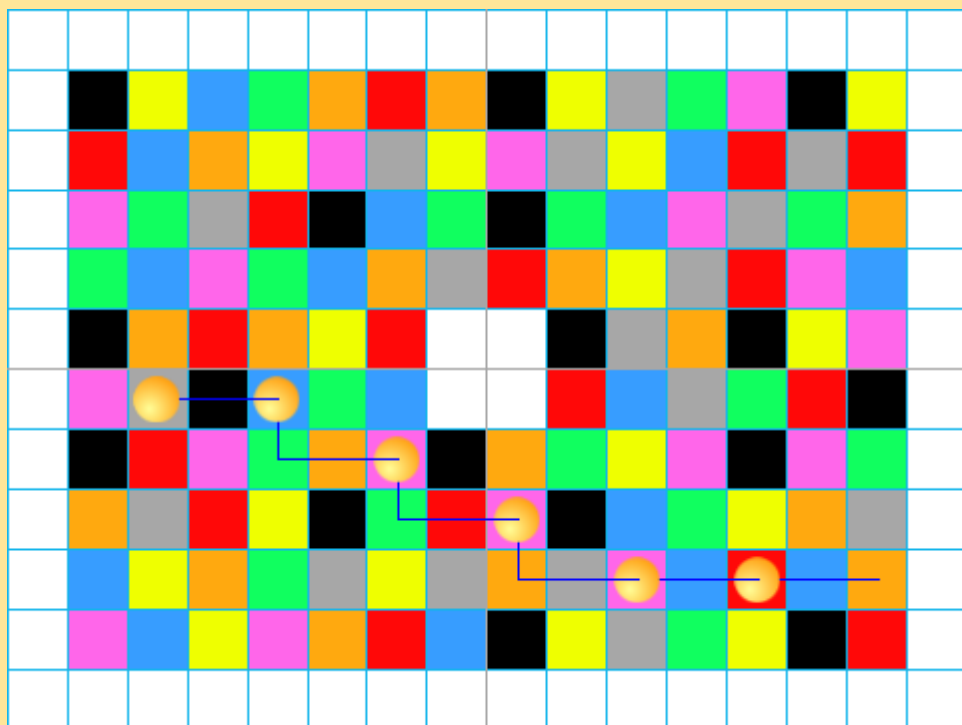
Note la couleur

Carte 4



Solution

Rouge – Rose – Rose – Rose – Bleu – Gris



Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 3

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

quand  est cliqué

aller à x: 195 y: -105

s'orienter à -90

répéter 6 fois

si couleur  touchée ? alors

avancer de 60 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 30 pas

tourner  de 90 degrés

Note la couleur

sinon

avancer de 60 pas

Note la couleur

stop ce script ▼

Instructions conditionnelles

Note la couleur

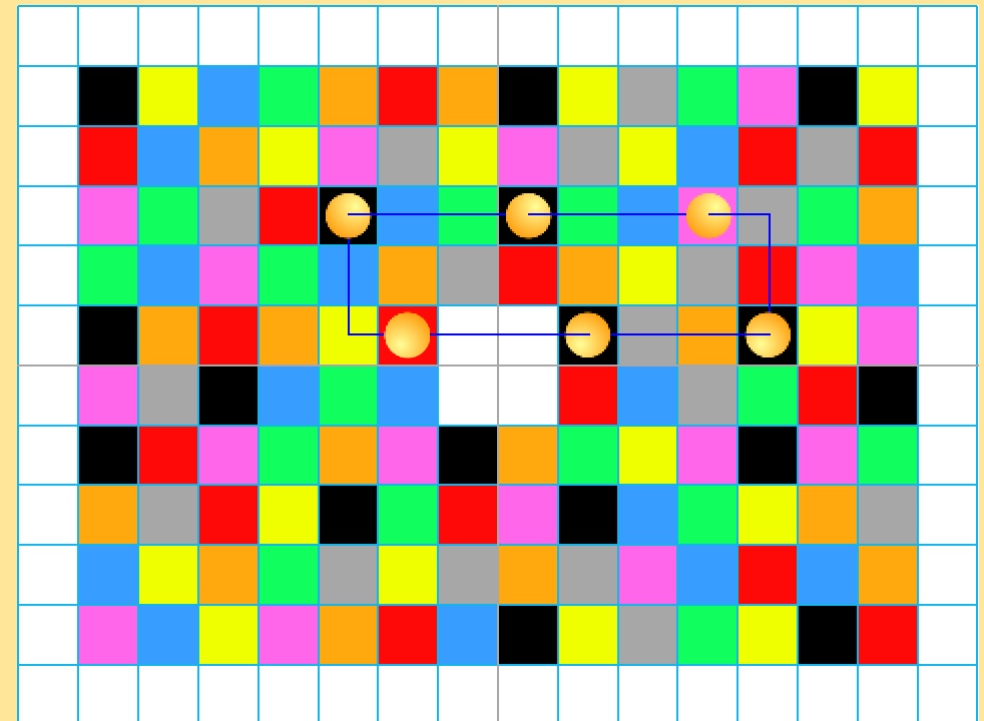
Carte 4



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Solution

Noir – Noir – Rose – Noir – Noir – Rouge



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 5



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

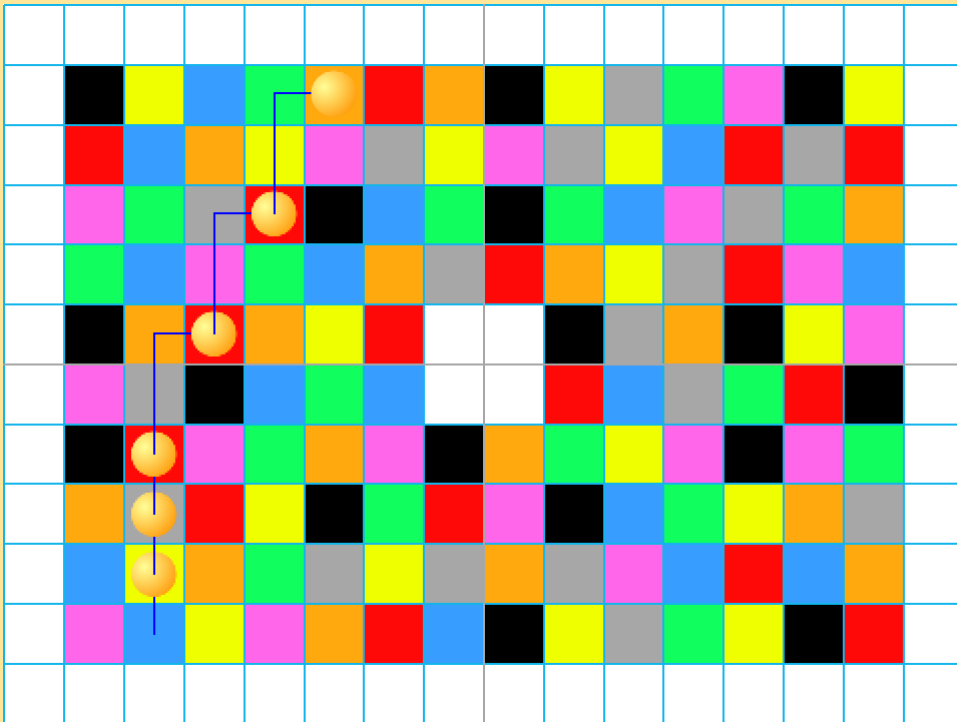
Note la couleur

Carte 6



Solution

Jaune – Gris – Rouge – Rouge – Rouge – Orange



Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 5

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

quand est cliqué

aller à x: -165 y: -135

s'orienter à 0

répéter 6 fois

si couleur touchée ? alors

avancer de 60 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 30 pas

tourner de 90 degrés

Note la couleur

sinon

avancer de 30 pas

Note la couleur

stop ce script ▼

Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 6

quand  est cliqué

aller à x: 165 y: -75

s'orienter à -90

répéter 6 fois

si couleur  touchée ? alors

avancer de 60 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 30 pas

tourner  de 90 degrés

Note la couleur

sinon

avancer de 60 pas

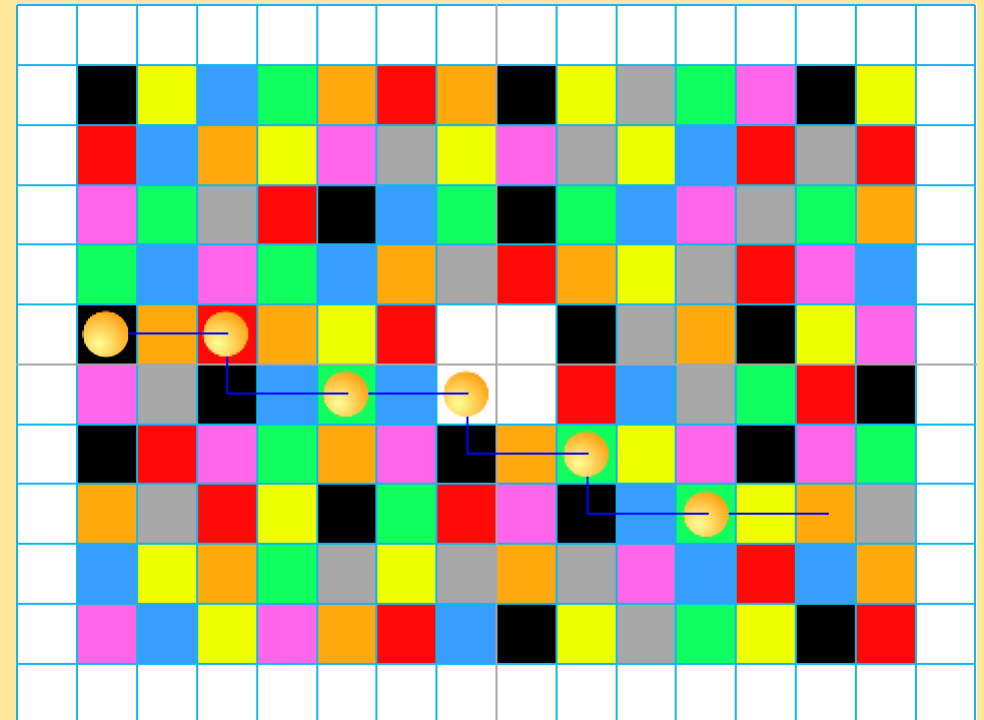
Note la couleur

stop ce script ▼

Retrouve les couleurs
notées par le lutin
lorsque ce
programme est
exécuté.

Solution

Vert – Vert – Blanc – Vert – Rouge – Noir



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 7



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

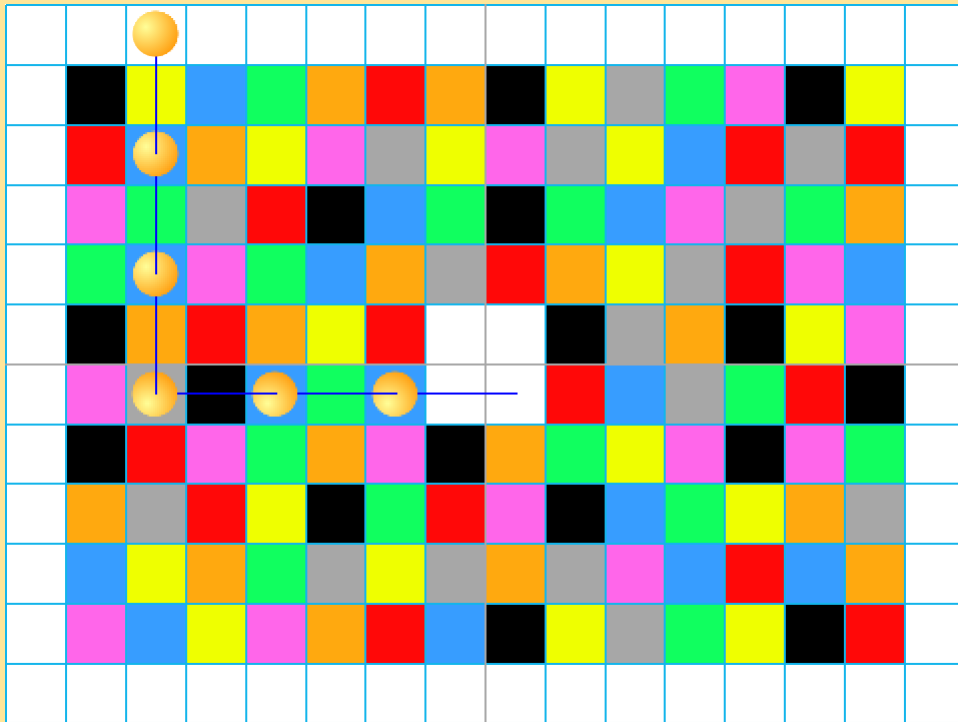
Note la couleur

Carte 8



Solution

Bleu – Bleu – Gris – Bleu – Bleu – Blanc



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 7

quand  est cliqué

aller à x: 15 y: -15

s'orienter à 180

répéter 6 fois

si couleur touchée ? alors

avancer de 60 pas

Note la couleur

sinon

tourner  de 90 degrés

avancer de 60 pas

Note la couleur

stop ce script ▼

Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 8

quand  est cliqué

aller à x: -15 y: -45

s'orienter à 0

répéter 6 fois

si couleur touchée ? alors

ajouter -30 à y

ajouter -30 à x

Note la couleur

sinon

avancer de 120 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 30 pas

tourner  de 90 degrés

Note la couleur

stop ce script ▼

Retrouve les couleurs
notées par le lutin
lorsque ce
programme est
exécuté.

Solution

Bleu – Bleu – Orange – Bleu – Bleu – Rose

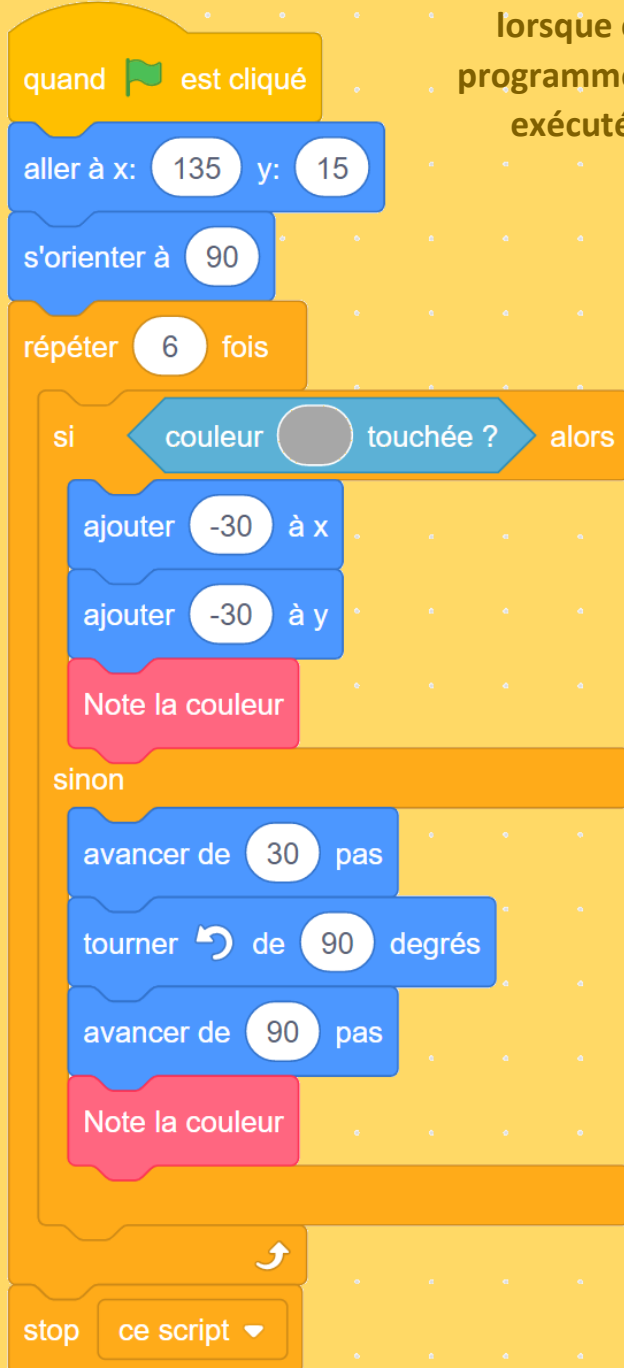


Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 9

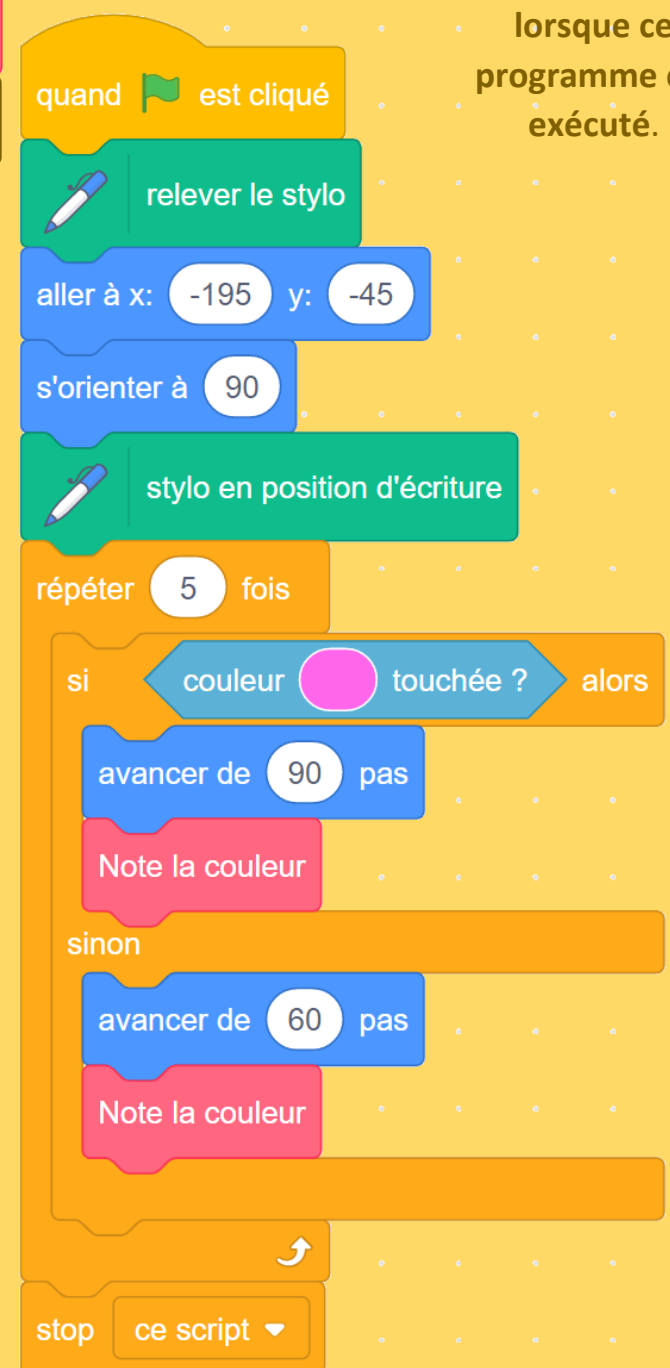


Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

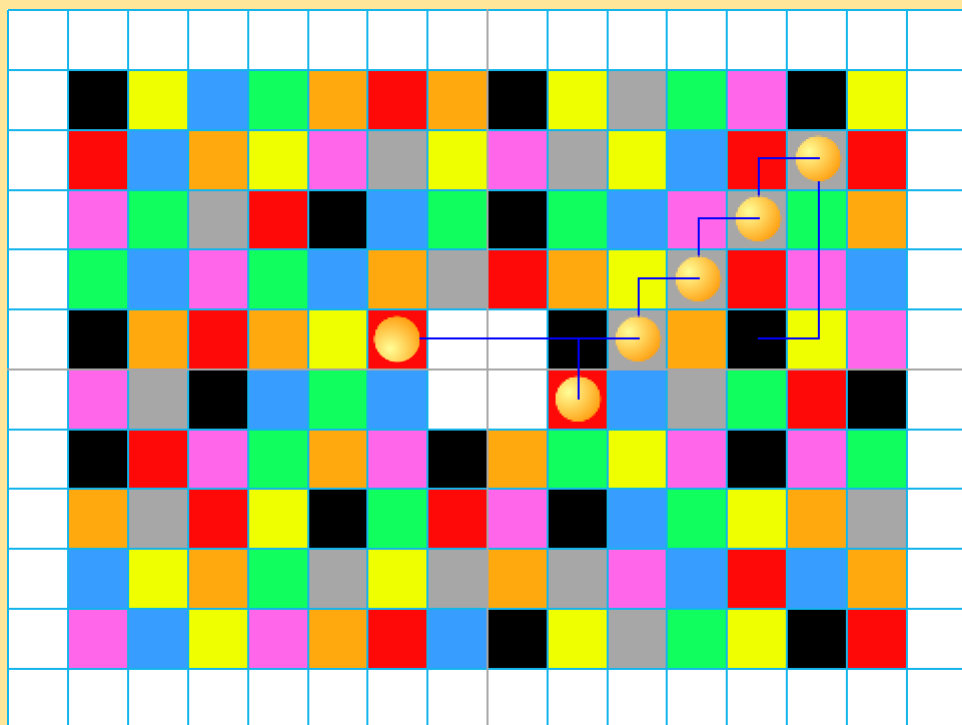
Note la couleur

Carte 10



Solution

Gris – Gris – Gris – Gris – Rouge – Rouge



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 9

quand  est cliqué

aller à x: 135 y: 15

s'orienter à 90

répéter 6 fois

si couleur  touchée ? alors


ajouter -30 à x

ajouter -30 à y

Note la couleur

sinon

avancer de 30 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 90 pas

Note la couleur

stop ce script ▼

Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 10

quand  est cliqué



relever le stylo

aller à x: -195 y: -45

s'orienter à 90



stylo en position d'écriture

répéter 5 fois

si couleur  touchée ? alors

avancer de 90 pas

Note la couleur

sinon

avancer de 60 pas

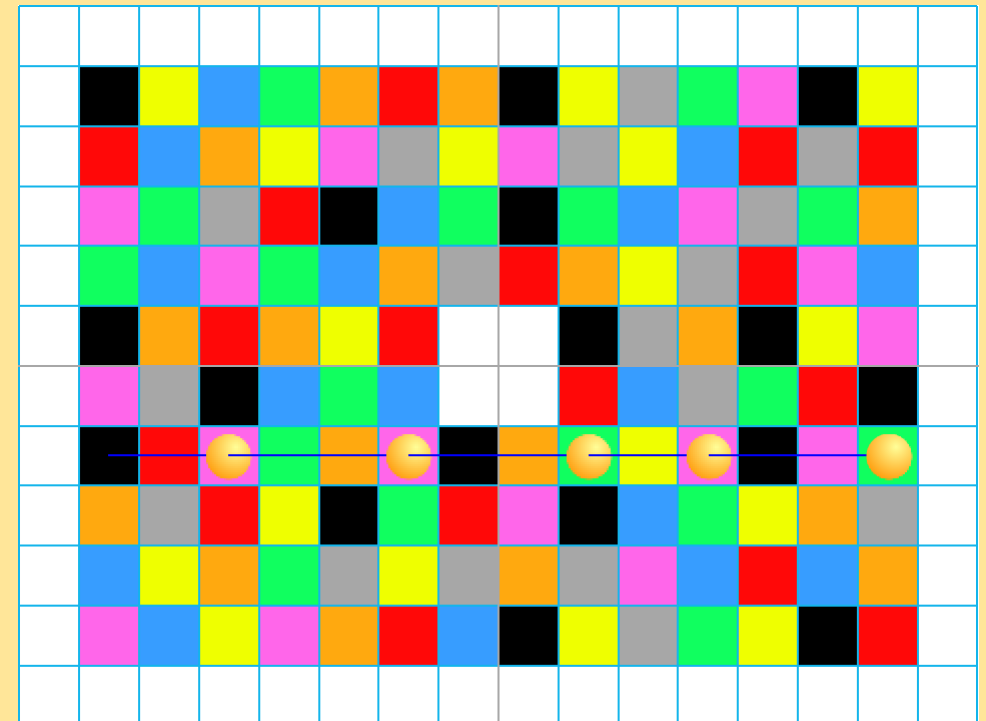
Note la couleur

stop ce script ▼

Retrouve les couleurs
notées par le lutin
lorsque ce
programme est
exécuté.

Solution

Rose – Rose – Vert – Rose – Vert

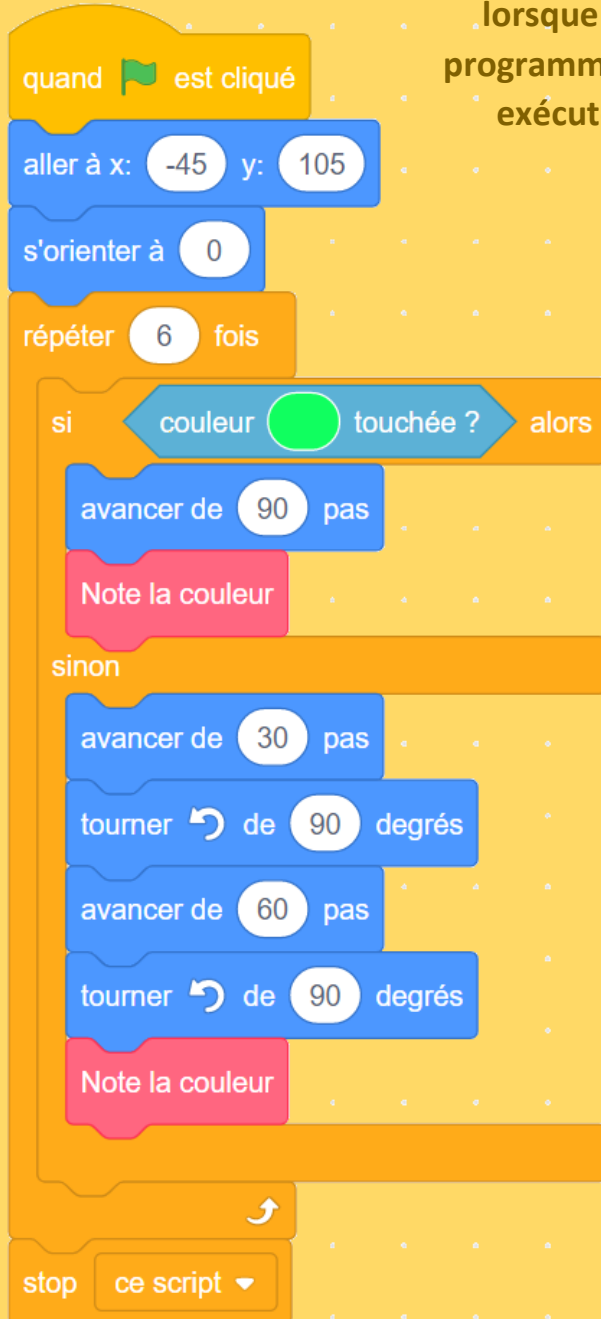


Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs
notées par le lutin
lorsque ce
programme est
exécuté.

Note la couleur

Carte 11



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs
notées par le lutin
lorsque ce
programme est
exécuté.

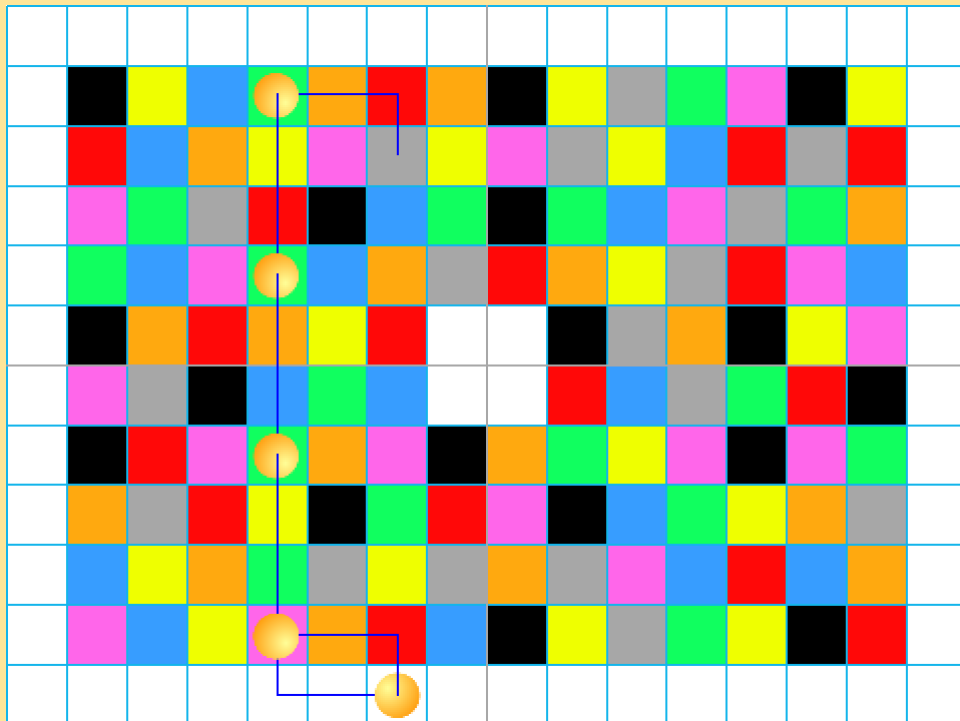
Note la couleur

Carte 12



Solution

Vert – Vert – Vert – Rose – Blanc – Rose



Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 11

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

quand est cliqué

aller à x: -45 y: 105

s'orienter à 0

répéter 6 fois

si couleur touchée ? alors

avancer de 90 pas

Note la couleur

sinon

avancer de 30 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 60 pas

tourner de 90 degrés

Note la couleur

stop ce script ▼

Instructions conditionnelles

Note la couleur

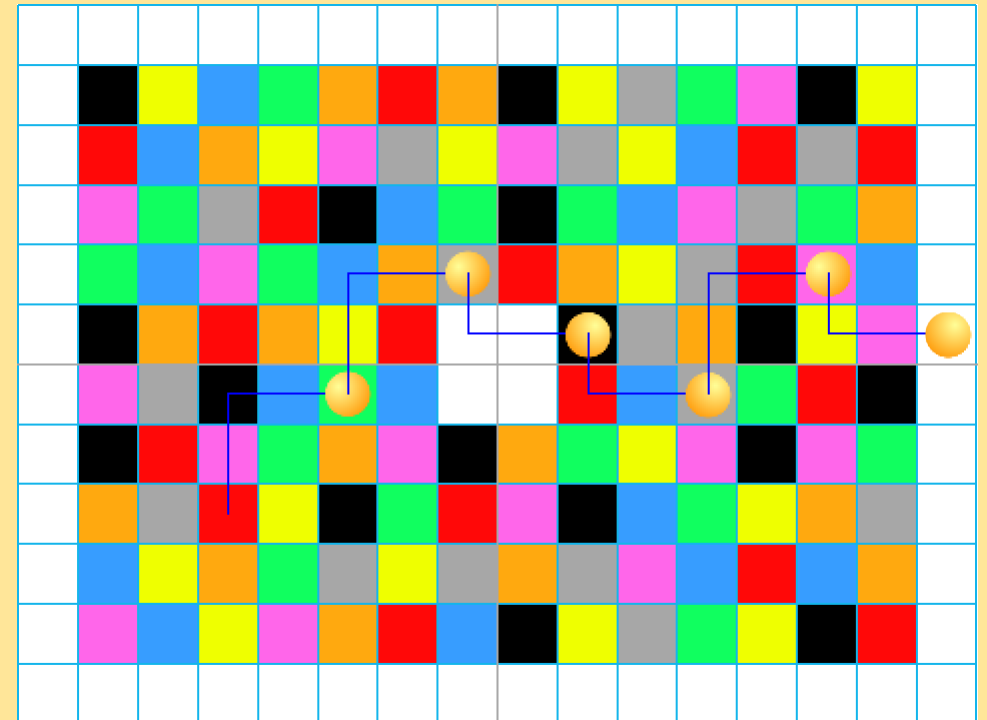
Carte 12

Retrouve les couleurs
notées par le lutin
lorsque ce
programme est
exécuté.



Solution

Vert – Gris – Noir – Gris – Rose – Blanc

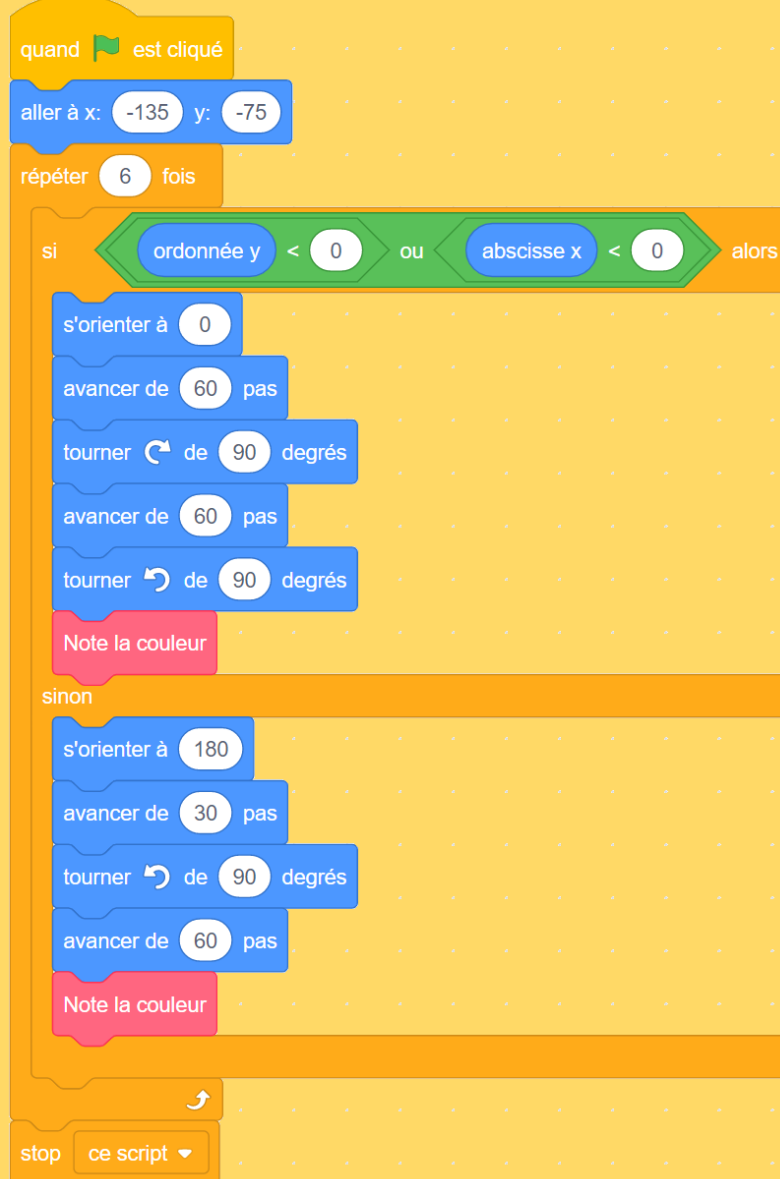


Instructions conditionnelles

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 13

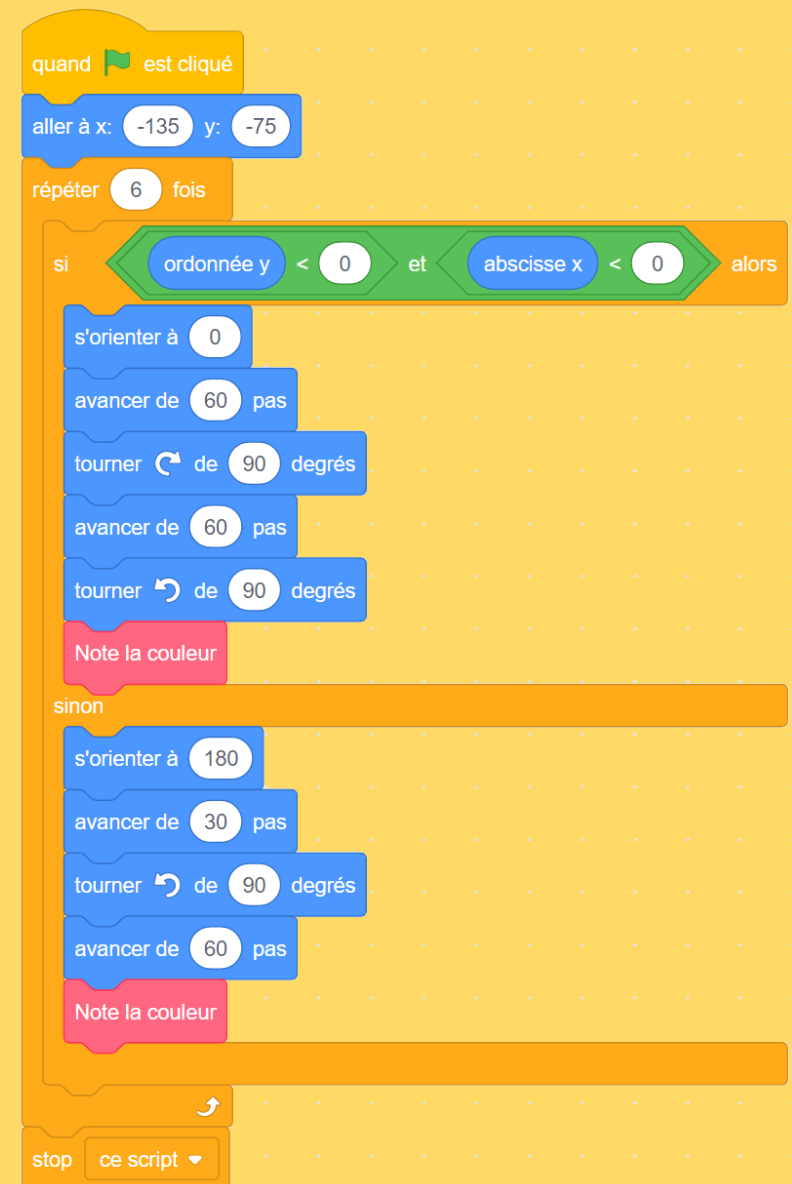


Instructions conditionnelles

Note la couleur

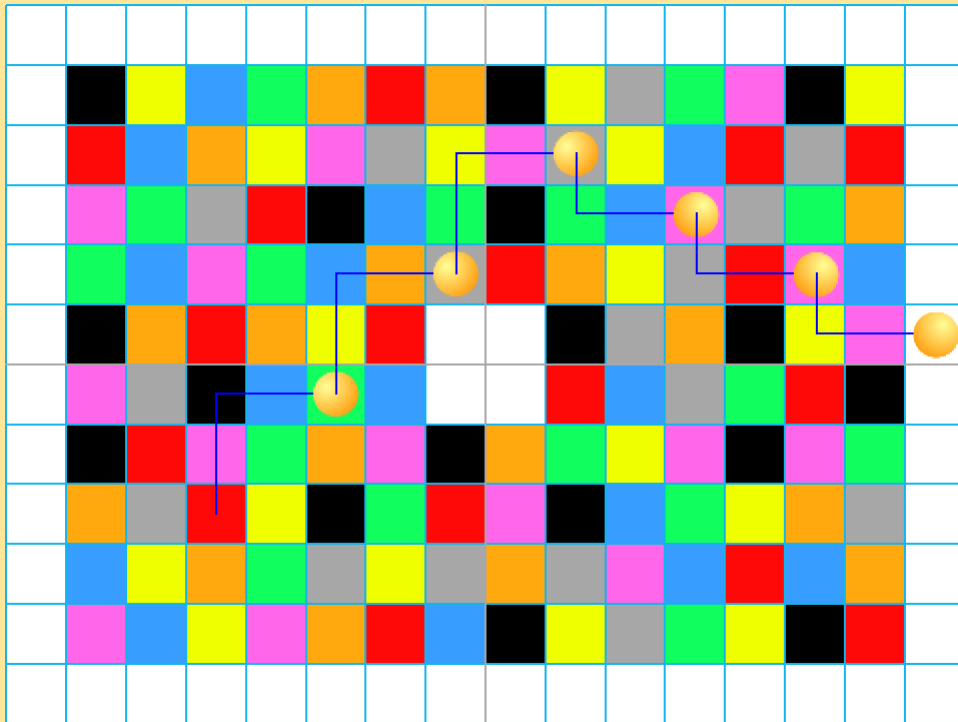
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 14



Solution

Vert – Gris – Gris – Rose – Rose – Blanc



Instructions conditionnelles

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 13

quand est cliqué

aller à x: -135 y: -75

répéter 6 fois

si $\text{ordonnée } y < 0$ ou $\text{abscisse } x < 0$ alors

s'orienter à 0

avancer de 60 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 60 pas

tourner de 90 degrés

Note la couleur

sinon

s'orienter à 180

avancer de 30 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 60 pas

Note la couleur

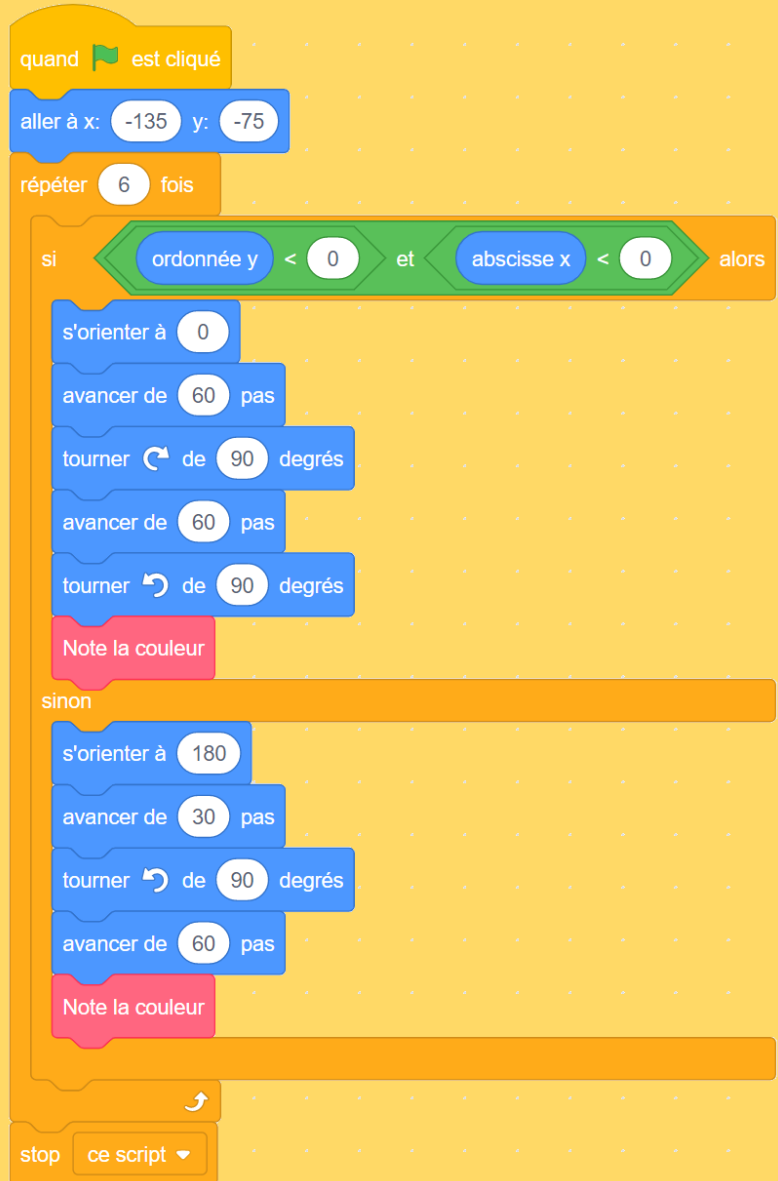
stop ce script

Instructions conditionnelles

Note la couleur

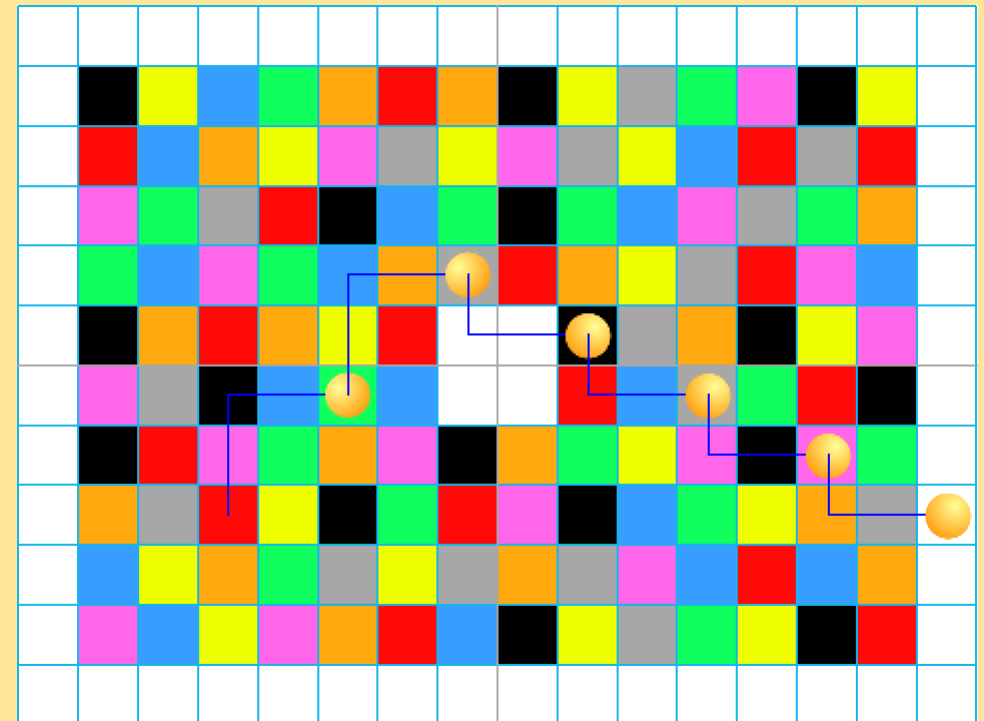
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 14



Solution

Vert – Gris – Noir – Gris – Rose – Blanc



Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs
notées par le lutin
lorsque ce
programme est
exécuté.

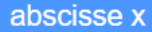
Note la couleur

Carte 15

quand  est cliqué

aller à x: 195 y: 105

répéter 6 fois

si  > 0 alors

s'orienter à -90

avancer de 90 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 30 pas

Note la couleur

sinon

ajouter 90 à x

ajouter -30 à y

Note la couleur

stop ce script ▼

Instructions conditionnelles

Retrouve les couleurs
notées par le lutin
lorsque ce
programme est
exécuté.


Note la couleur

Carte 16

quand  est cliqué

aller à x: 195 y: 105

répéter 6 fois

si  > 0 alors

s'orienter à -90

avancer de 90 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 30 pas

Note la couleur

sinon

ajouter 90 à x

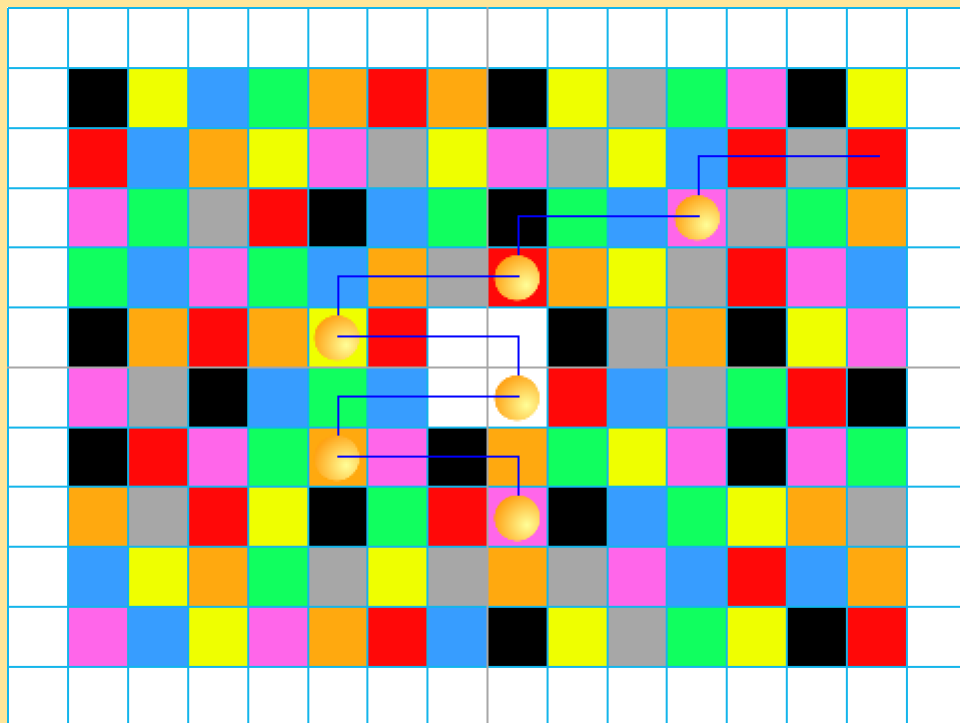
ajouter -30 à y

Note la couleur

stop ce script ▼

Solution

Rose – Rouge – Jaune – Blanc – Orange – Rose



Instructions conditionnelles

Note la couleur

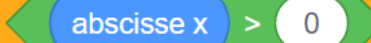
Carte 15

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

quand  est cliqué


aller à x: 195 y: 105

répéter 6 fois

si  abscisse x > 0 alors

s'orienter à -90

avancer de 90 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 30 pas

Note la couleur

sinon

ajouter 90 à x

ajouter -30 à y

Note la couleur

stop ce script ▼

Instructions conditionnelles

Note la couleur

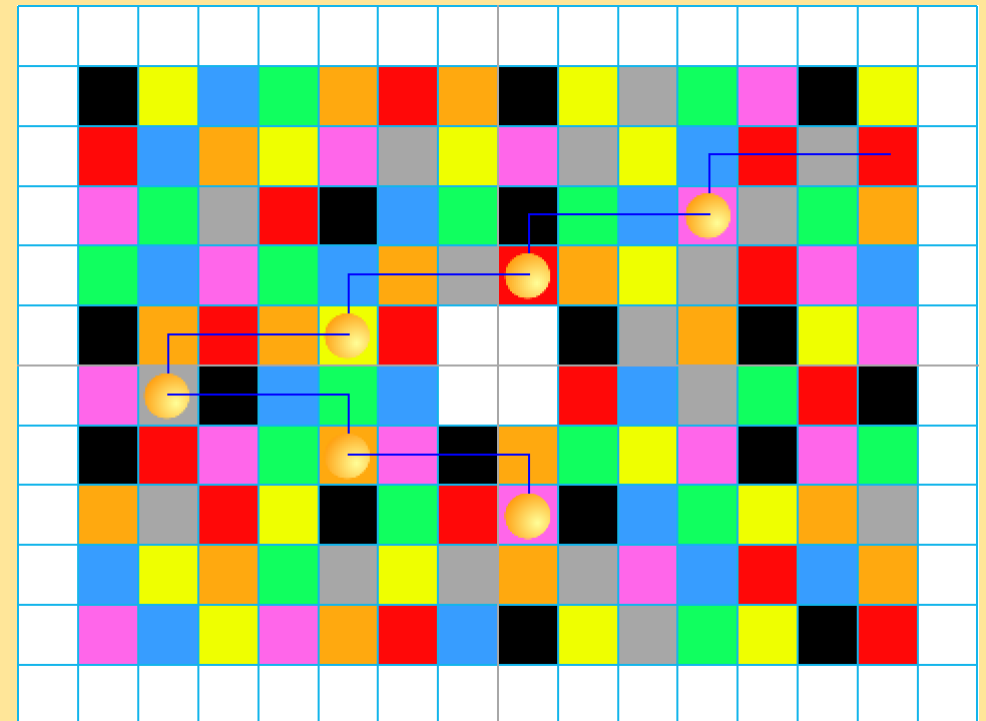
Carte 16

Retrouve les couleurs
notées par le lutin
lorsque ce
programme est
exécuté.



Solution

Rose – Rouge – Jaune – Gris – Orange – Rose

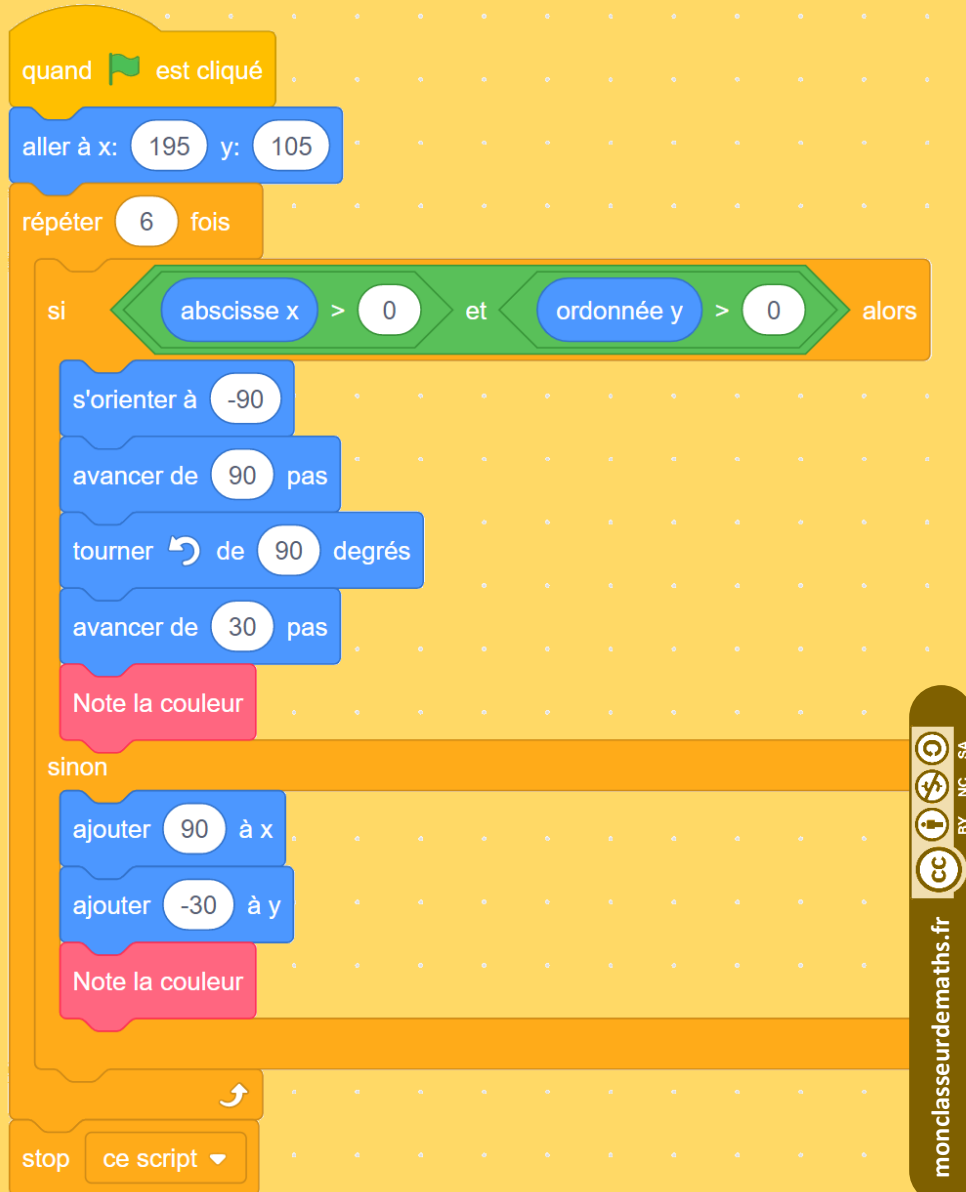


Instructions conditionnelles

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 17

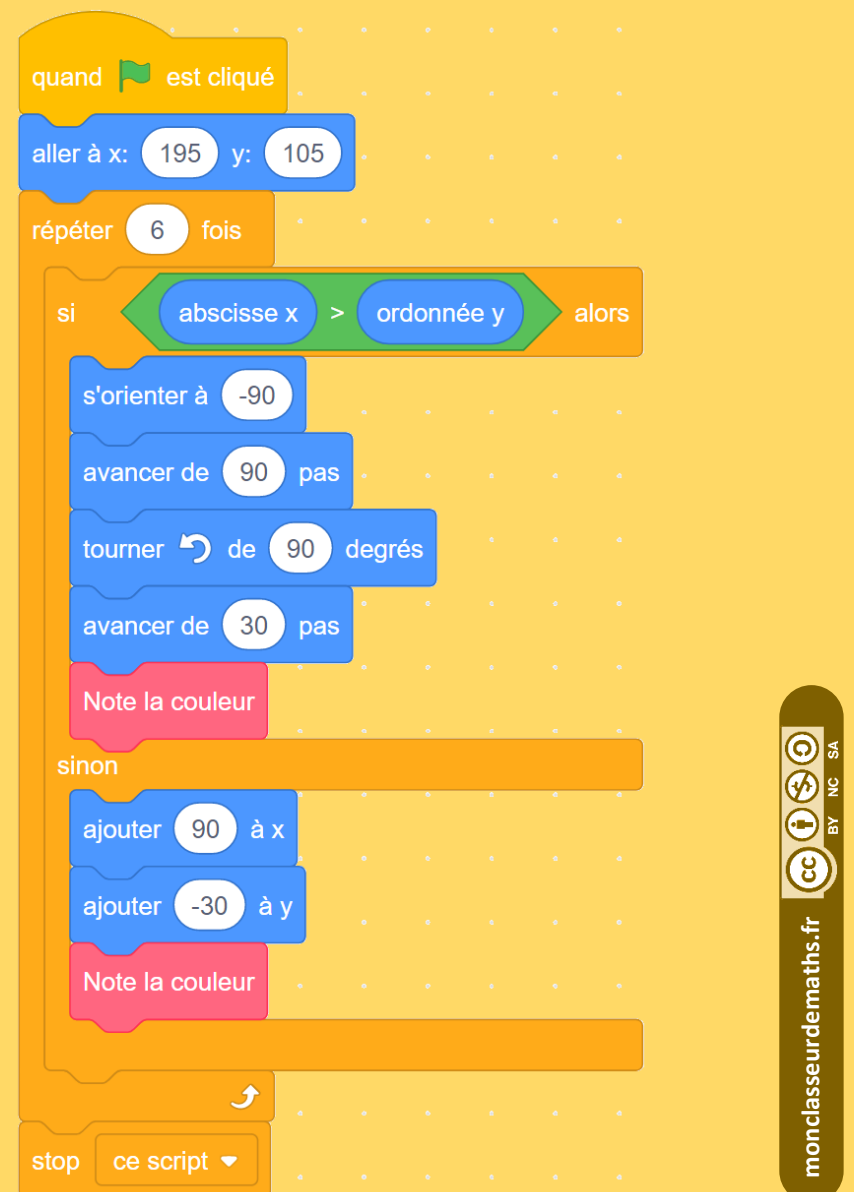


Instructions conditionnelles

Note la couleur

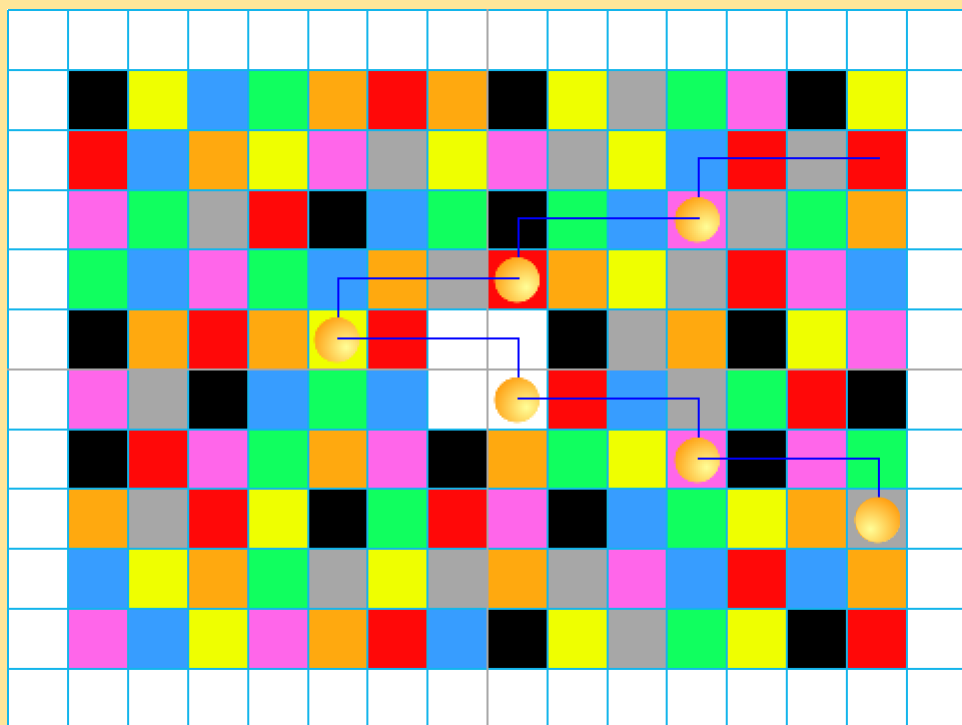
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 18



Solution

Rose – Rouge – Jaune – Blanc – Rose – Gris



Instructions conditionnelles

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 17

quand est cliqué

aller à x: 195 y: 105

répéter 6 fois

si $\text{abscisse } x > 0$ et $\text{ordonnée } y > 0$ alors

s'orienter à -90

avancer de 90 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 30 pas

Note la couleur

sinon

ajouter 90 à x

ajouter -30 à y

Note la couleur

stop ce script ▼

Instructions conditionnelles

Note la couleur

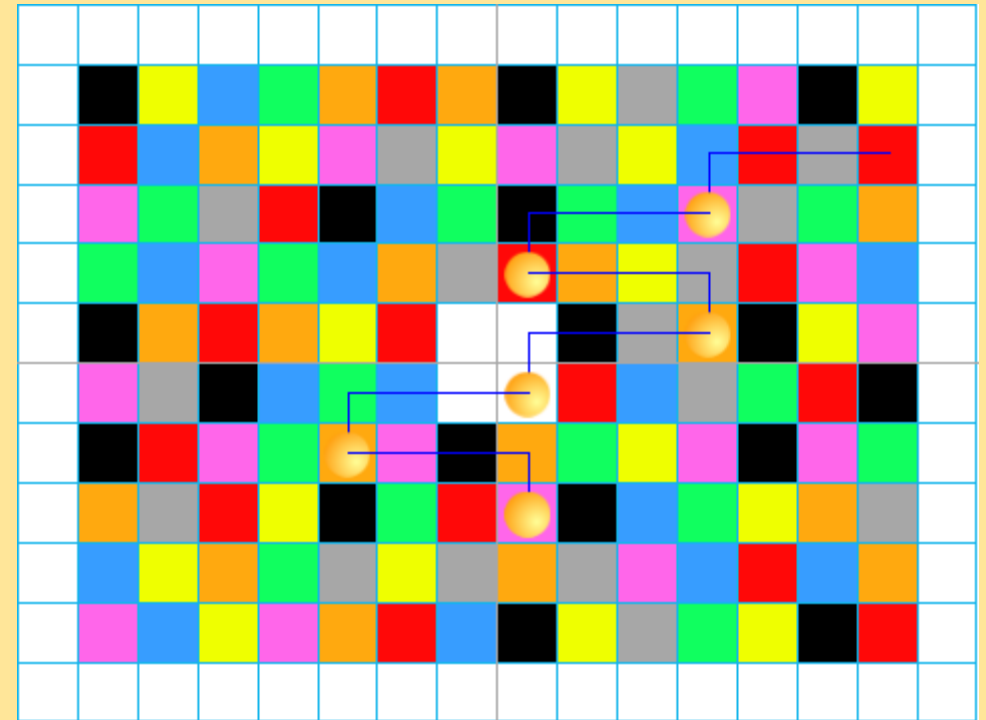
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 18



Solution

Rose – Rouge – Orange – Blanc – Orange – Rose

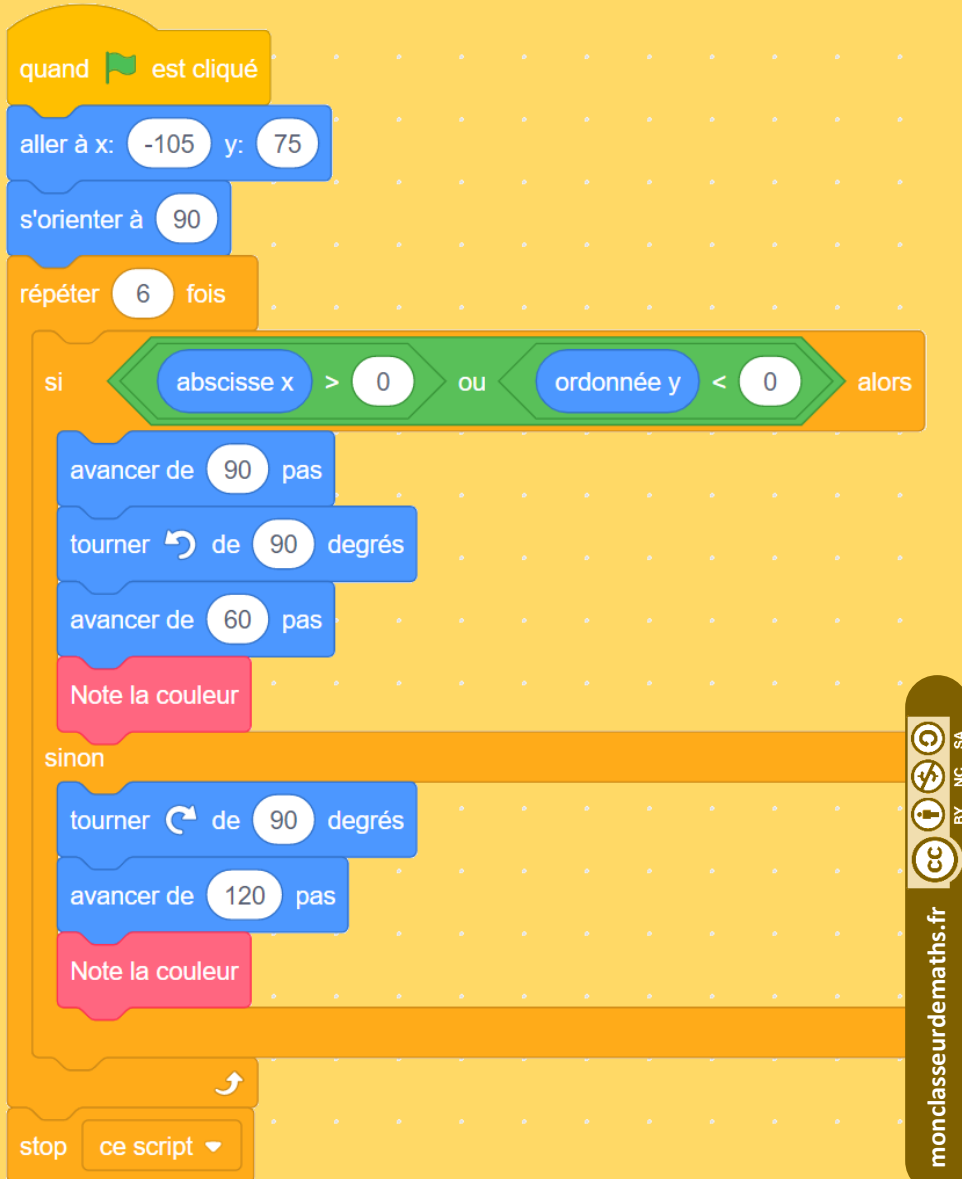


Instructions conditionnelles

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 19

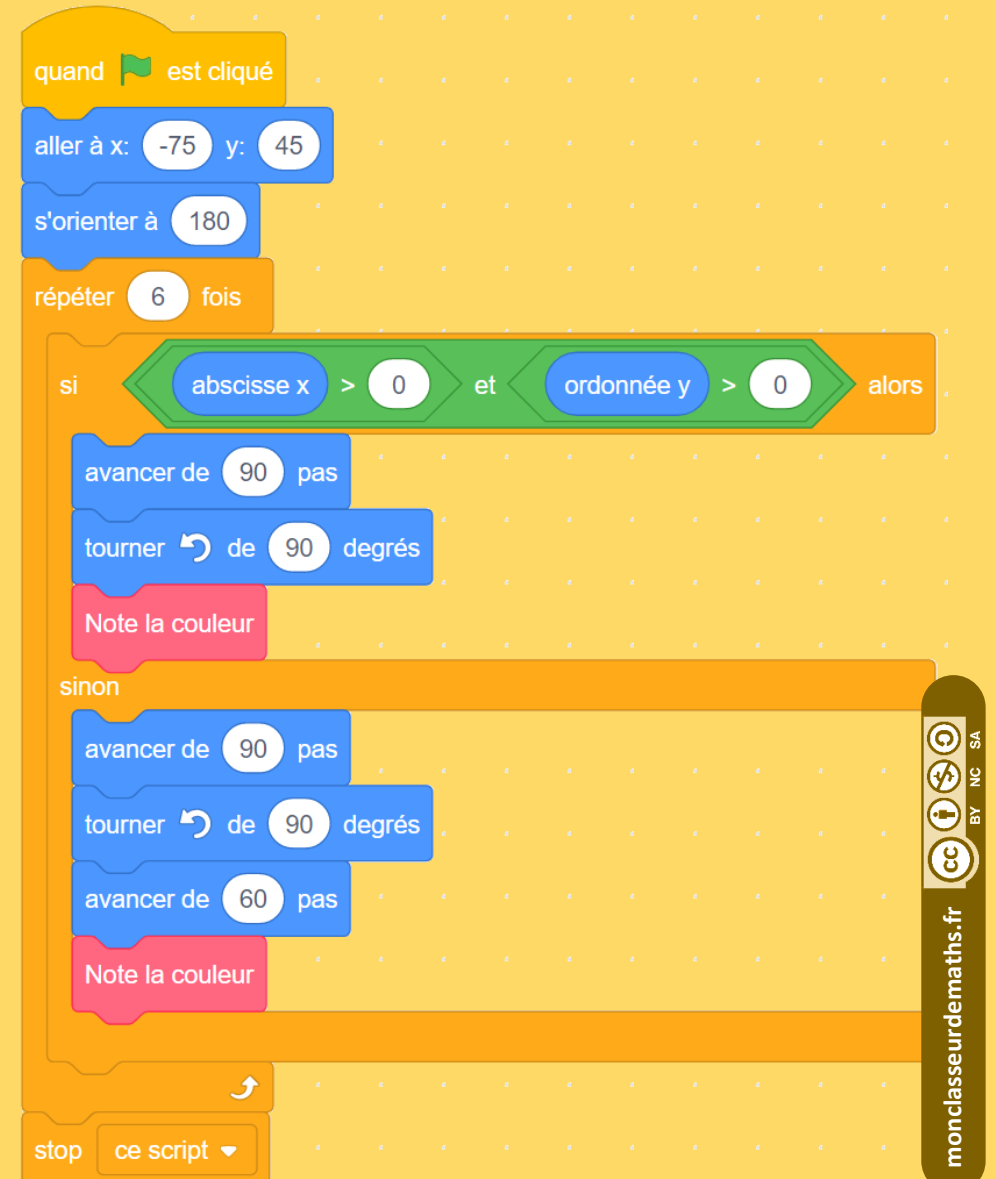


Instructions conditionnelles

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 20

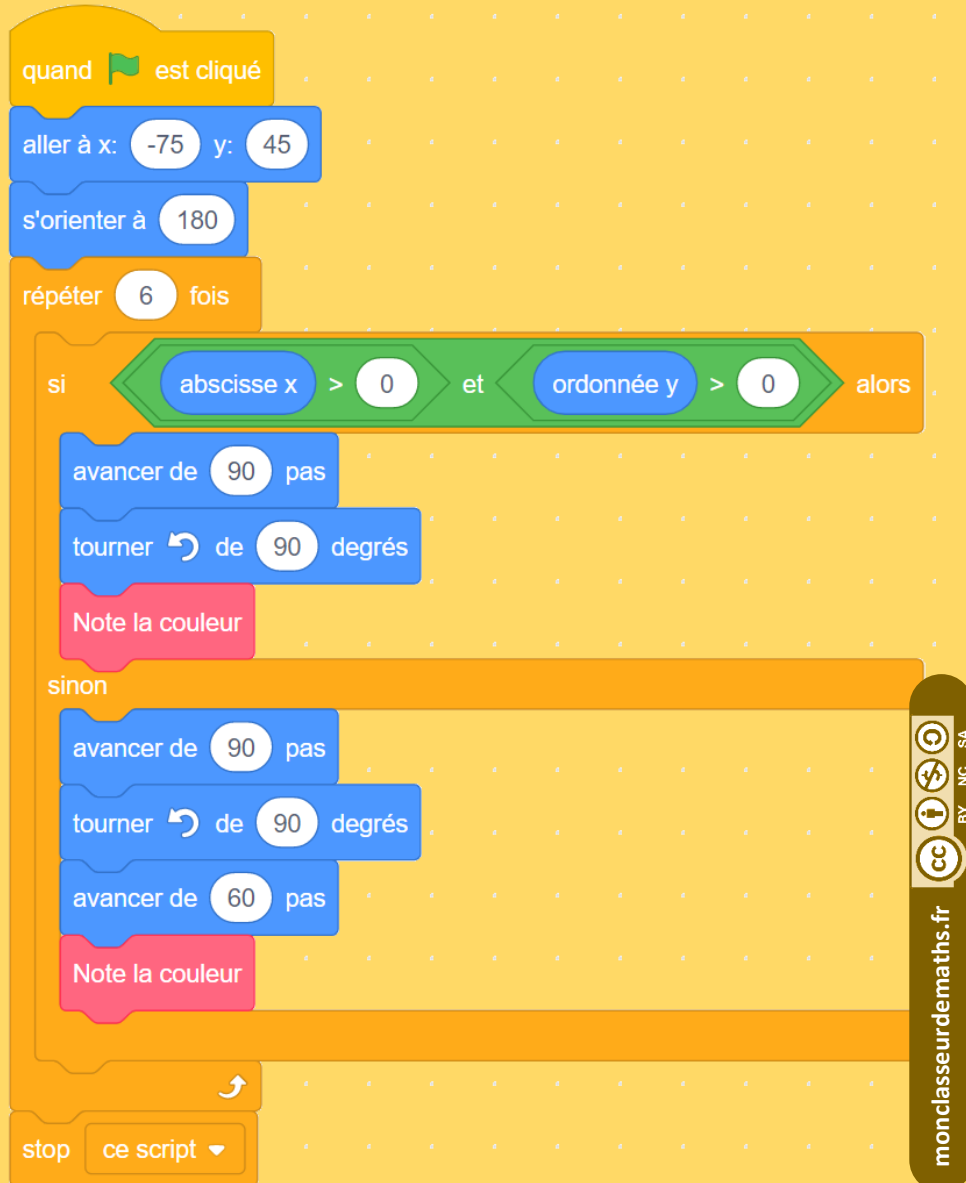


Instructions conditionnelles

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 20



Solution

Noir – Gris – Jaune – Jaune – Noir – Noir

