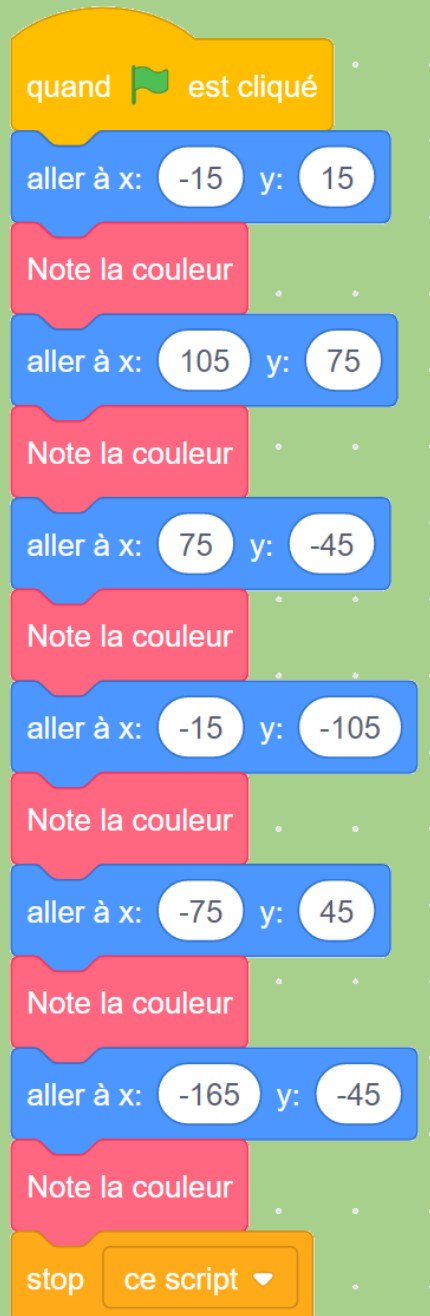


Les déplacements

Note la couleur

Carte 1

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

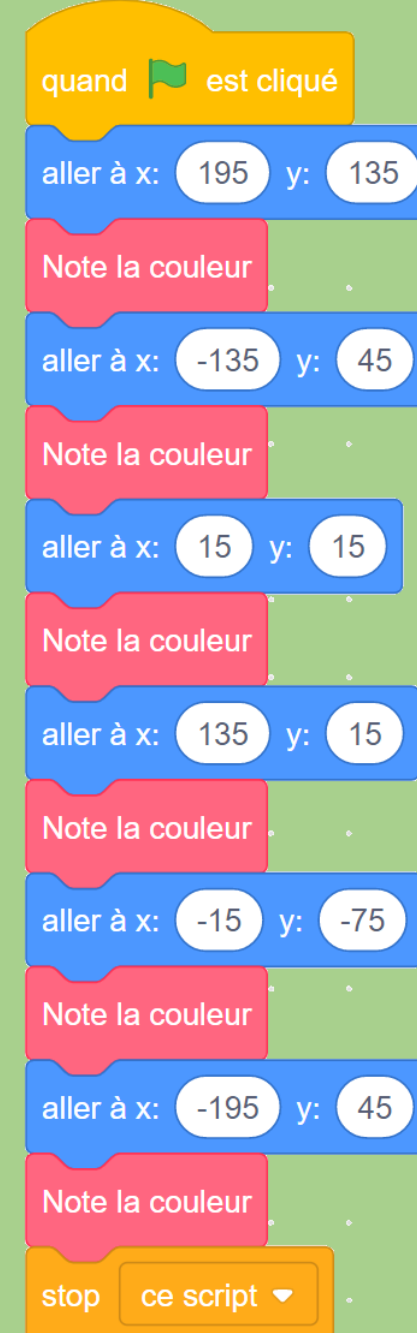


Les déplacements

Note la couleur

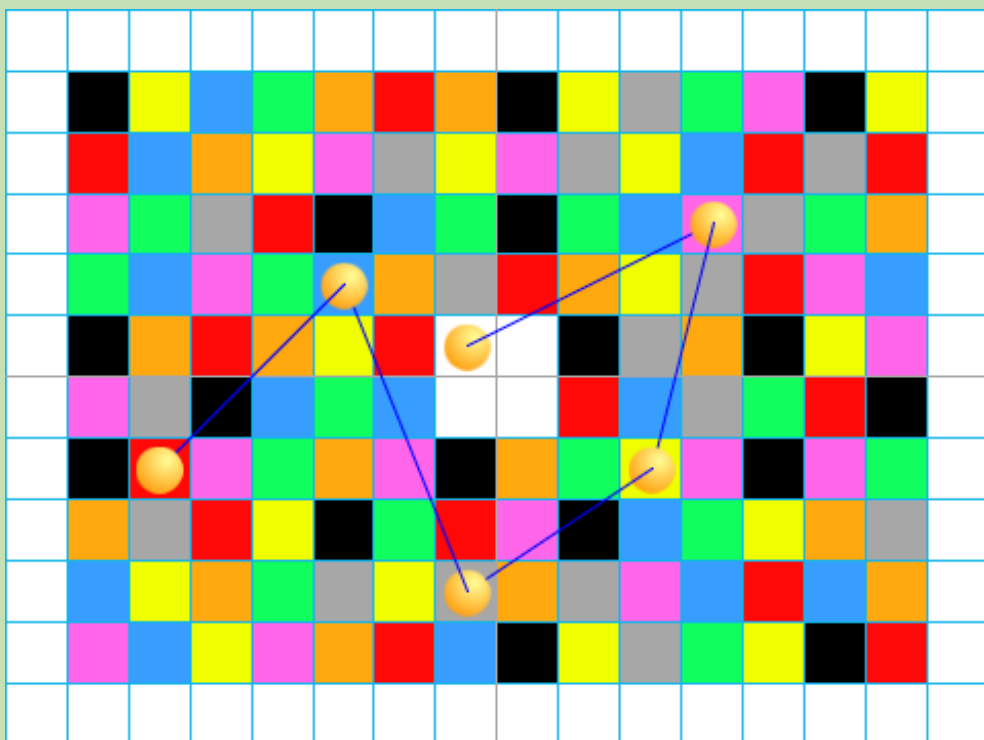
Carte 2

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



Solution

Blanc – Rose – Jaune – Gris – Bleu – Rouge



Les déplacements

Note la couleur

Carte 1

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

quand  est cliqué

aller à x: -15 y: 15

Note la couleur

aller à x: 105 y: 75

Note la couleur

aller à x: 75 y: -45

Note la couleur

aller à x: -15 y: -105

Note la couleur

aller à x: -75 y: 45

Note la couleur

aller à x: -165 y: -45

Note la couleur

stop 

Les déplacements

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

Note la couleur

Carte 2

quand  est cliqué

aller à x: 195 y: 135

Note la couleur

aller à x: -135 y: 45

Note la couleur

aller à x: 15 y: 15

Note la couleur

aller à x: 135 y: 15

Note la couleur

aller à x: -15 y: -75

Note la couleur

aller à x: -195 y: 45

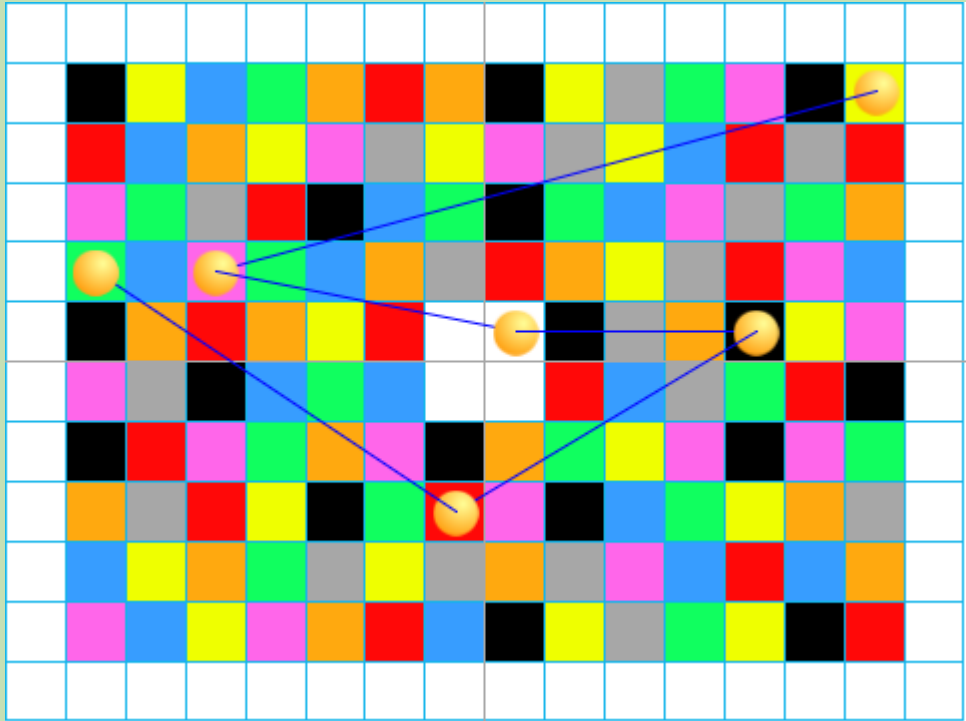
Note la couleur

stop ce script ▼

monclasseurmaths.fr

Solution

Jaune – Rose – Blanc – Noir – Rouge – Vert

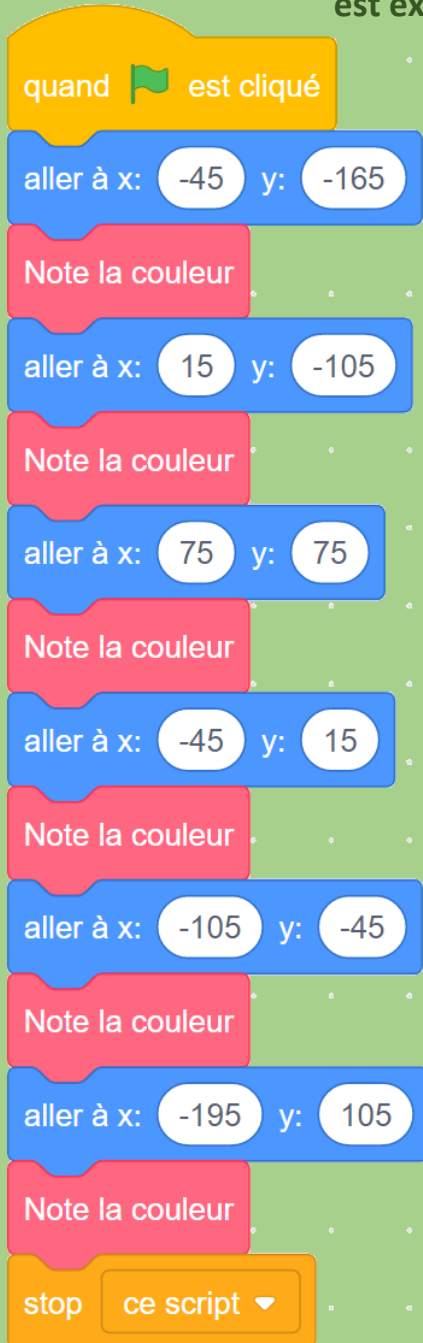


Les déplacements

Note la couleur

Carte 3

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

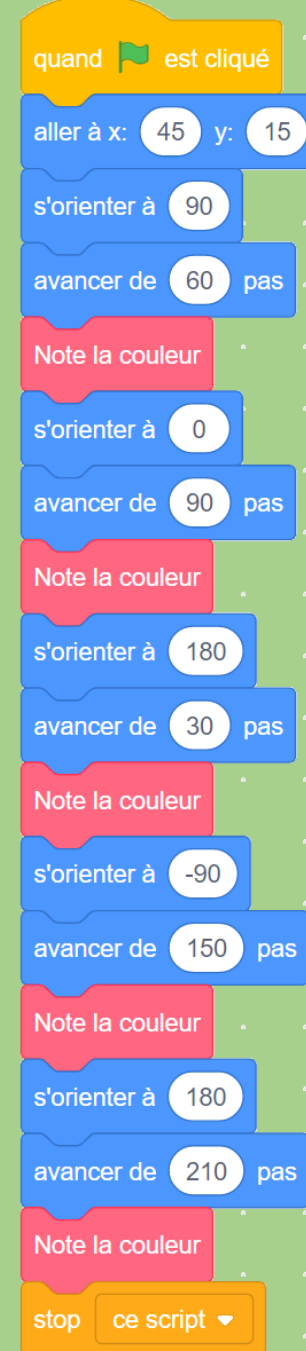


Les déplacements

Note la couleur

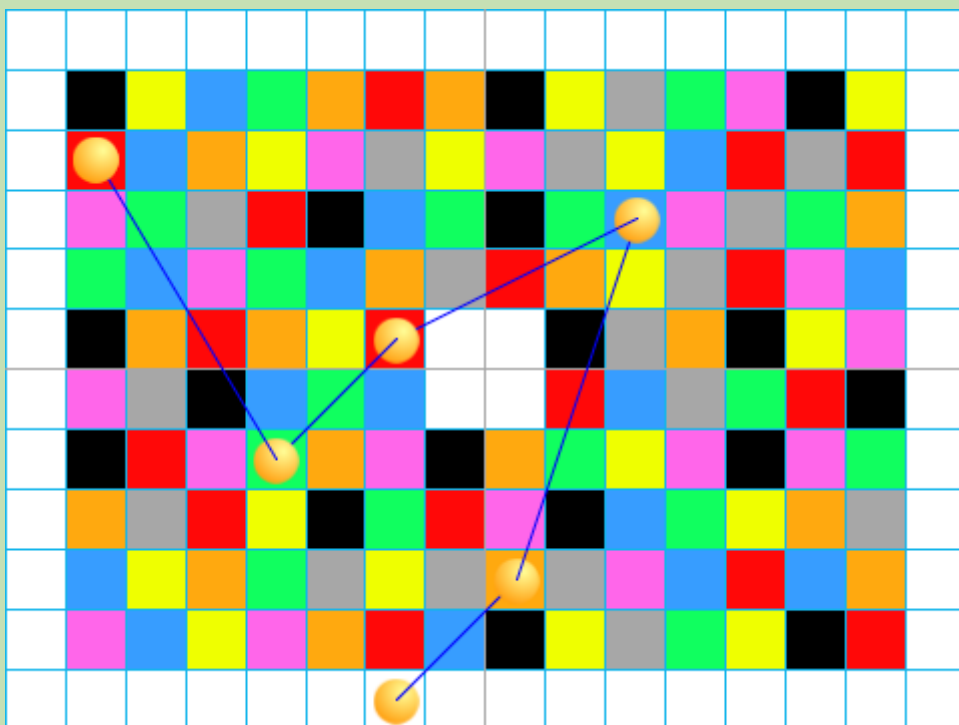
Carte 4

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



Solution

Blanc – Orange – Bleu – Rouge – Vert – Rouge



Les déplacements

Note la couleur

Carte 3

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

quand est cliqué

aller à x: -45 y: -165

Note la couleur

aller à x: 15 y: -105

Note la couleur

aller à x: 75 y: 75

Note la couleur

aller à x: -45 y: 15

Note la couleur

aller à x: -105 y: -45

Note la couleur

aller à x: -195 y: 105

Note la couleur

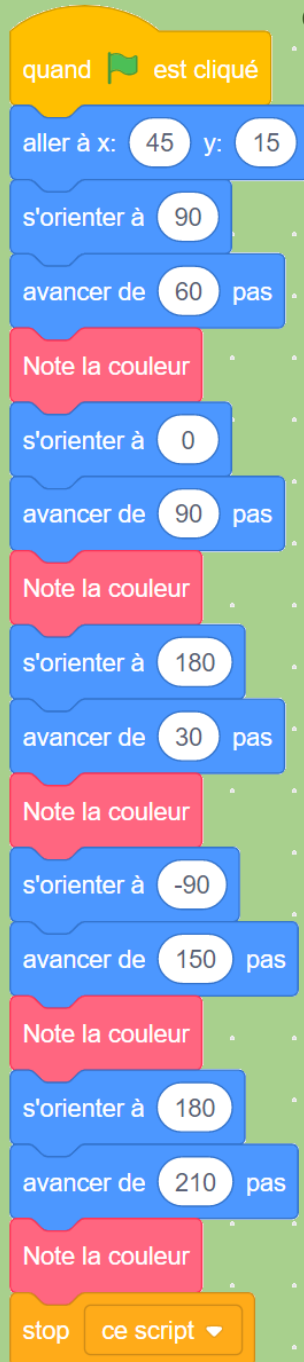
stop ce script ▼

Les déplacements

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

Note la couleur

Carte 4



Solution

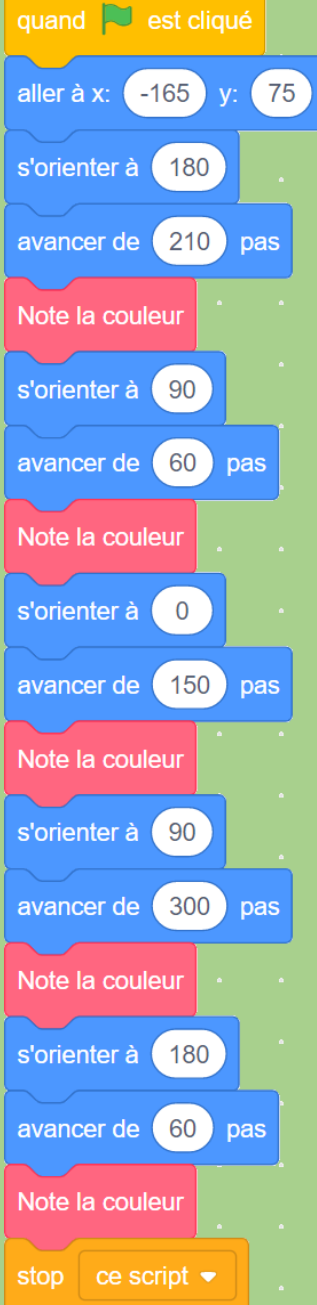
Orange – Bleu – Rose – Bleu – Rouge



Les déplacements

Note la couleur

Carte 5

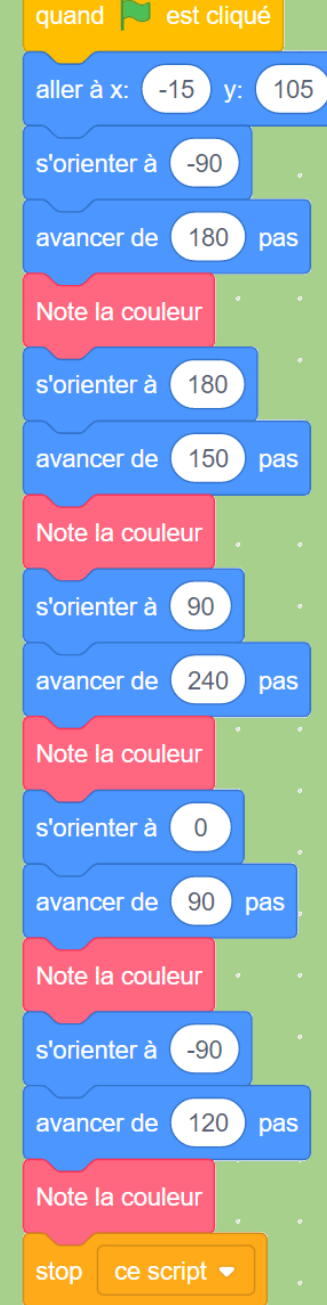


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Les déplacements

Note la couleur

Carte 6



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

Solution

Bleu – Rose – Orange – Rose – Vert

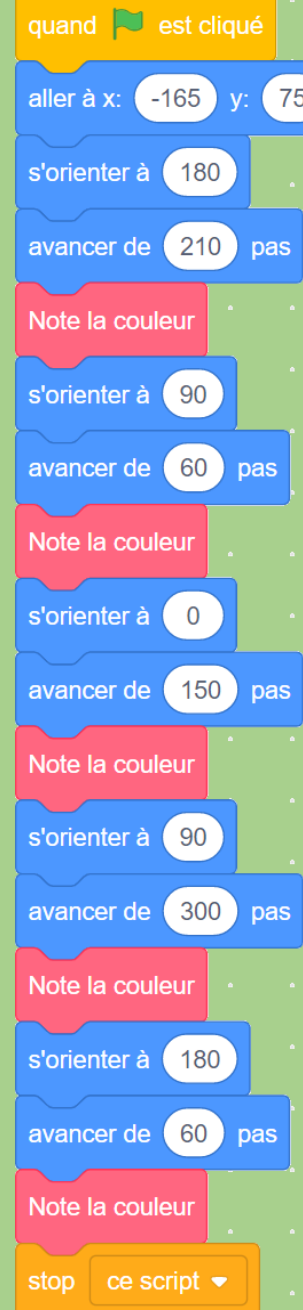


Les déplacements

Note la couleur

Carte 5

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

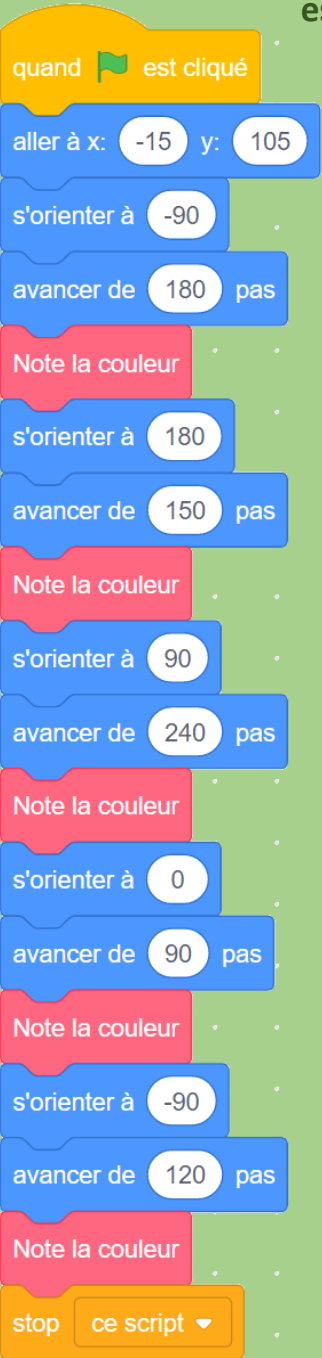


Les déplacements

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

Note la couleur

Carte 6

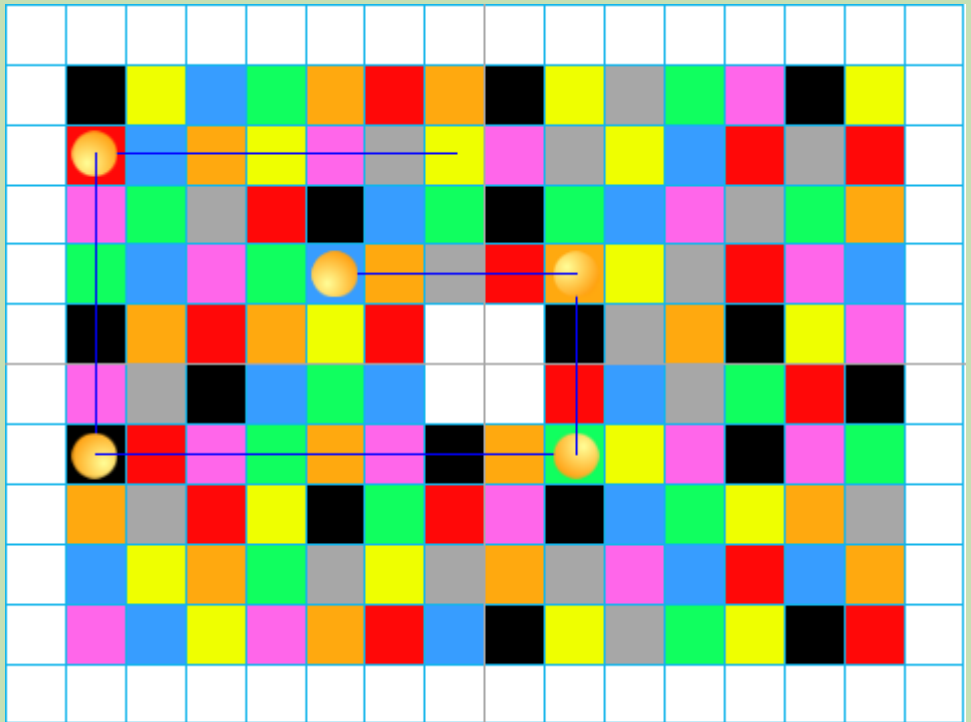


monclasseurmaths.fr

CC BY NC SA

Solution

Rouge – Noir – Vert – Orange – Bleu



Les déplacements

Note la couleur

Carte 7

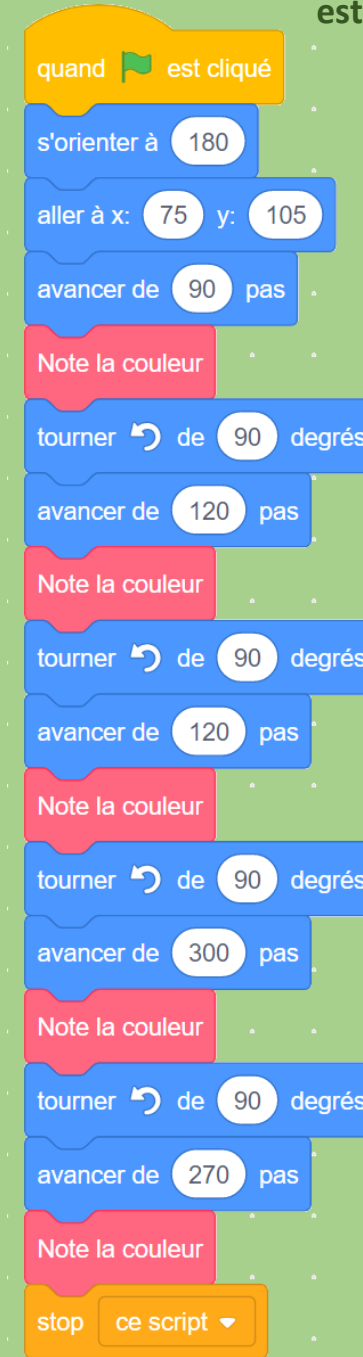


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Les déplacements

Note la couleur

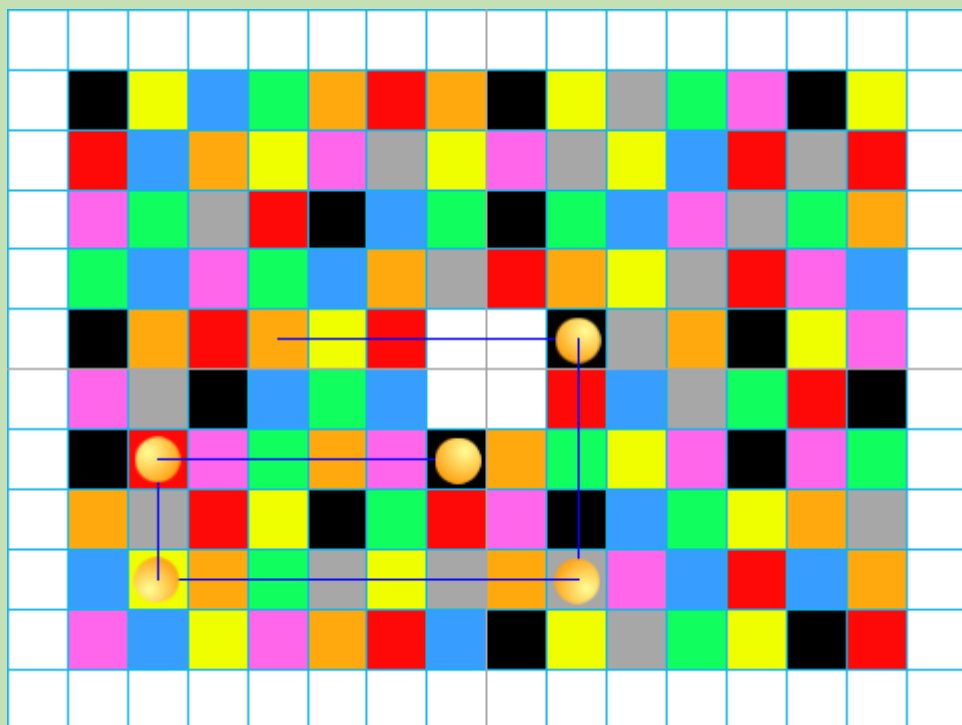
Carte 8



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

Solution

Noir – Gris – Jaune – Rouge – Noir

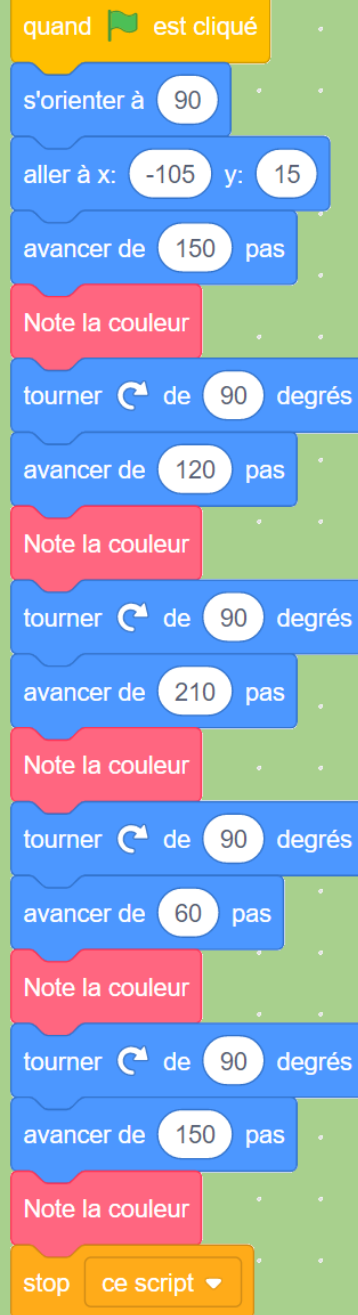


Les déplacements

Note la couleur

Carte 7

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



Les déplacements

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

Note la couleur

Carte 8



Solution

Gris – Rose – Jaune – Vert – Rose



Les déplacements

Note la couleur

Carte 9

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

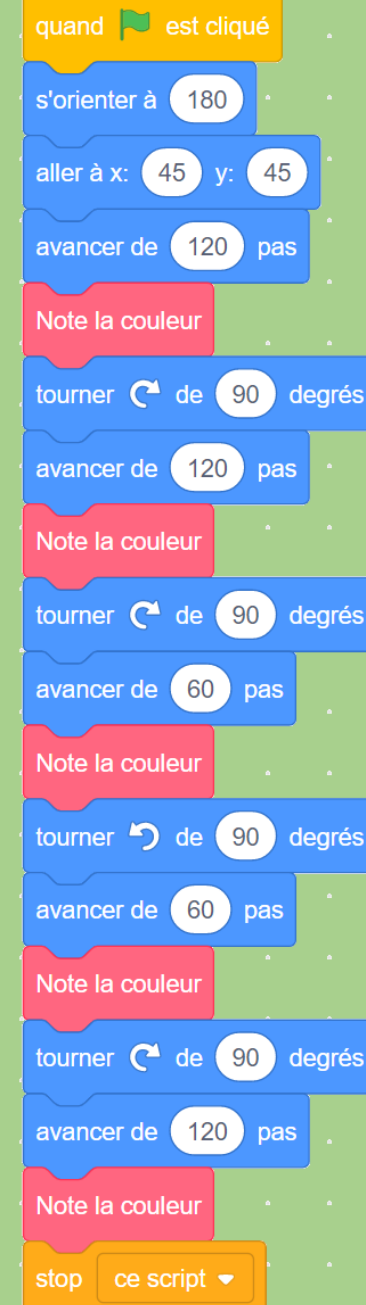


Les déplacements

Note la couleur

Carte 10

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



Solution

Orange – Rose – Vert – Orange – Gris

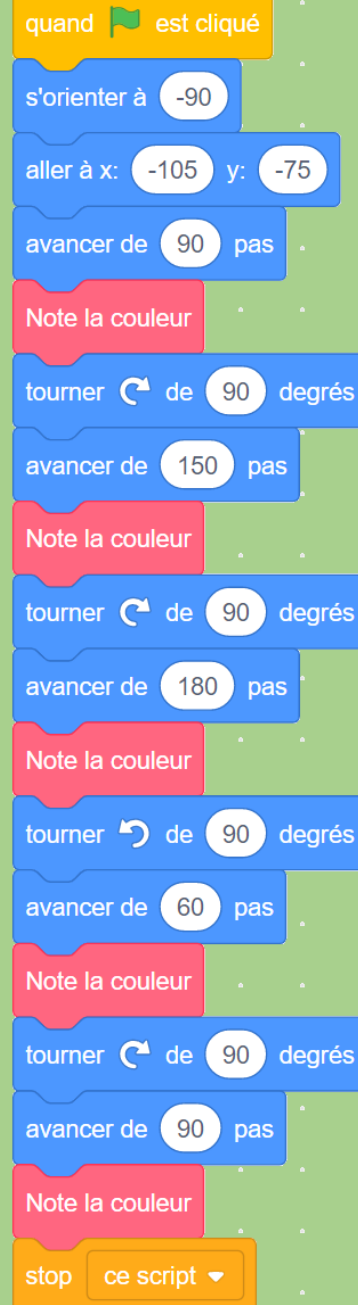


Les déplacements

Note la couleur

Carte 9

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



Les déplacements

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

Note la couleur

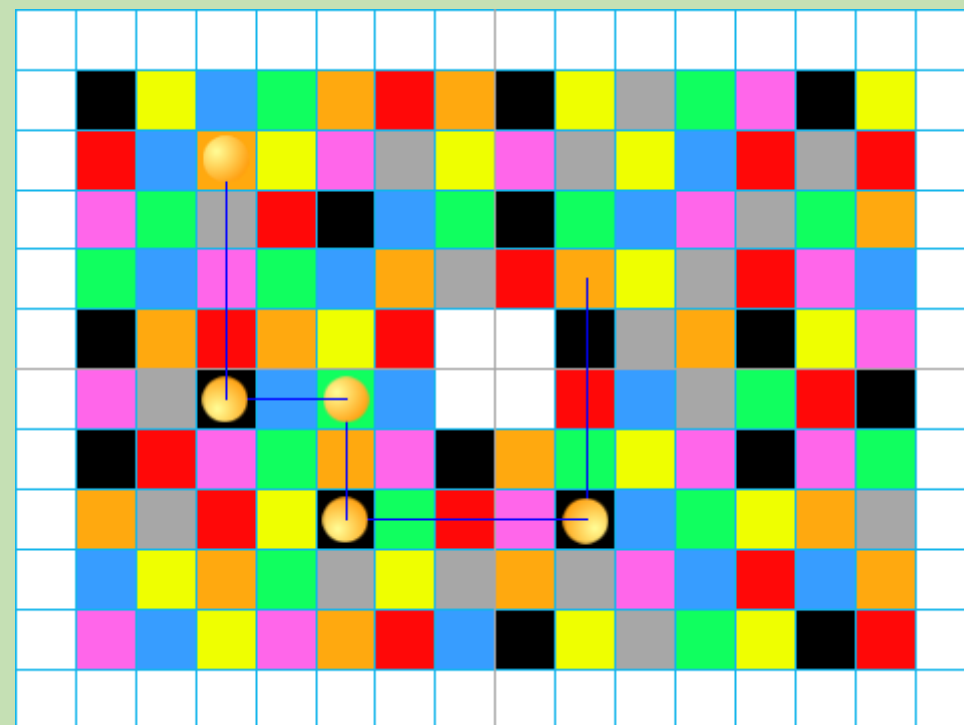
Carte 10

```

quand [drapeau] est cliqué
  s'orienter à 180
  aller à x: 45 y: 45
  avancer de 120 pas
  Note la couleur
  tourner ↻ de 90 degrés
  avancer de 120 pas
  Note la couleur
  tourner ↻ de 90 degrés
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  tourner ↻ de 90 degrés
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  tourner ↻ de 90 degrés
  avancer de 120 pas
  Note la couleur
  stop ce script
  
```

Solution

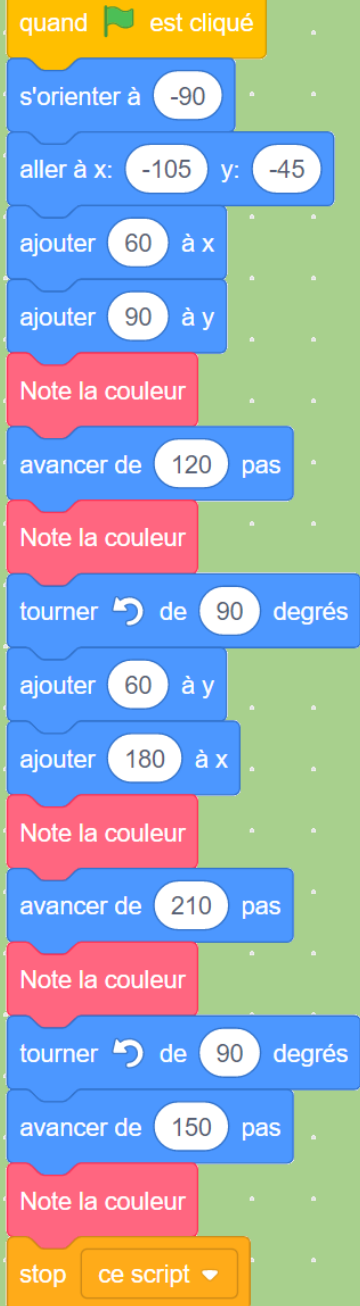
Noir – Noir – Vert – Noir – Orange



Les déplacements

Note la couleur

Carte 11

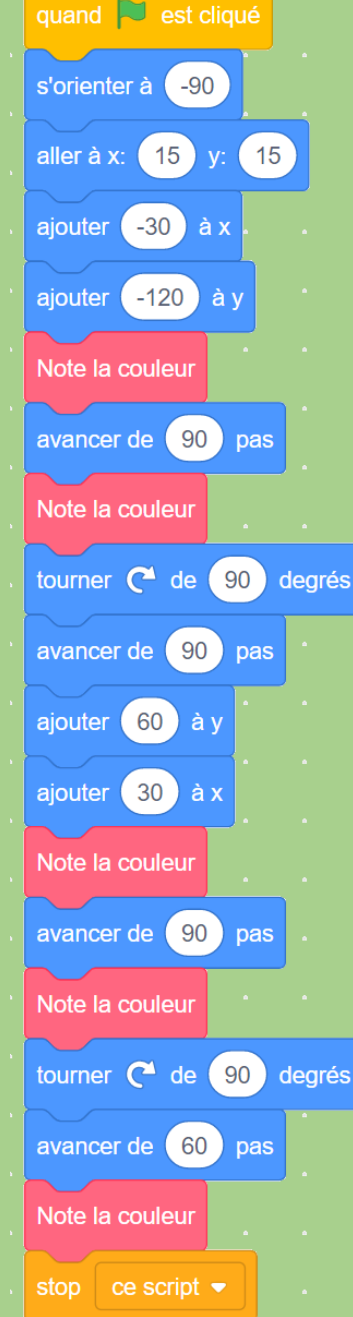


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Les déplacements

Note la couleur

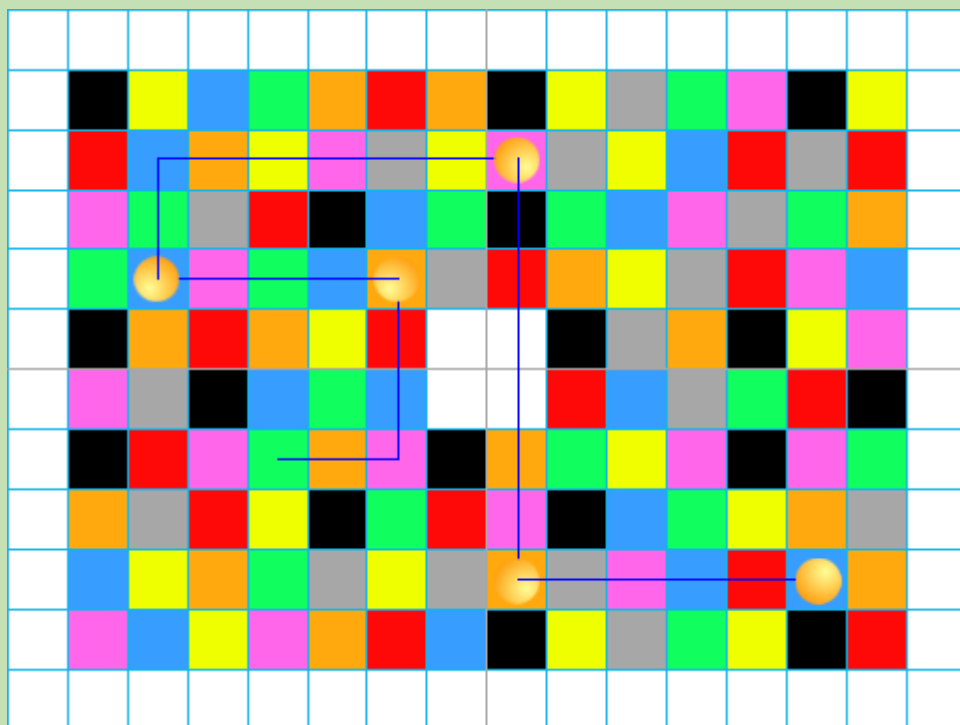
Carte 12



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

Solution

Orange – Bleu – Rose – Orange – Bleu

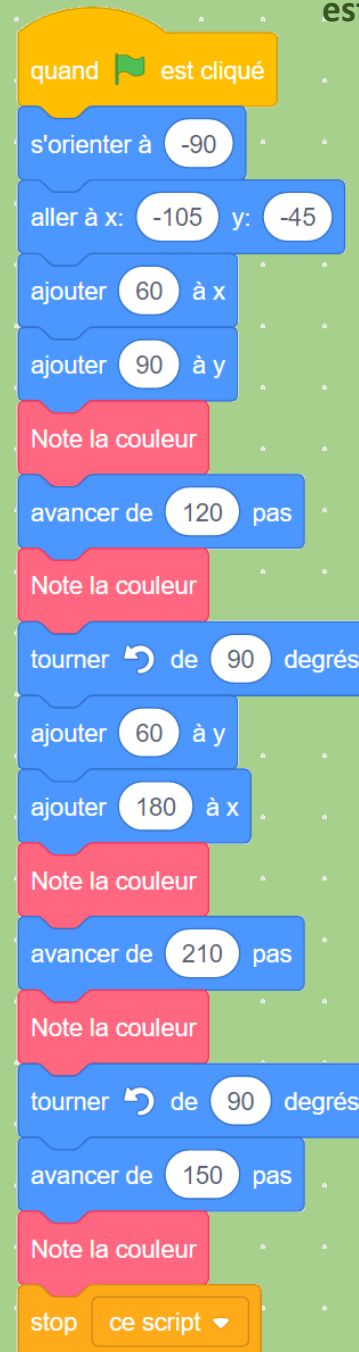


Les déplacements

Note la couleur

Carte 11

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



Les déplacements

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

Note la couleur

Carte 12

quand  est cliqué

s'orienter à -90

aller à x: 15 y: 15

ajouter -30 à x

ajouter -120 à y

Note la couleur

avancer de 90 pas

Note la couleur

tourner  de 90 degrés

avancer de 90 pas

ajouter 60 à y

ajouter 30 à x

Note la couleur

avancer de 90 pas

Note la couleur

tourner  de 90 degrés

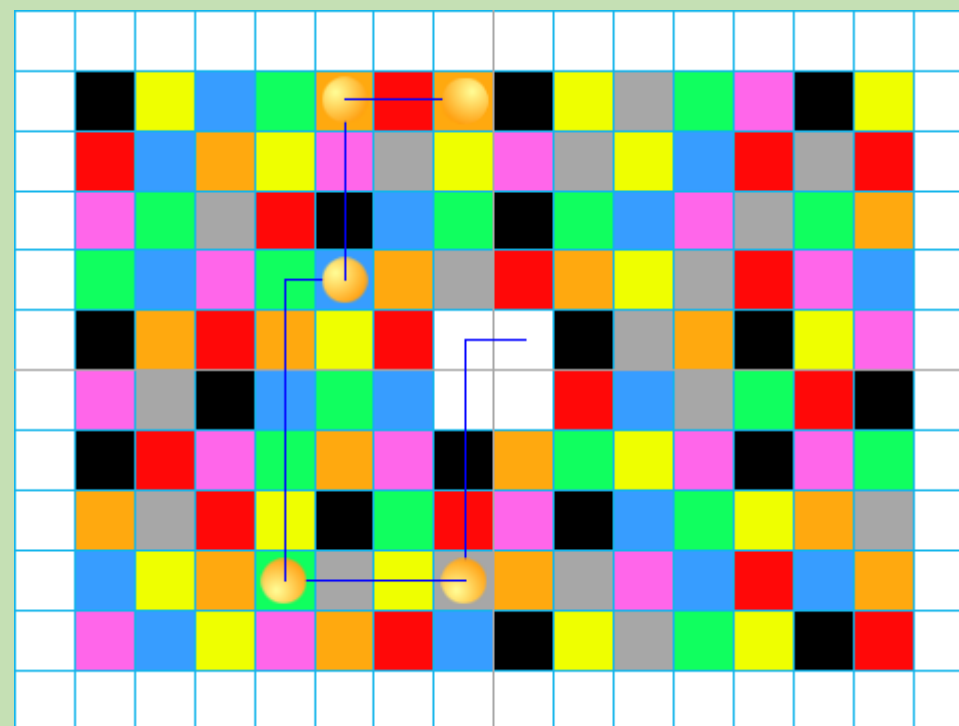
avancer de 60 pas

Note la couleur

stop 

Solution

Gris – Vert – Bleu – Orange – Orange

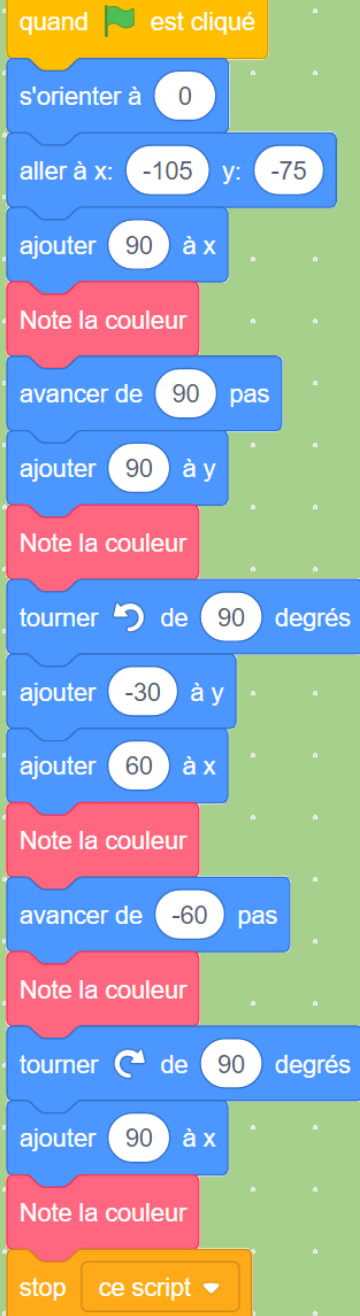


Les déplacements

Note la couleur

Carte 13

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



Les déplacements

Note la couleur

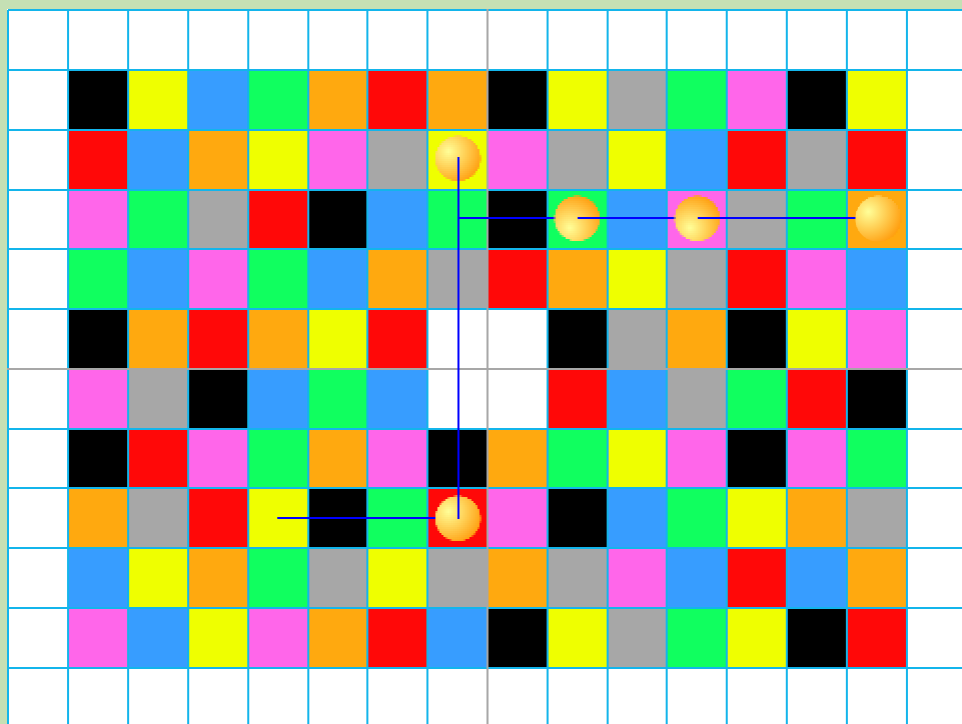
Carte 14

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



Solution

Rouge – Jaune – Vert – Rose – Orange

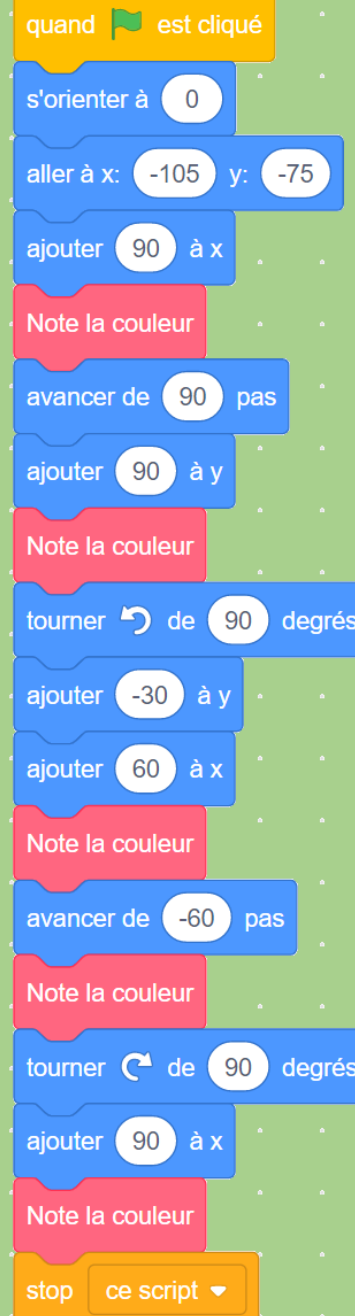


Les déplacements

Note la couleur

Carte 13

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

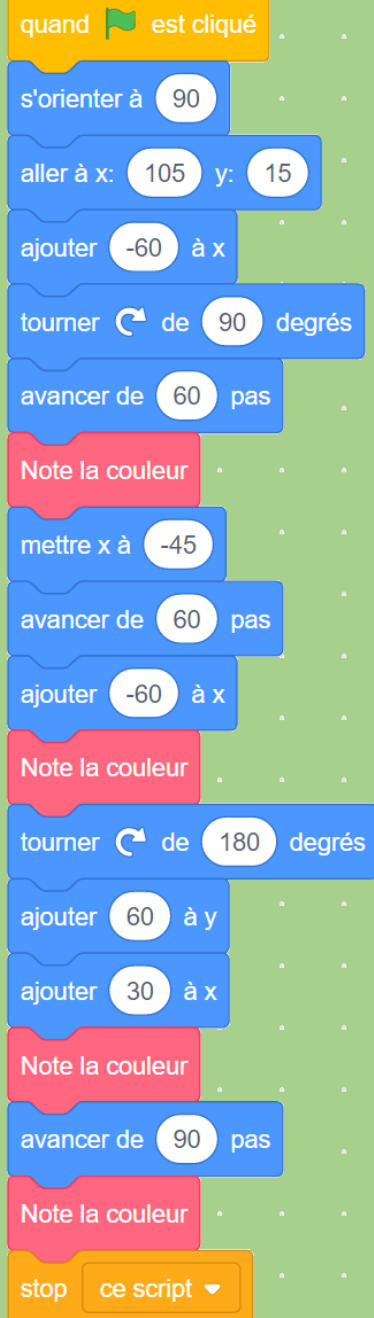


Les déplacements

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

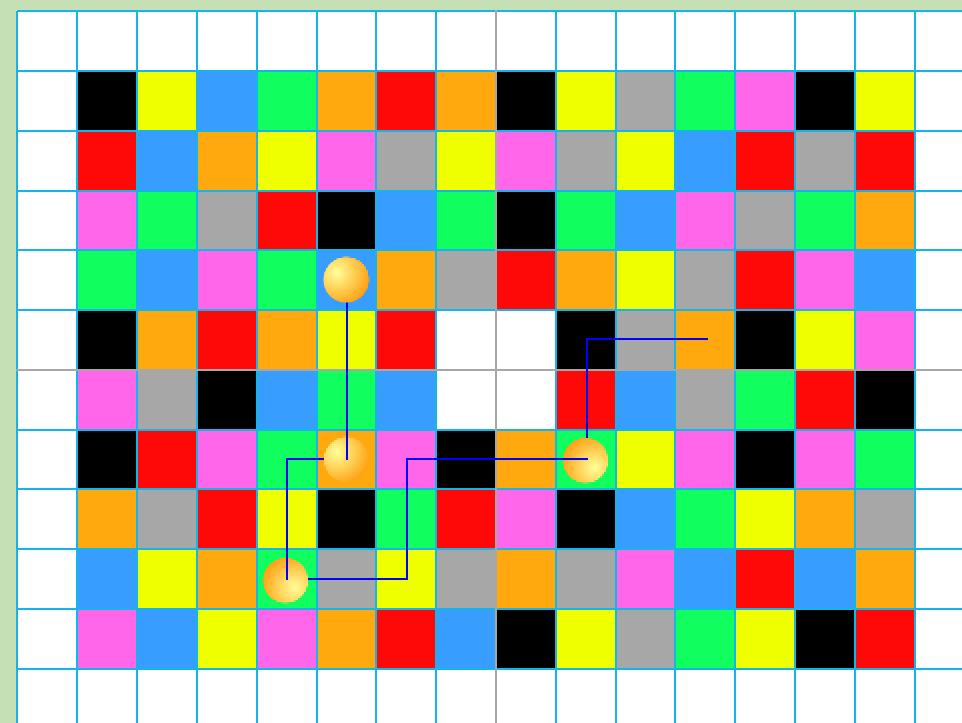
Note la couleur

Carte 14



Solution

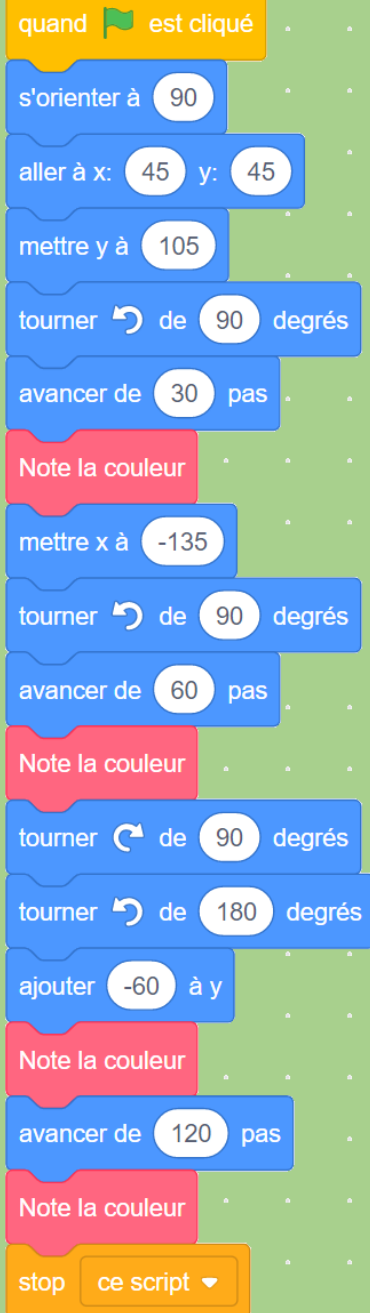
Vert – Vert – Orange – Bleu



Les déplacements

Note la couleur

Carte 15



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

Les déplacements

Note la couleur

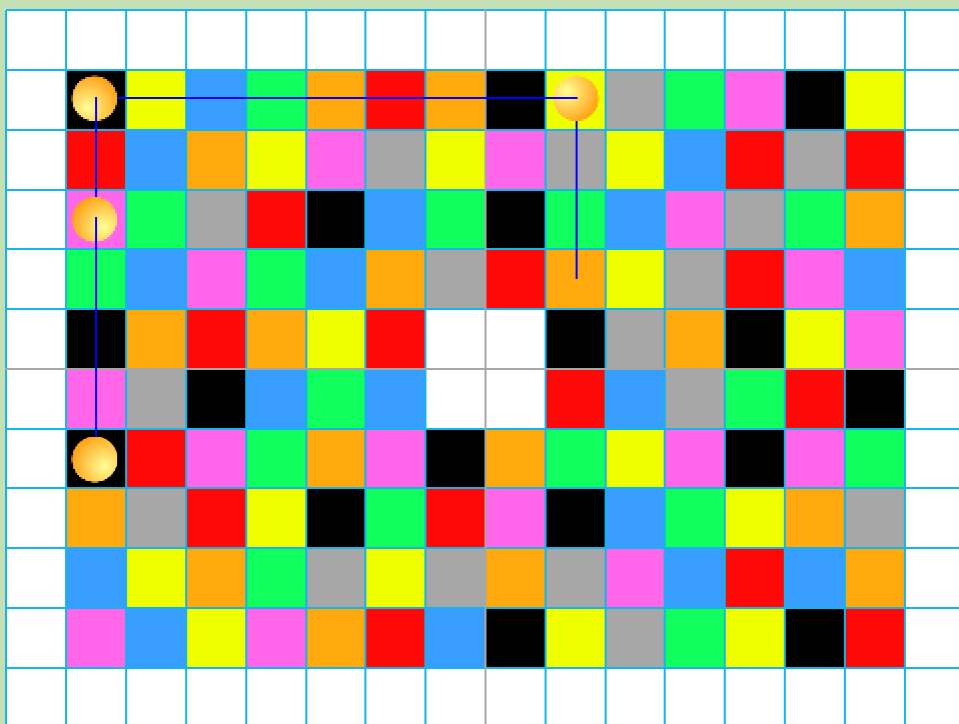
Carte 16



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

Solution

Jaune – Noir – Rose – Noir

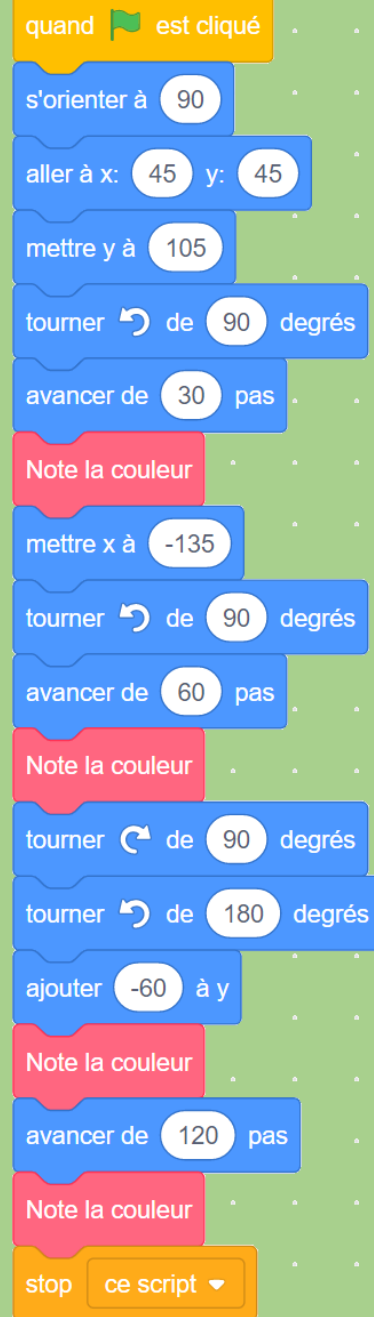


Les déplacements

Note la couleur

Carte 15

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



Les déplacements

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

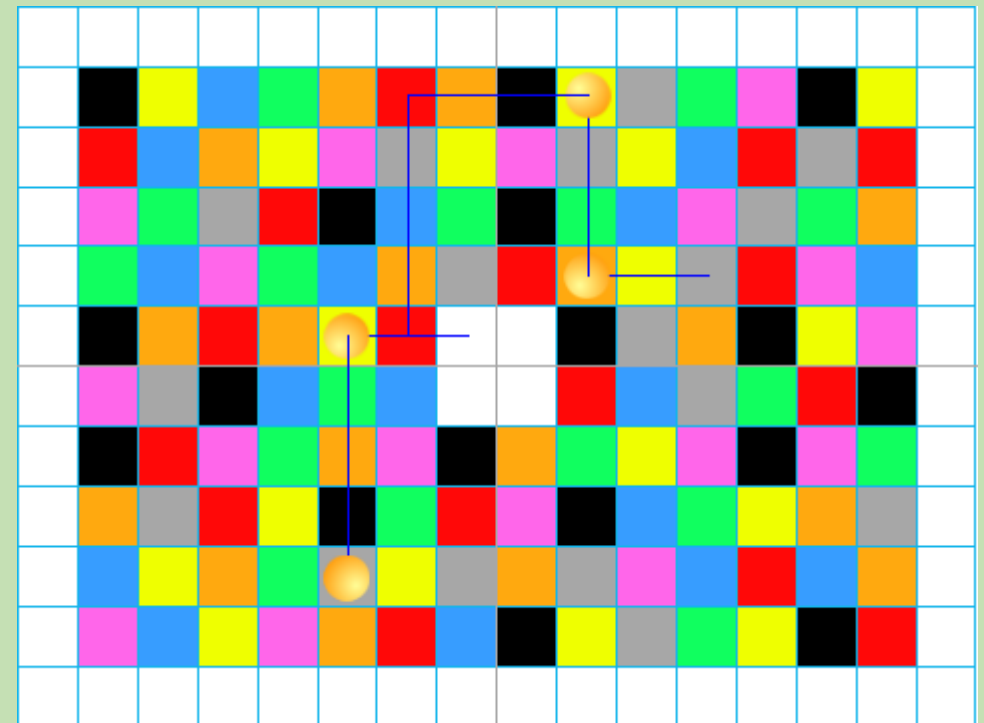
Note la couleur

Carte 16



Solution


Orange – Jaune – Jaune – Gris



Les déplacements


Note la couleur

Carte 17


quand  est cliqué

s'orienter à 180

aller à x: 15 y: 45


tourner  de 270 degrés

s'orienter à 90

tourner  de 180 degrés

avancer de 60 pas

Note la couleur


tourner  de 90 degrés

avancer de 120 pas

Note la couleur

s'orienter à 90


mettre x à -105

tourner  de 90 degrés

mettre y à 15


ajouter 30 à x

Note la couleur

tourner  de 270 degrés

ajouter -60 à y

Note la couleur


stop  ce script ▼

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

Les déplacements

Note la couleur


Carte 18

quand  est cliqué

s'orienter à 90

aller à x: 75 y: -75

avancer de 60 pas


tourner  de 180 degrés

ajouter 60 à x

mettre y à 45

Note la couleur

avancer de 90 pas


tourner  de 90 degrés

ajouter -120 à x

Note la couleur

s'orienter à 180

mettre x à -105


tourner  de -270 degrés

Note la couleur

mettre y à 15

avancer de 180 pas

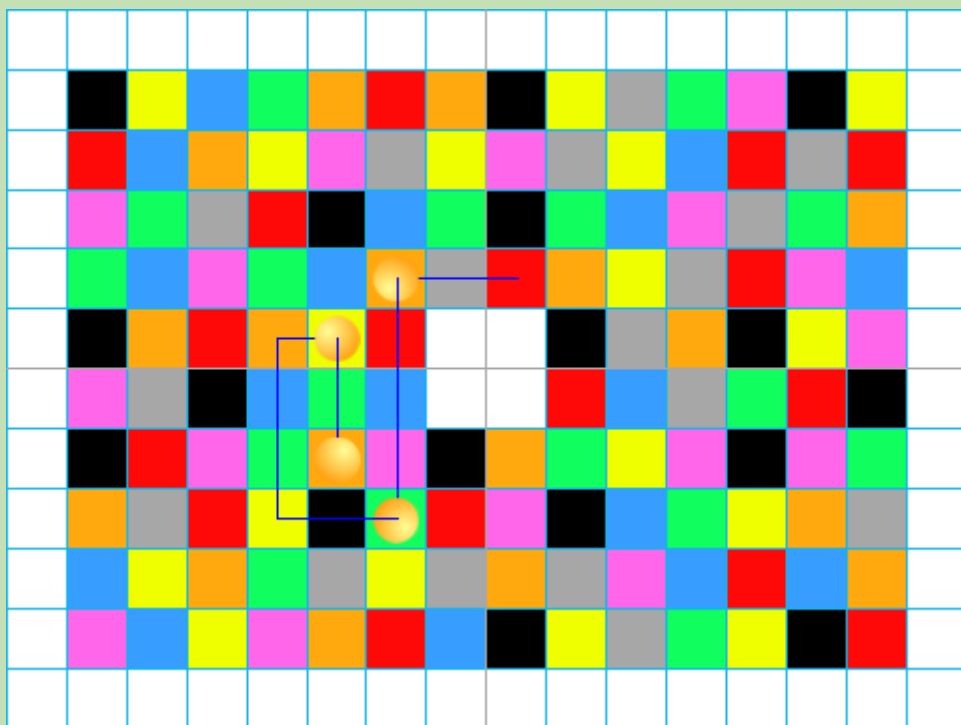
Note la couleur

stop  ce script ▼

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

Solution

Orange – Vert – Jaune – Orange



Les déplacements

Note la couleur

Carte 17

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

```

quand [drapeau] est cliqué
  s'orienter à 180
  aller à x: 15 y: 45
  tourner de 270 degrés
  s'orienter à 90
  tourner de 180 degrés
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  tourner de 90 degrés
  avancer de 120 pas
  Note la couleur
  s'orienter à 90
  mettre x à -105
  tourner de 90 degrés
  mettre y à 15
  ajouter 30 à x
  Note la couleur
  tourner de 270 degrés
  ajouter -60 à y
  Note la couleur
  stop ce script
  
```

Les déplacements

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

Note la couleur

Carte 18

```
quand [drapeau] est cliqué
  s'orienter à 90
  aller à x: 75 y: -75
  avancer de 60 pas
  tourner ↻ de 180 degrés
  ajouter 60 à x
  mettre y à 45
  Note la couleur
  avancer de 90 pas
  tourner ↻ de 90 degrés
  ajouter -120 à x
  Note la couleur
  s'orienter à 180
  mettre x à -105
  tourner ↻ de -270 degrés
  Note la couleur
  mettre y à 15
  avancer de 180 pas
  Note la couleur
  stop ce script ▼
```

Solution

Bleu – Gris – Vert – Gris



Les déplacements

Note la couleur

Carte 19

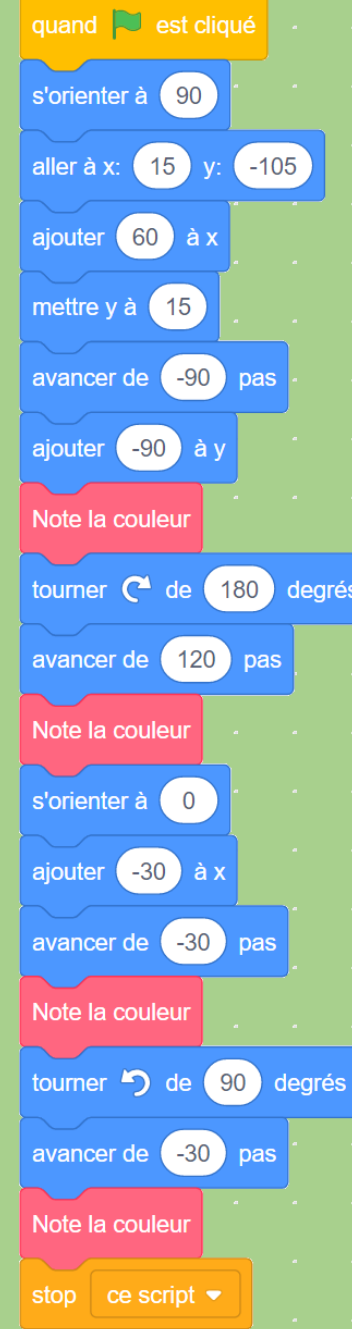


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Les déplacements

Note la couleur

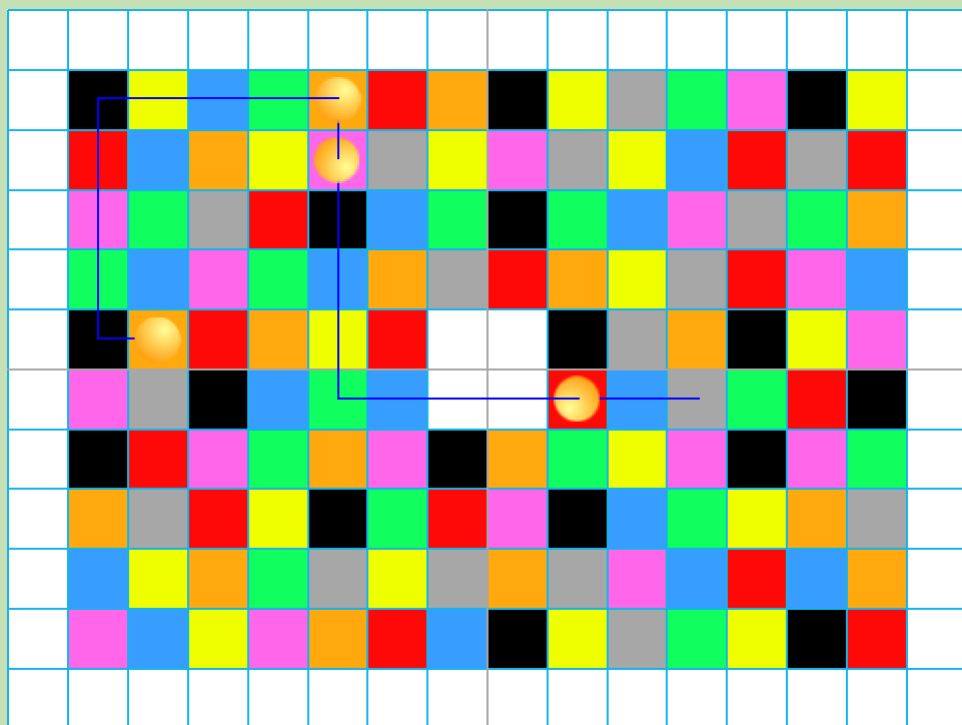
Carte 20



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

Solution

Rouge – Rose – Orange – Orange



Les déplacements

Note la couleur

Carte 19

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

```

quand [drapeau] est cliqué
  s'orienter à -90
  aller à x: 75 y: -15
  tourner ↻ de 180 degrés
  tourner ↻ de 270 degrés
  tourner ↻ de 90 degrés
  ajouter 30 à x
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  tourner ↻ de 90 degrés
  ajouter -120 à x
  mettre y à 105
  Note la couleur
  avancer de -30 pas
  tourner ↻ de 90 degrés
  Note la couleur
  avancer de -120 pas
  mettre y à 15
  avancer de 30 pas
  Note la couleur
  stop ce script
  
```

Les déplacements

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

Note la couleur

Carte 20



Solution

Rouge – Rouge – Jaune – Orange

