Le pingouin sur la banquise CM1

Semaine des maths 2017 jour 2

Nom : _____ Prénom : _____ Date : _____

RÈGLE DU JEU

L'objectif de chacun des vingt défis est de **programmer** le parcours du pingouin à l'aide d'un ensemble de quatre instructions de base, en tenant compte de son orientation :

- **AVANCER**
  déplace le pingouin d'une case en marche avant,
- **RECULER**
  déplace le pingouin d'une case en marche arrière,
- **PIVOTER À GAUCHE**
  pivote le pingouin d'un quart de tour sur sa gauche,
- **PIVOTER À DROITE**
  pivote le pingouin d'un quart de tour sur sa droite.

Le programme ne peut comporter qu'**au plus** vingt instructions.

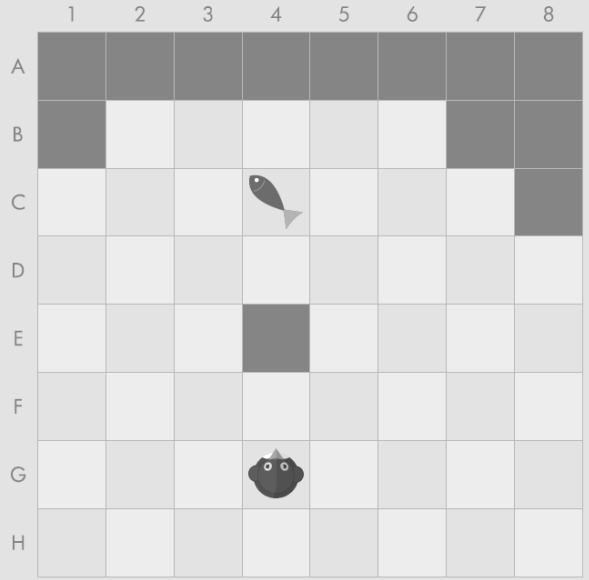
Le défi est remporté si, au terme de son déplacement, le pingouin a ramassé l'**ensemble des poissons**.

Attention : le pingouin ne doit pas tomber à l'eau ni sortir de la grille !

PROPOSITION DE CODAGE DES INSTRUCTIONS

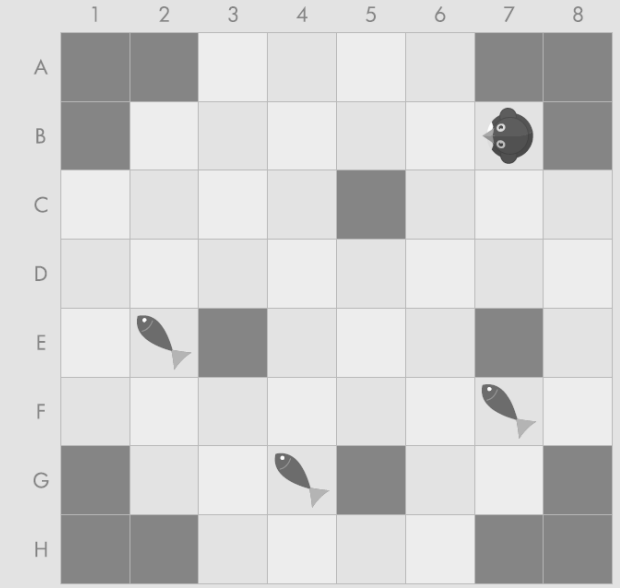
AVANCER	RECULER	PIVOTER À GAUCHE	PIVOTER À DROITE
↑	↓	↰	↱

TUXBOT DÉFI n° 03



MON PROGRAMME :

TUXBOT DÉFI n° 17



MON PROGRAMME :