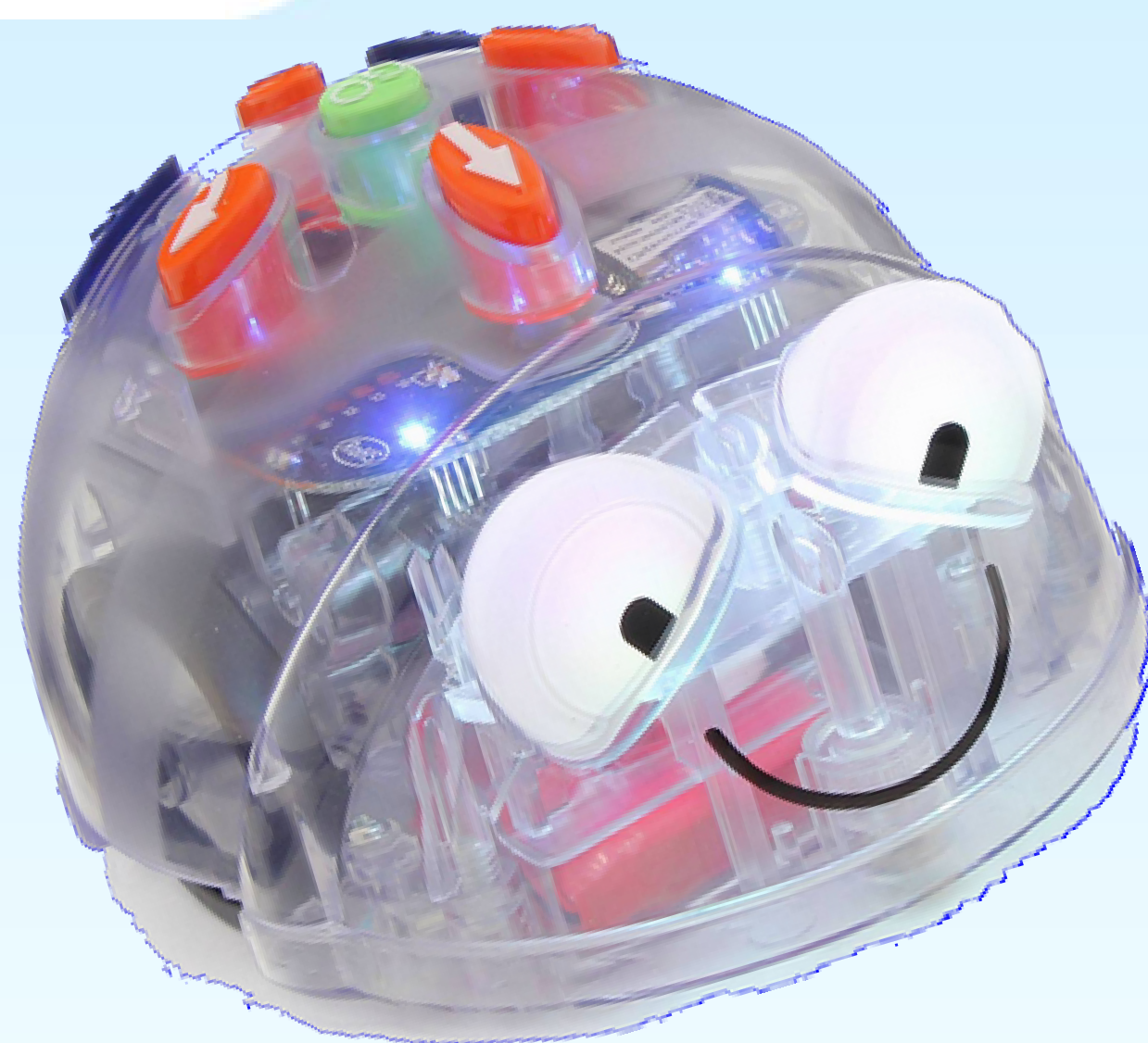


Pôle TICE premier degré de la Charente

BLUE BOT CHALLENGE

20 énigmes pour le cycle 3



SEBASTIEN PAPINEAU

Circonscription Angoulême Sud

BLUEBOT – ENIGME 1 – Prénom :

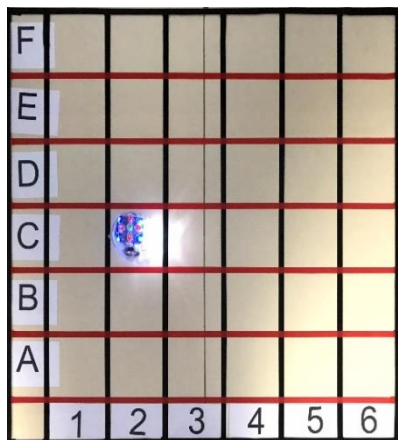


Paul place la bluebot sur la case C2.

Il exécute le programme suivant : AV1 – TD – AV2

Sur quelle case s'arrêtera la blue-bot ?

.....



Léa replace la bluebot sur la case C2.

Elle exécute le même programme que Paul.

Sur quelle case s'arrêtera la blue-bot ?

.....

BLUEBOT – ENIGME 2 – Prénom :

Max exécute ce programme :

AV1 – TD – AV2 – TG

Dessine la bluebot sur sa case d'arrivée.



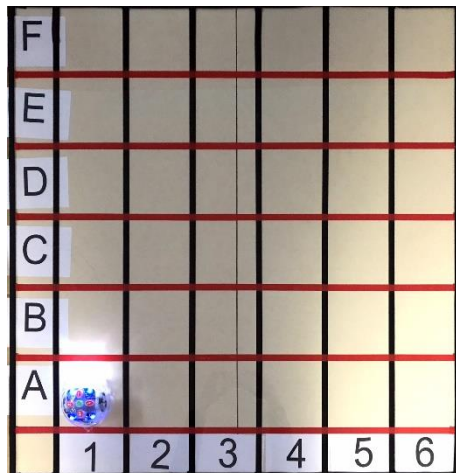
Léa exécute ce programme :

AV2 – TG – RE1 – TD

Dessine la bluebot sur sa case d'arrivée.



BLUEBOT – ENIGME 3 – Prénom :

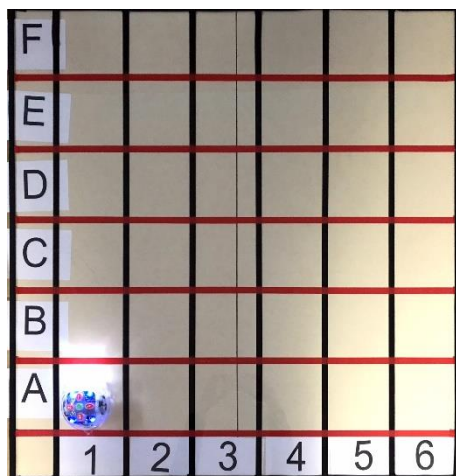


Maëlle place la bluebot sur la case A1.

Elle exécute 1 fois le programme suivant : AV1 – TD – AV2 – TG

Sur quelle case s'arrêtera la bluebot ?

.....



Timéo place la bluebot sur la case A1.

Il exécute 2 fois le programme suivant : AV1 – TD – AV2 – TG

Sur quelle case s'arrêtera la bluebot ?

.....

BLUEBOT – ENIGME 4 – Prénom :



Je place la bluebot sur la case C2.

J'exécute 4 fois le programme suivant : AV 1 – TD – AV 2

Sur quelle case s'arrêtera la blue-bot ?

Si la bluebot avait un crayon, elle aurait tracé un chemin.


Trace ce chemin sur le quadrillage. Quelle forme géométrique obtiens-tu ?

BLUEBOT – ENIGME 5 – Prénom :


Adrien place la bluebot sur la case B2.

Il a créé le programme suivant : AV1 – TD – AV1 – TG

Combien de fois devra-t-il exécuter le programme pour que la bluebot s'arrête sur la case F6 ?

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

BLUEBOT – ENIGME 6 – Prénom :

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

Je place la bluebot sur la case A4. Entoure les programmes qui permettent d'aller sur la case D2.




BLUEBOT – ENIGME 7 – Prénom :

Adeline place la bluebot sur la case F3.

Elle exécute le programme suivant :

AV3 – TD – AV2 – TG – RE2

Dessine le bluebot à son arrivée.

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6


BLUEBOT – ENIGME 8 – Prénom :

Hugo place la bluebot sur la case C4.

Il exécute 2 fois le programme suivant :

R2 – TD – AV3 – TD


Dessine le trajet effectué par la bluebot.

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

Quel est le nom de la figure géométrique obtenue ?

.....

BLUEBOT – ENIGME 9 – Prénom :

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

Voici le chemin que va prendre la bluebot pour atteindre la case D2.

Place les flèches dans la barre de commande pour écrire le programme.










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

Ecris le même programme avec des lettres :

.....

.....

BLUEBOT – ENIGME 10 – Prénom :

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

La bluebot veut rejoindre son copain le robot. Elle doit éviter les méchants virus.

Place les flèches dans la barre de commande pour écrire le programme.



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

Ecris le même programme avec des lettres :

.....

.....

BLUEBOT – ENIGME 11 – Prénom :

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

La bluebot doit aller rencontrer tous ces amis en évitant les méchants virus. Ecris un programme avec des flèches ou des lettres. Tu traceras aussi le chemin programmé.

.....

.....


.....

.....



.....

.....

BLUEBOT – ENIGME 12 – Prénom :

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

La bluebot va prendre le chemin bleu pour atteindre la case C1. Place les flèches dans la barre de commande pour écrire le programme. Attention, deux flèches sont déjà placées.

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

Ecris le même programme avec des lettres :

.....


.....

BLUEBOT – ENIGME 13 – Prénom :

Voici un programme : AV3 TD AV2.

J'exécute le programme. La bluebot arrive sur la case E2.

Dessine la bluebot sur sa case de départ.


F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

BLUEBOT – ENIGME 14 – Prénom :

Voici un programme : AV3 TD AV2

J'exécute le programme. La bluebot arrive sur la case D5.

Dessine la bluebot sur sa case de départ.


F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

BLUEBOT – ENIGME 15 – Prénom :

Voici un programme : AV1 TG AV3

J'exécute le programme. La bluebot arrive sur la case B5.

Dessine la bluebot sur sa case de départ.


F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

BLUEBOT – ENIGME 16 – Prénom :

Voici un programme : AV1 TG AV3

J'exécute le programme. La bluebot arrive sur la case B5.



Dessine la bluebot sur sa case de départ.

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

BLUEBOT – ENIGME 17 – Prénom :

La bluebot doit rejoindre la fleur. Complète la barre de commande avec des flèches pour construire le programme **le plus court possible**.



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

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

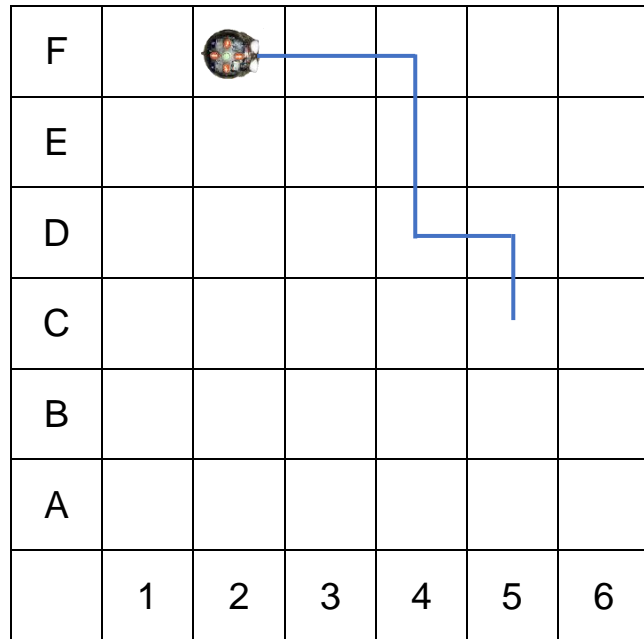
BLUEBOT – ENIGME 18 – Prénom :

La bluebot doit rejoindre la fleur. Construis un programme avec **exactement 10 jetons**.

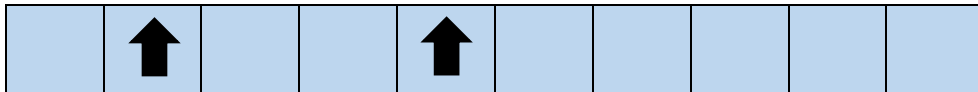
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

BLUEBOT – ENIGME 19 – Prénom :



La bluebot va prendre le chemin bleu pour atteindre la case C5. Place les flèches dans la barre de commande pour écrire le programme. Attention, deux flèches sont déjà placées.

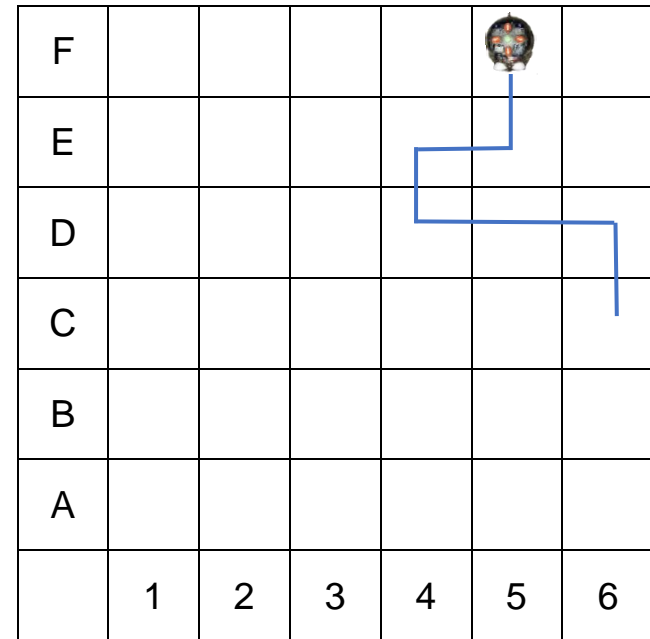


Ecris le même programme avec des lettres :

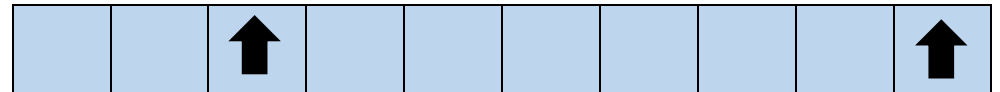
.....

.....

BLUEBOT – ENIGME 20 – Prénom :



La bluebot va prendre le chemin bleu pour atteindre la case C6. Place les flèches dans la barre de commande pour écrire le programme. Attention, deux flèches sont déjà placées.



Ecris le même programme avec des lettres :

.....

.....

BLUEBOT – L'énigme de :

Invente une énigme en t'aidant de celles que tu as déjà résolues. N'oublie pas de dessiner la bluebot dans une case et dans la bonne direction.

.....

.....

.....

.....

.....

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6

BLUEBOT – L'énigme de :

Ici, tu écris la solution.

.....

.....

.....

.....

.....

F						
E						
D						
C						
B						
A						
	1	2	3	4	5	6