

# PROGRAMMaCANCRE

programmation en  
mode débranché

10 double-fiches  
pour s'amuser à  
programmer  
(sans ordinateur)

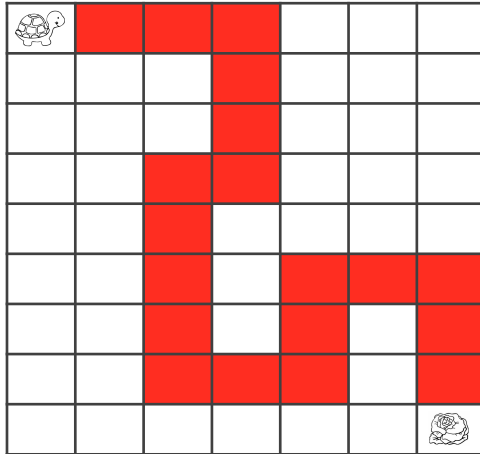
[leblogducancre.com](http://leblogducancre.com)



L'encodeur

## La tortue

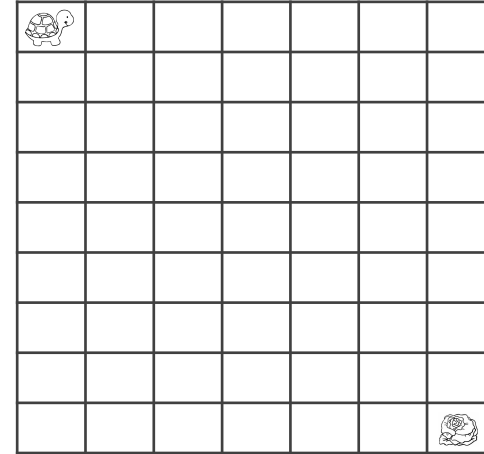
Écris sur ton ardoise un code qui explique le trajet suivi par la tortue pour arriver jusqu'à la salade.



Le décodeur

## La tortue

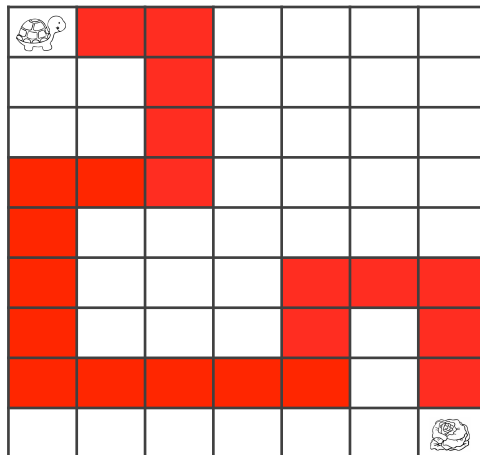
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, trace le trajet suivi par la tortue pour arriver jusqu'à la salade.



L'encodeur

## La tortue 2

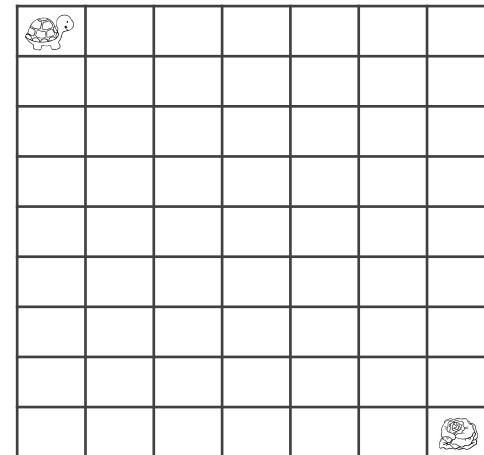
Écris sur ton ardoise un code qui explique le trajet suivi par la tortue pour arriver jusqu'à la salade.



Le décodeur

## La tortue 2

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, trace le trajet suivi par la tortue pour arriver jusqu'à la salade.

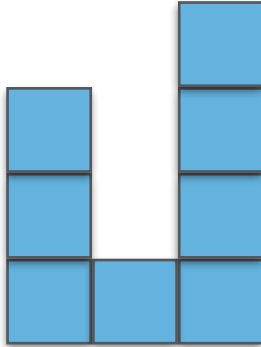


L'encodeur

## Les cubes

Réalise une petite construction avec 8 cubes puis écris sur ton ardoise un code qui explique à ton coéquipier comment il doit empiler les siens pour obtenir une construction identique à la tienne.

exemple



Le décodeur

## Les cubes

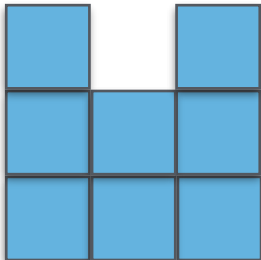
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, empile les cubes de façon à obtenir une construction identique à la sienne.

L'encodeur

## Les cubes 2

Réalise une petite construction avec 8 cubes puis écris sur ton ardoise un code qui explique à ton coéquipier comment il doit empiler les siens pour obtenir une construction identique à la tienne.

exemple



Le décodeur

## Les cubes 2

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, empile les cubes de façon à obtenir une construction identique à la sienne.

L'encodeur

Les perles

Écris un code sur ton ardoise pour que ton coéquipier puisse réaliser un collier de perles identique au tien.



Le décodeur

Les perles

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, colorie les perles de façon à obtenir un collier identique au sien.



L'encodeur

Les perles 2

Écris un code sur ton ardoise pour que ton coéquipier puisse réaliser un collier de perles identique au tien.



Le décodeur

Les perles 2

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, colorie les perles de façon à obtenir un collier identique au sien.









### L'encodeur

### Le facteur

Écris un code sur ton ardoise en utilisant le codage indiqué pour que ton coéquipier puisse retrouver le trajet du facteur.

Il commence par aller chez M. Li, puis chez M. Jean, et enfin chez M. Paul avant de revenir à son point de départ.

La voiture avance	↑
La voiture recule	↓
La voiture pivote à droite (sans avancer)	↻
La voiture pivote à gauche (sans avancer)	↺







				
	M. Jean			
				
			M. Paul	
	M. Li			

### Le décodeur

### Le facteur

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, trace le trajet suivi par le facteur et indique dans quel ordre il a fait sa tournée.

La voiture avance	↑
La voiture recule	↓
La voiture pivote à droite (sans avancer)	↻
La voiture pivote à gauche (sans avancer)	↺

				
	M. Jean			
				
			M. Paul	
	M. Li			







### L'encodeur

### Le facteur 2

Écris un code sur ton ardoise en utilisant le codage indiqué pour que ton coéquipier puisse retrouver le trajet du facteur.

Il commence par aller chez M. Paul, puis chez M. Jean, et enfin chez M. Li avant de revenir à son point de départ.

La voiture avance	↑
La voiture recule	↓
La voiture pivote à droite (sans avancer)	↻
La voiture pivote à gauche (sans avancer)	↺







				
	M. Jean			
				
			M. Paul	
	M. Li			

### Le décodeur

### Le facteur 2

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, trace le trajet suivi par le facteur et indique dans quel ordre il a fait sa tournée.

La voiture avance	↑
La voiture recule	↓
La voiture pivote à droite (sans avancer)	↻
La voiture pivote à gauche (sans avancer)	↺

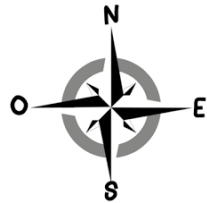
				
	M. Jean			
				
			M. Paul	
	M. Li			

### L'encodeur

### Le marin

Écris un code sur ton ardoise en utilisant le codage indiqué ainsi que les points cardinaux pour que ton coéquipier puisse retourner au port en évitant les mines.

Le navire avance

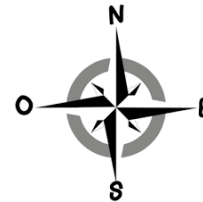



### Le décodeur

### Le marin

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, retourne au port en évitant les mines !

Le navire avance




### L'encodeur

### Le marin 2

Écris un code sur ton ardoise en utilisant le codage indiqué ainsi que les points cardinaux pour que ton coéquipier puisse retourner au port en évitant les mines.

Le navire avance

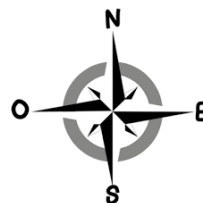



### Le décodeur

### Le marin 2

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, retourne au port en évitant les mines !

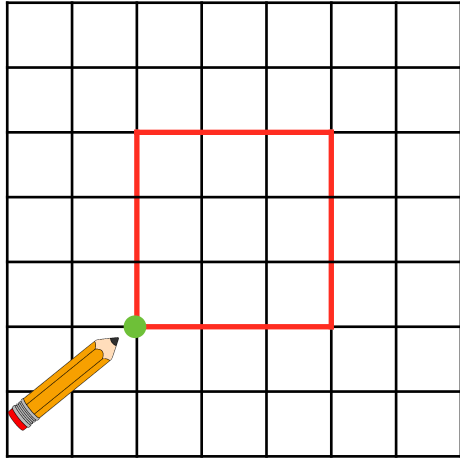
Le navire avance




L'encodeur

Le tracé

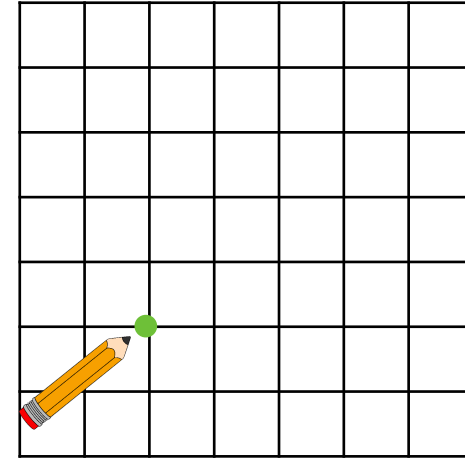
Écris sur ton ardoise un code qui explique à ton coéquipier quel tracé suivre pour faire un carré en partant du point vert.



Le décodeur

Le tracé

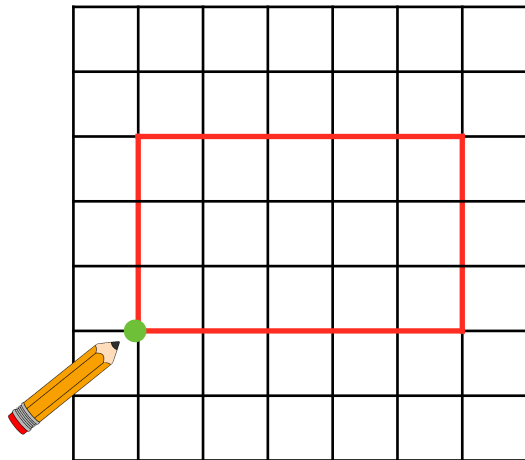
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, trace un carré identique au sien en partant du point vert.



L'encodeur

Le tracé 2

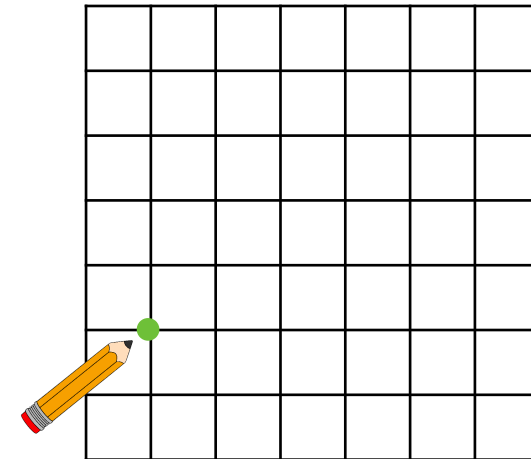
Écris sur ton ardoise un code qui explique à ton coéquipier quel tracé suivre pour faire un rectangle en partant du point vert.



Le décodeur

Le tracé 2

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, trace un rectangle identique au sien en partant du point vert.





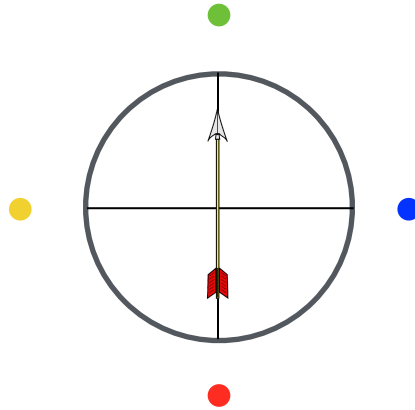
### L'encodeur

### Les cibles

Écris sur ton ardoise un code en utilisant le codage indiqué pour que ton coéquipier puisse tirer sur les cibles dans le même ordre que toi.

Tu tires sur la cible verte, la rouge, la jaune puis la bleue.

90 °	Tu fais un quart de tour sur ta droite.
180 °	Tu fais un demi-tour.
270°	Tu fais trois quarts de tour sur ta droite.

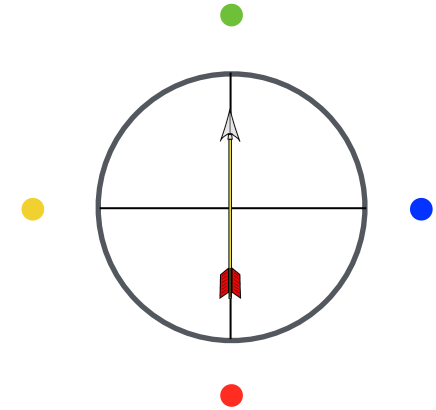


### Le décodeur

### Les cibles

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, retrouve dans quel ordre tu dois tirer sur les cibles (indique des numéros à côté de chacune).

90 °	Tu fais un quart de tour sur ta droite.
180 °	Tu fais un demi-tour.
270°	Tu fais trois quarts de tour sur ta droite.



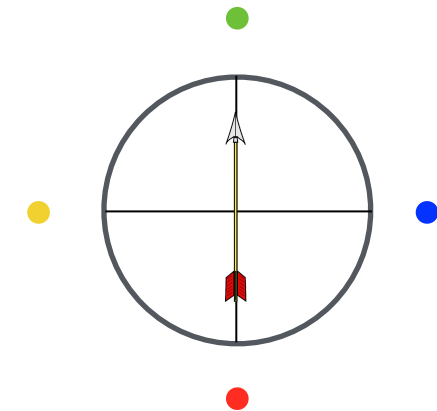
### L'encodeur

### Les cibles 2

Écris sur ton ardoise un code en utilisant le codage indiqué pour que ton coéquipier puisse tirer sur les cibles dans le même ordre que toi.

Tu tires sur la cible verte, la bleue, la jaune puis la rouge.

90 °	Tu fais un quart de tour sur ta droite.
180 °	Tu fais un demi-tour.
270°	Tu fais trois quarts de tour sur ta droite.

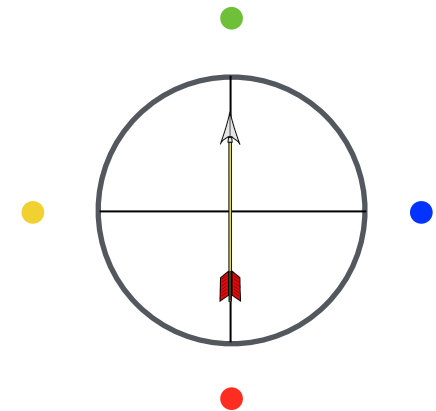


### Le décodeur

### Les cibles 2

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, trace le trajet suivi par la tortue pour arriver jusqu'à la salade.

90 °	Tu fais un quart de tour sur ta droite.
180 °	Tu fais un demi-tour.
270°	Tu fais trois quarts de tour sur ta droite.

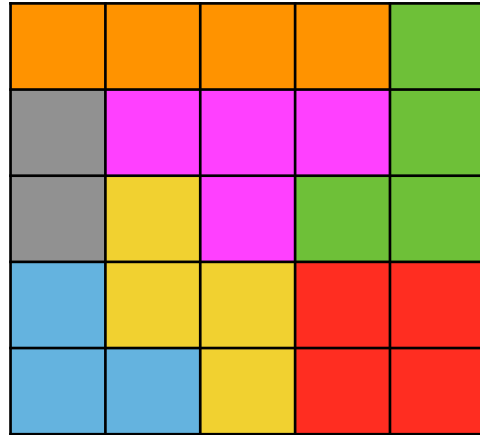


### L'encodeur

## Les briques

Écris sur ton ardoise un code en utilisant le codage indiqué pour que ton coéquipier puisse reproduire la même disposition des briques .

1	orange
2	vert
3	rose
4	gris
5	jaune
6	bleu
7	rouge

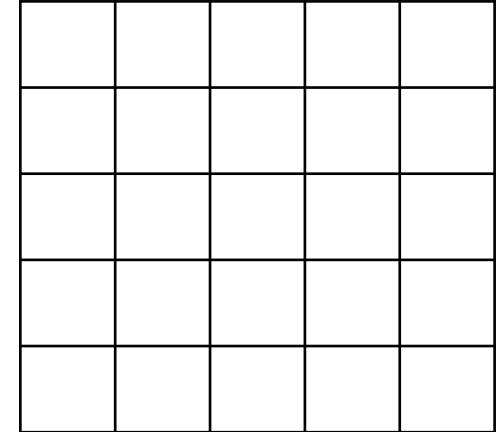


### Le décodeur

## Les briques

Colorie les cases en utilisant le code que t'a donné ton coéquipier pour disposer les briques de la même façon que lui.

1	orange
2	vert
3	rose
4	gris
5	jaune
6	bleu
7	rouge

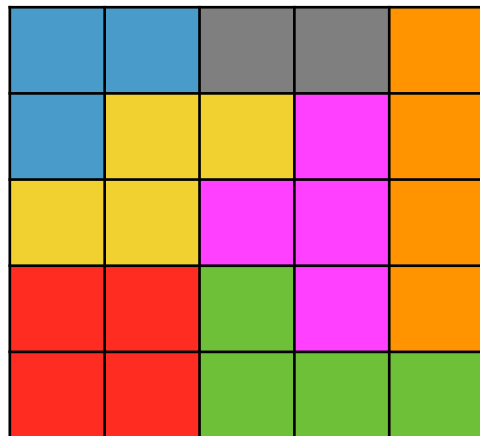


### L'encodeur

## Les briques 2

Écris sur ton ardoise un code qui explique le trajet suivi par la tortue pour arriver jusqu'à la salade.

1	orange
2	vert
3	rose
4	gris
5	jaune
6	bleu
7	rouge

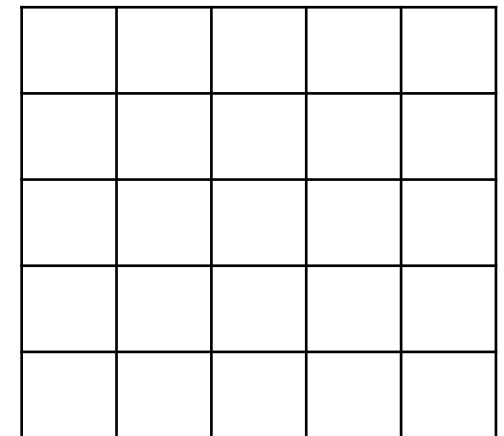


### Le décodeur

## Les briques 2

Colorie les cases en utilisant le code que t'a donné ton coéquipier pour disposer les briques de la même façon que lui.

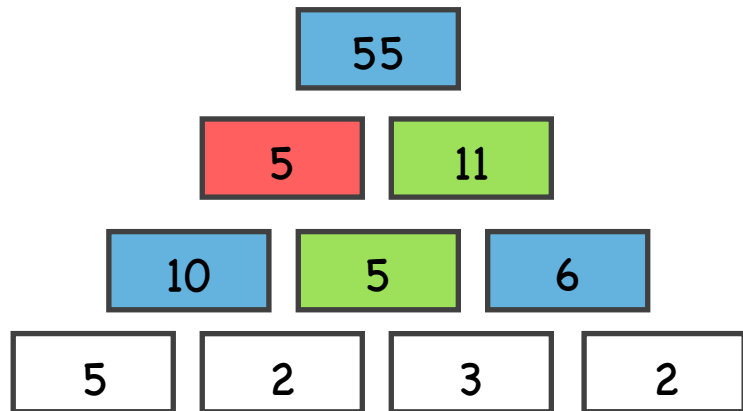
1	orange
2	vert
3	rose
4	gris
5	jaune
6	bleu
7	rouge



L'encodeur

## Calculorythme

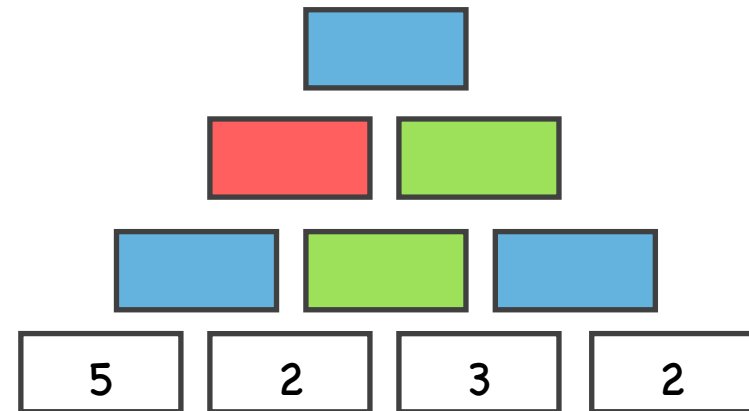
Écris sur ton ardoise un code qui permette à ton coéquipier de compléter les cases colorées de la pyramide des nombres.



Le décodeur

## Calculorythme

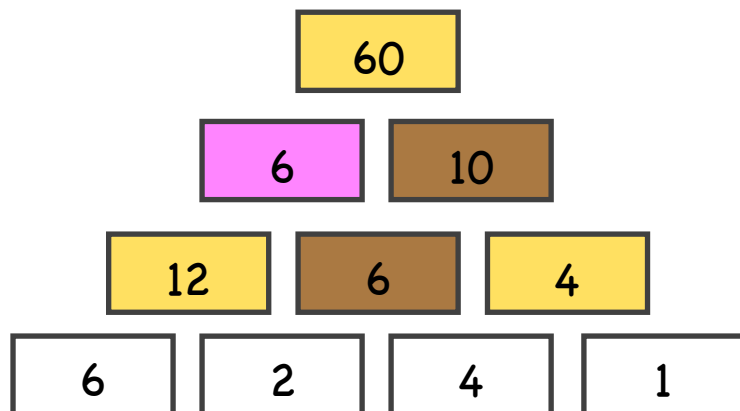
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, complète la pyramide des nombres.



L'encodeur

## Calculorythme 2

Écris sur ton ardoise un code qui permette à ton coéquipier de compléter les cases colorées de la pyramide des nombres.



Le décodeur

## Calculorythme 2

Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, complète la pyramide des nombres.

