

PROGRAMMaCANCRE

programmation en
mode débranché

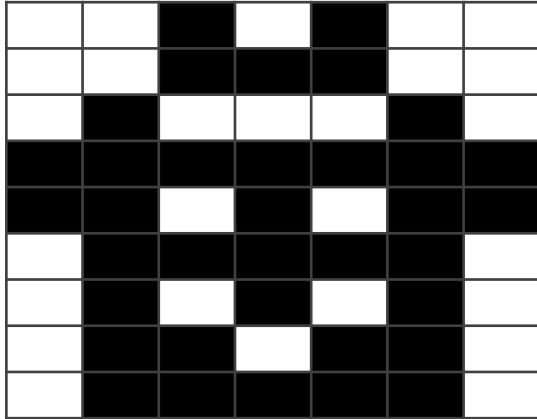
10 double-fiches
pour s'amuser à
programmer
(sans ordinateur)

leblogducancre.com

L'encodeur

Pixels

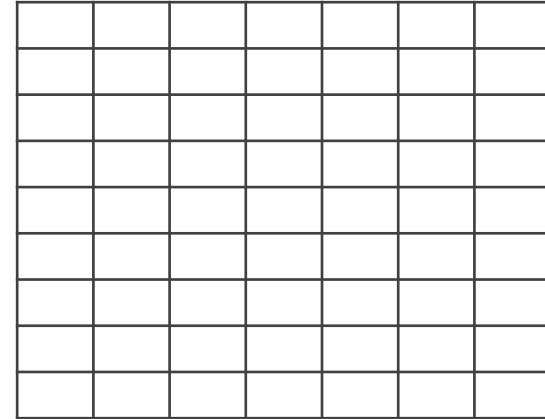
Écris sur ton ardoise un code qui explique à ton coéquipier quelles cases il doit noircir sur son quadrillage pour obtenir une production identique à la tienne.



Le décodeur

Pixels

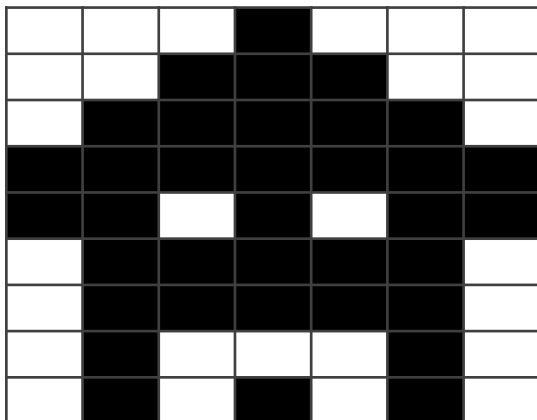
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, noircis les bonnes cases pour obtenir une production identique à la sienne.



L'encodeur

Pixels 2

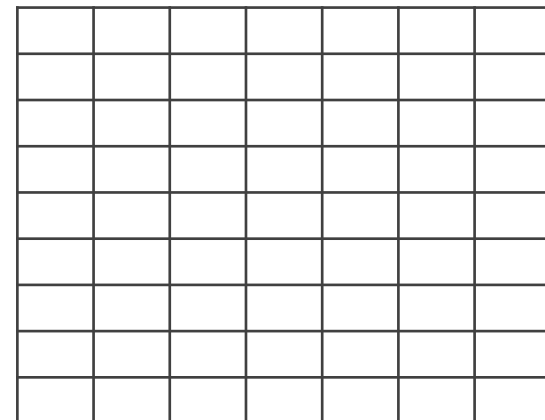
Écris sur ton ardoise un code qui explique à ton coéquipier quelles cases il doit noircir sur son quadrillage pour obtenir une production identique à la tienne.



Le décodeur

Pixels 2

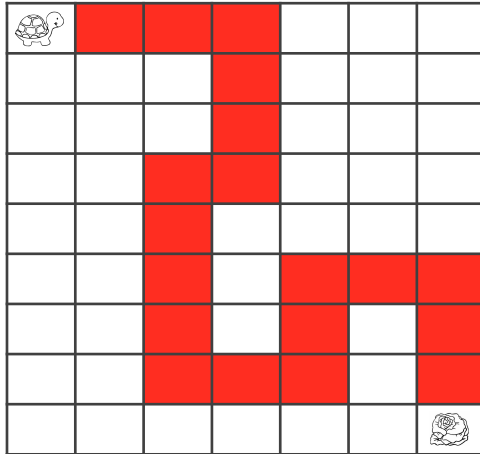
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, noircis les bonnes cases pour obtenir une production identique à la sienne.



L'encodeur

La tortue

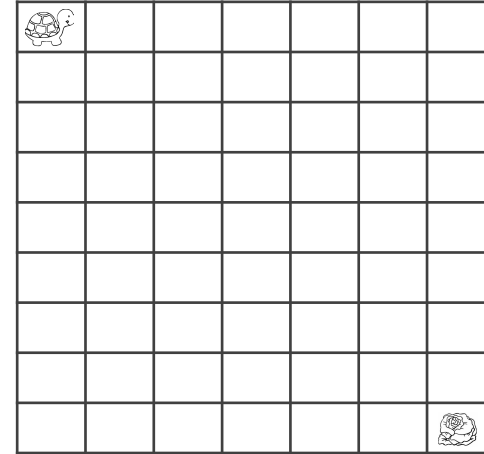
Écris sur ton ardoise un code qui explique le trajet suivi par la tortue pour arriver jusqu'à la salade.



Le décodeur

La tortue

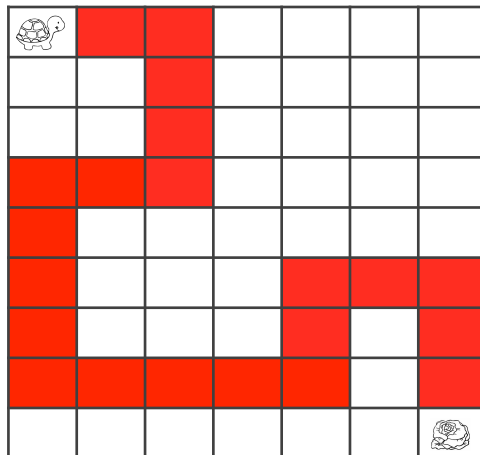
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, trace le trajet suivi par la tortue pour arriver jusqu'à la salade.



L'encodeur

La tortue 2

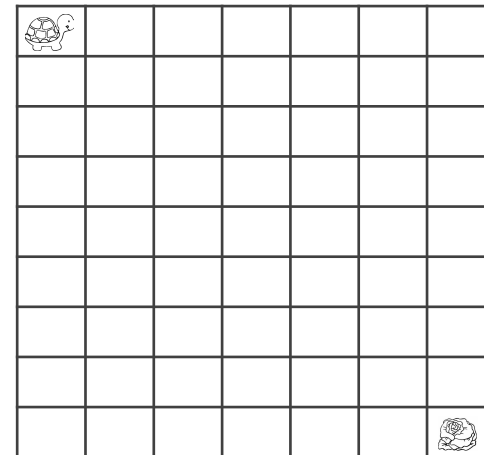
Écris sur ton ardoise un code qui explique le trajet suivi par la tortue pour arriver jusqu'à la salade.



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.

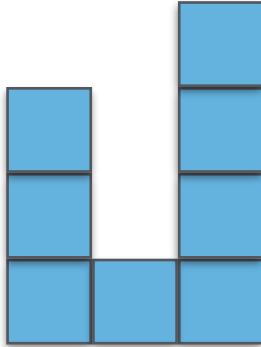


L'encodeur

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

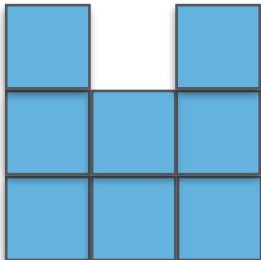
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, empile les cubes de façon à obtenir une construction identique à la sienne.

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

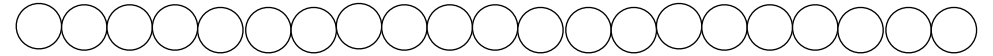
Écris un code sur ton ardoise pour que ton coéquipier puisse réaliser un collier de perles identique au tien.



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)	↺

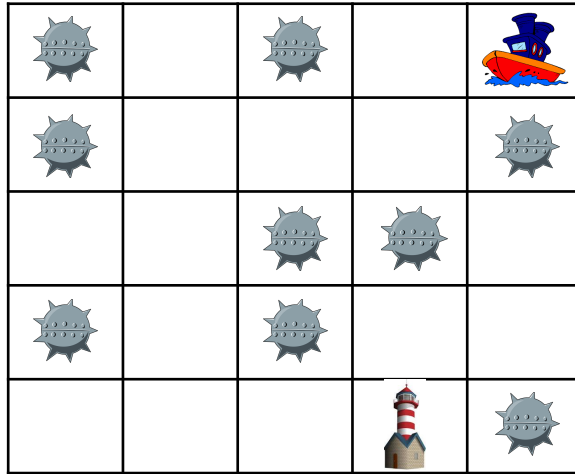
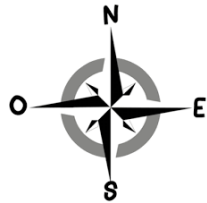
				
	M. Jean			
				
			M. Paul	
	M. Li			

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

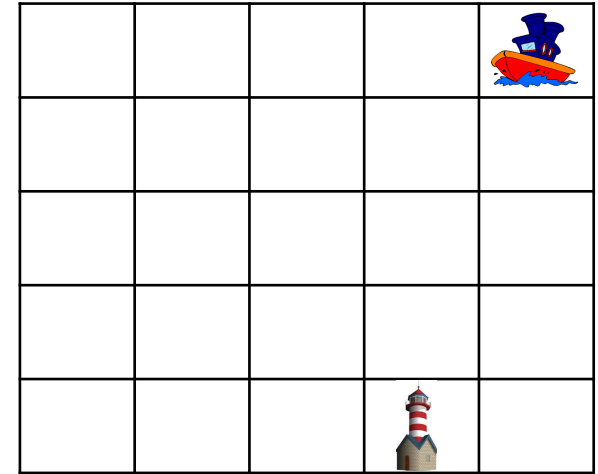
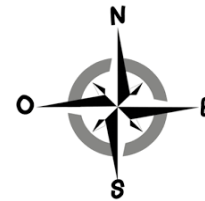


Le décodeur

Le marin

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

Le navire avance

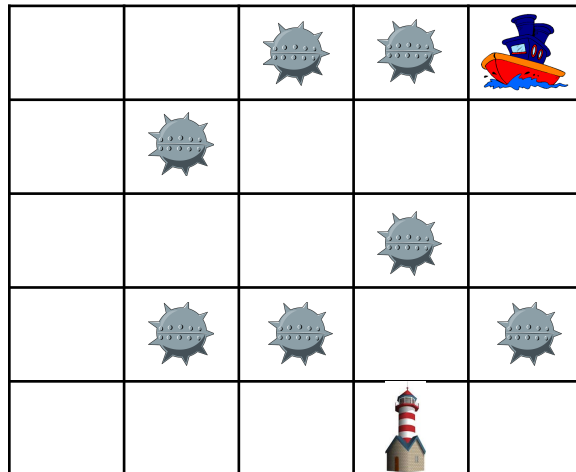


L'encodeur

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

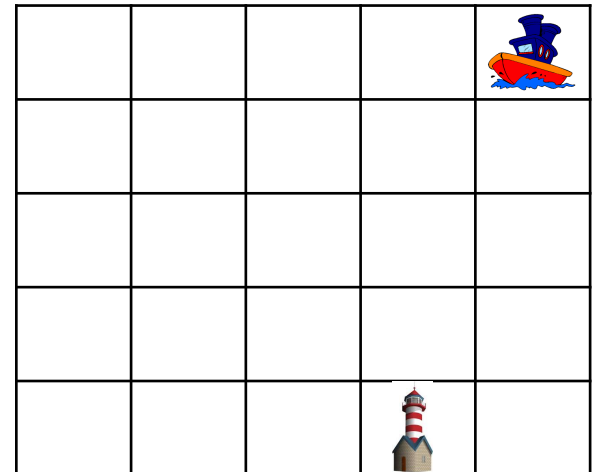
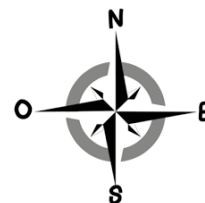


Le décodeur

Le marin 2

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

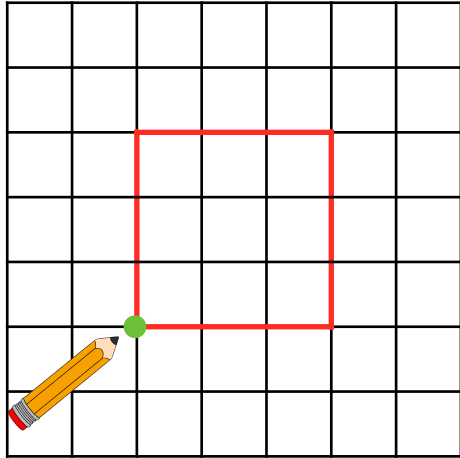
Le navire avance



L'encodeur

Le tracé

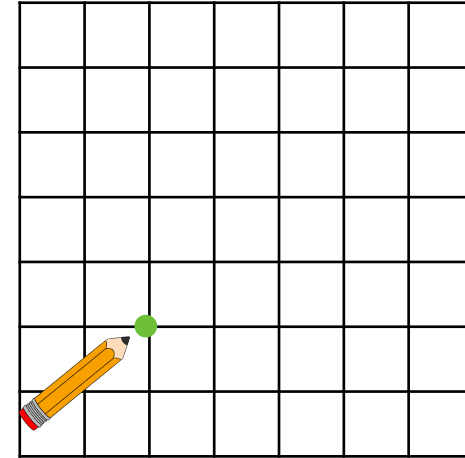
Écris sur ton ardoise un code qui explique à ton coéquipier quel tracé suivre pour faire un carré en partant du point vert.



Le décodeur

Le tracé

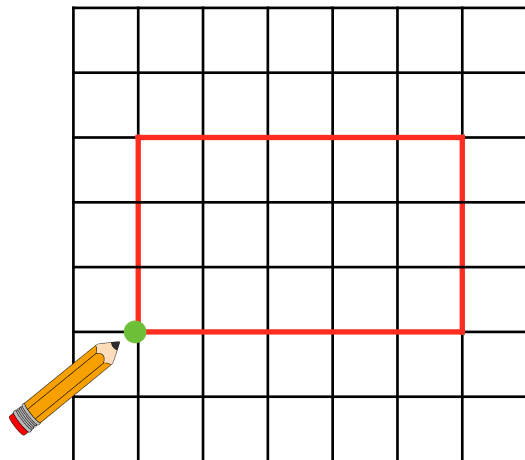
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, trace un carré identique au sien en partant du point vert.



L'encodeur

Le tracé 2

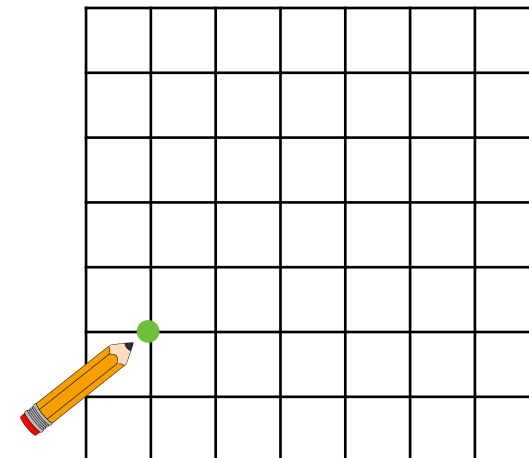
Écris sur ton ardoise un code qui explique à ton coéquipier quel tracé suivre pour faire un rectangle en partant du point vert.



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.



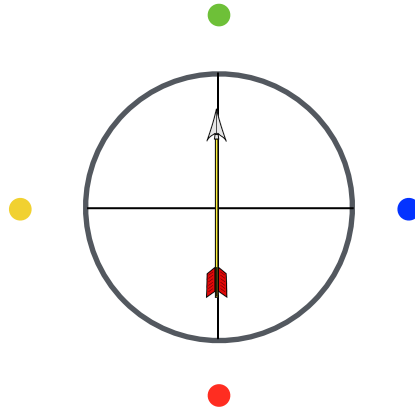
L'encodeur

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.

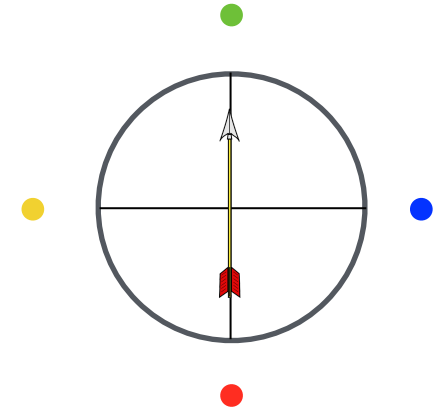


Le décodeur

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.



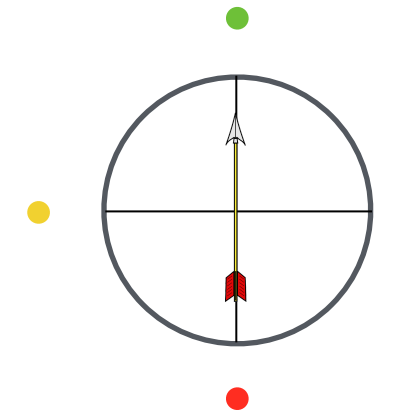
L'encodeur

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.

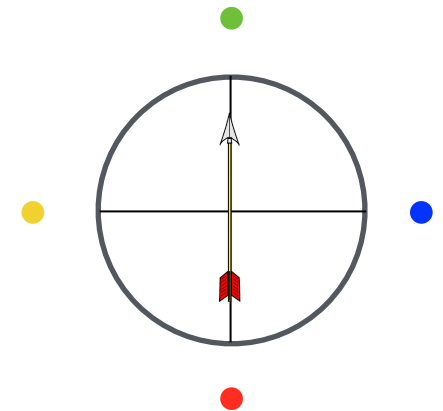


Le décodeur

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.

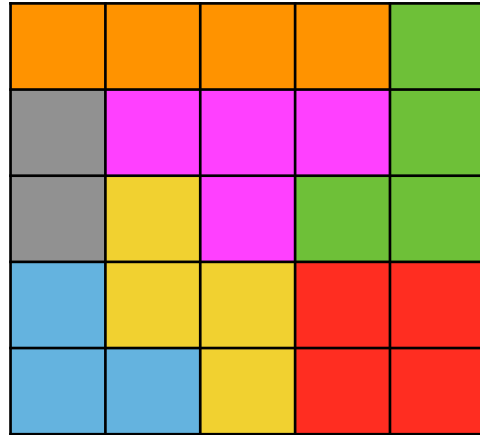


L'encodeur

Les briques

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

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

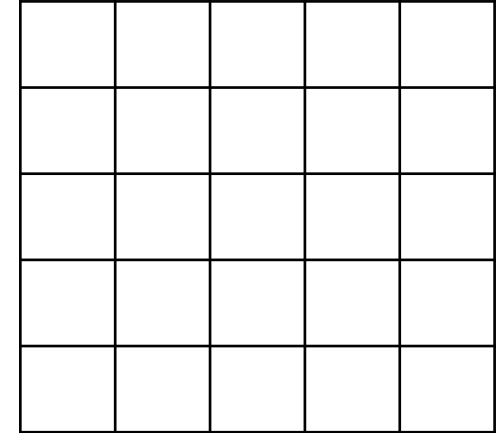


Le décodeur

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

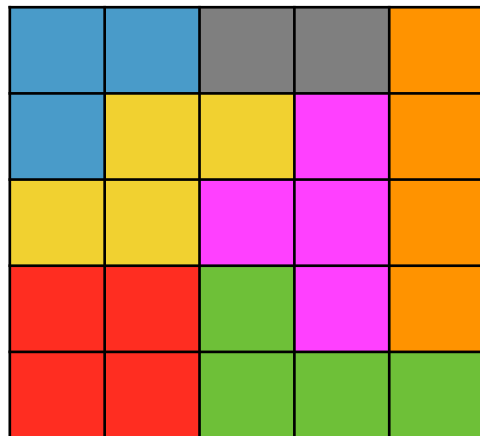


L'encodeur

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

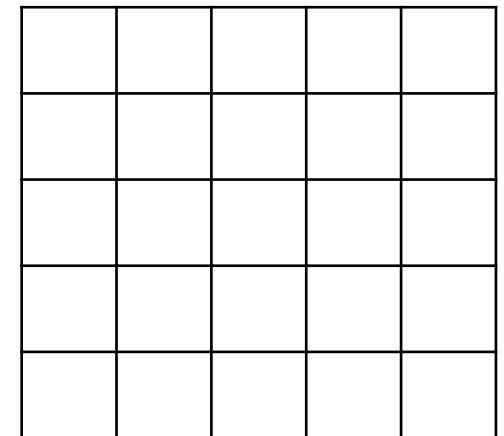


Le décodeur

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.

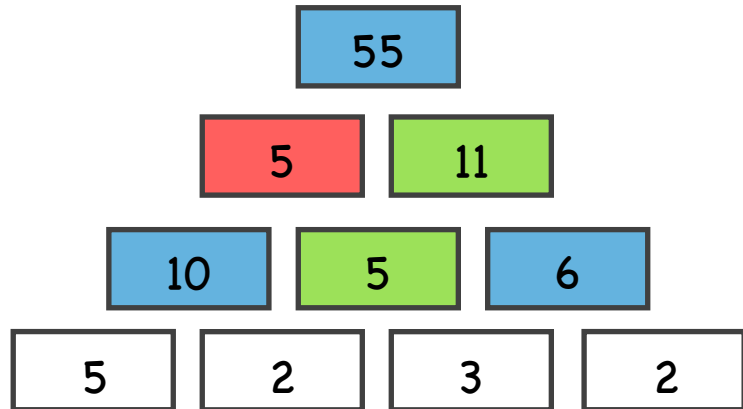
1	orange
2	vert
3	rose
4	gris
5	jaune
6	bleu
7	rouge



L'encodeur

Calculorythme

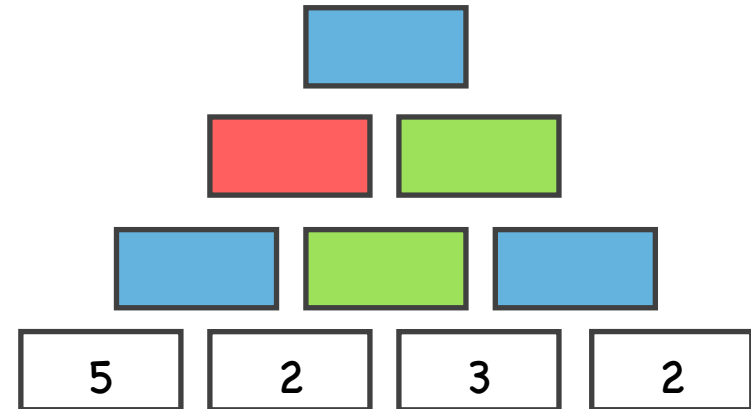
Écris sur ton ardoise un code qui permette à ton coéquipier de compléter les cases colorées de la pyramide des nombres.



Le décodeur

Calculorythme

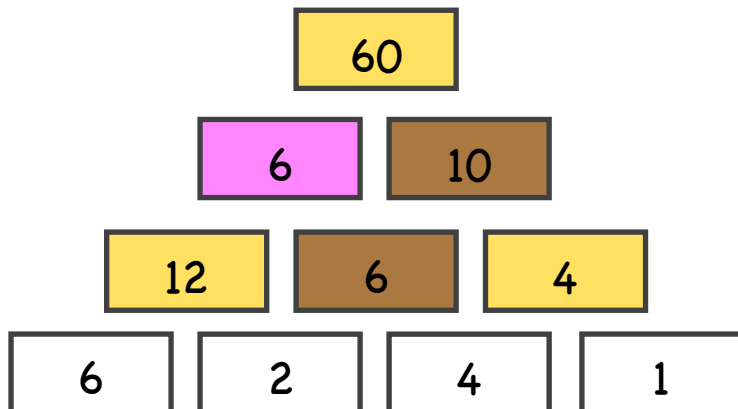
Grâce au code que t'a donné ton coéquipier, complète la pyramide des nombres.



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.

