

Du 9 au 15 mars 2020

Cycle : 2

Niveau : 3

## Situation n°2: le jeu du manchot Tux Bot

### Règle du jeu :

Coder le parcours du manchot à l'aide d'un ensemble de quatre instructions de base :

- **HAUT** : *déplace le manchot d'une case vers le haut,*
- **BAS** : *déplace le manchot d'une case vers le bas,*
- **GAUCHE** : *déplace le manchot d'une case vers la gauche,*
- **DROITE** : *déplace le manchot d'une case vers la droite.*
- **MANGER** : *mange le poisson présent sur la case.*

Le programme ne peut comporter qu'**au plus** vingt-quatre instructions.  
Le défi est remporté si, au terme de son déplacement, le manchot a ramassé l'**ensemble des poissons**.

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

### PROPOSITION DE CODAGE DES INSTRUCTIONS



HAUT



BAS



GAUCHE














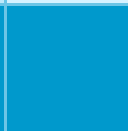
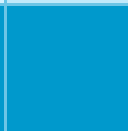
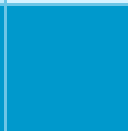
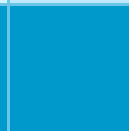




DROITE



MANGER



	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

### MON PROGRAMME :


#### PROPOSITION DE CODAGE DES INSTRUCTIONS



HAUT



BAS



GAUCHE



DROITE



MANGER



	1	2	3	4	5	6	7	8
A	■	□	□	□	□	□	□	□
B	■	🐟	■	■	■	■	■	□
C	■	□	■	□	□	□	■	□
D	■	□	■	🐧	■	□	■	□
E	■	□	■	■	■	□	■	□
F	■	🐟	□	□	□	🐟	■	□
G	■	■	■	■	■	■	■	□
H	□	□	□	□	□	□	□	□

### MON PROGRAMME :

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

### PROPOSITION DE CODAGE DES INSTRUCTIONS



HAUT



BAS



GAUCHE



DROITE



MANGER



