Cycle 2

L'HISTOIRE
DONT TU ES LE HÉROS

UNE DRÔLE D'AVENTURE !!

OU

Comment décoder et encoder
des textes et des images
même en situation de confinement

Nathalie Pasquet

Une drôle d'aventure !

Chapitre 1 : Le message secret

Tu viens de te réveiller.
Dans ton rêve, tu étais un super héros.

Mais regarde, le rêve continue… !
Un oiseau tape du bec à ta fenêtre. Il te donne un message secret.
Voici le message.

Décode-le !

A	
1	

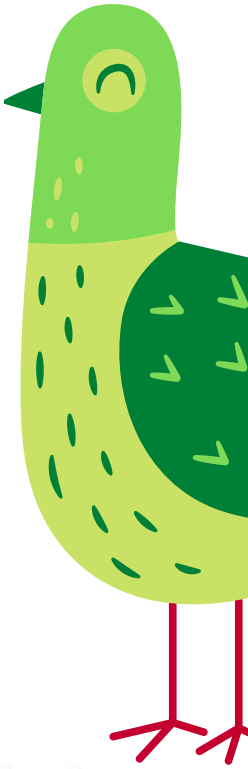
	'				
		A			
12		1	9	4	5

12	5

4	9	18	5	3	20	5	21	18

5	19	20

18	5	20	5	14	21



Pour t'aider, utilise la table de correspondance :

A														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Aide : Utilise tes connaissances sur l'ordre des lettres dans l'alphabet. La première lettre porte le numéro 1, la deuxième lettre est le numéro 2, etc…

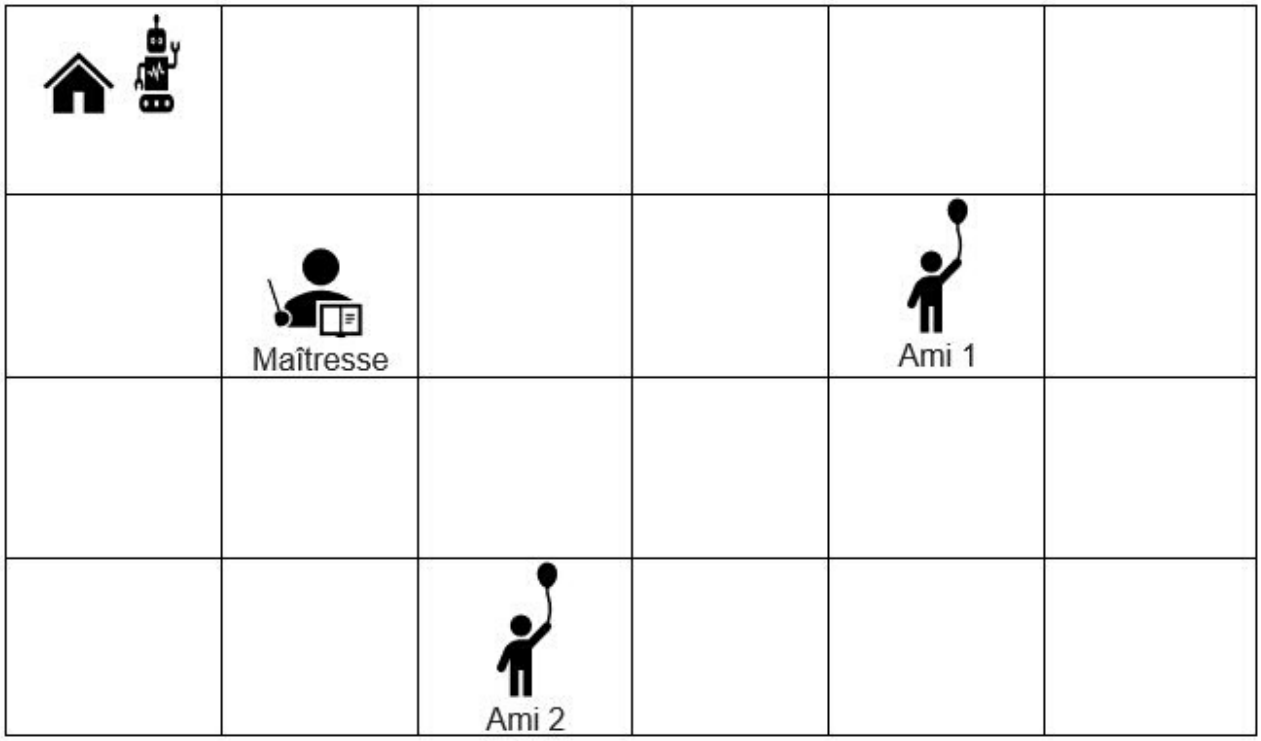
Une drôle d'aventure !

Chapitre 2 : Le plan

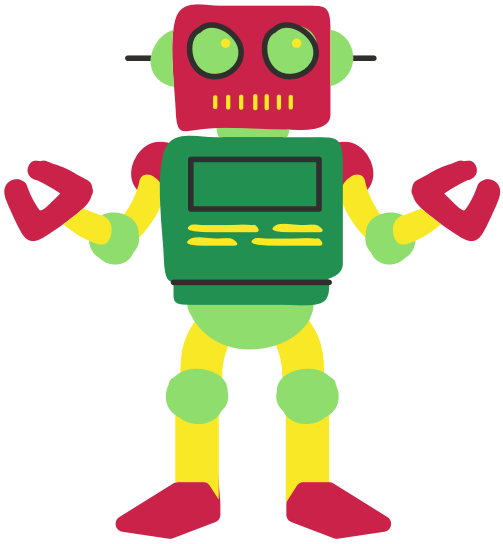
Oh la la, le directeur est retenu !
Tu veux prévenir tes amis et la maîtresse.

Comme tu ne peux pas sortir à cause du confinement, ton robot y va.

>>>>> **Trace le chemin qui passe par chez tes amis et par chez la maîtresse et qui rentre à la maison**. Attention, ton robot ne peut pas aller en diagonale.



>>>>> **Écris le chemin du robot avec des mots :**



Une drôle d'aventure !

Chapitre 3 : Programmer un robot

Mince ! Ton robot ne comprend pas ce que tu lui dis.
Tu dois utiliser des flèches pour lui donner des instructions :

Avance d'une case

Tourne à gauche

Tourne à droite

Tu veux que ton robot passe chez la maîtresse, l'ami 1, puis l'ami 2.
Écris le chemin avec des flèches :

Aide : Mets une flèche à chaque fois que ton robot passe d'une case à l'autre.
Pour changer de direction, pivote dans une case à l'aide d'une flèche courbée.

Boucles : Le programme que tu as écrit avec des flèches est un peu long. Nous allons le réduire. Si une flèche est répétée plusieurs fois de suite, alors trace la flèche et indique le nombre de fois qu'elle est répétée.

Ex :

La flèche « Avance » est répétée 4 fois.

Réécris ton programme en évitant les répétitions

Aide : Compte le nombre de fois de suite que sont répétées les instructions

Une drôle d'aventure !

Chapitre 4 : Toute une préparation

Bravo ! Tu as réussi à prévenir tout le monde !
Avant d'aller délivrer le directeur, tu dois aller chercher des masques, du gel et des gants. Tu envoies ton robot-camion. Attention, il ne peut pas aller en diagonale et il doit toujours rester à plus d'une case du coronavirus pour ne pas attraper la maladie.

Trace le parcours de ton robot-camion pour ramener les masques, les gants et le gel.

				Corona-virus		
Corona-virus					Masques	
				Parc	fermé	
	Lac				Gants	Gel
				Corona-virus		
		Corona-virus				

Super, tu as préparé le chemin. Il faut maintenant que tu programmes ton robot-camion, mais il ne connaît que les mots : « avance », « pivote droite » et « pivote gauche ».

Programme son parcours avec ces mots. Si tu lui demandes d'avancer de 2 cases, tu peux lui donner l'instruction : « Avance de 2 ».

Avance de 2 ; Pivote droite ; Avance de 2 ; Pivote gauche ;

Aide : Utilise les instructions « Avance » pour changer de case, et « Pivote » pour changer de direction au sein d'une case.

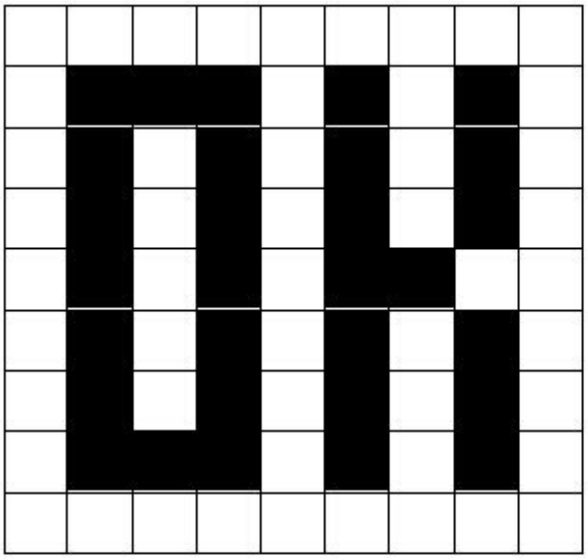
Une drôle d'aventure !

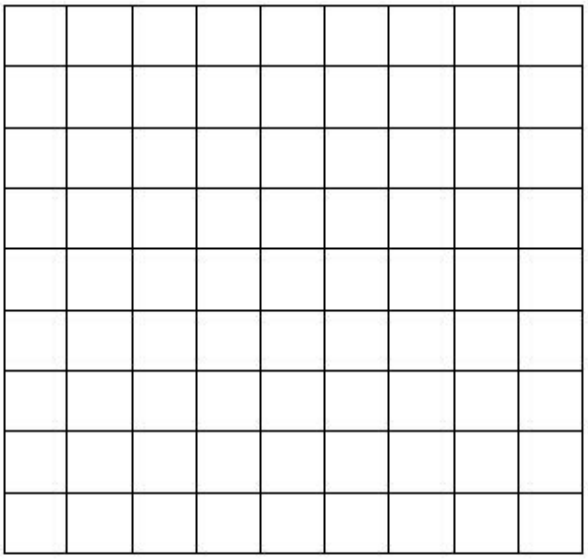
Chapitre 5 : Pixellisation

Super ! Ton robot-camion a tout rapporté !

Tu avertis tes amis que tout est prêt pour aller sauver le directeur. Tu mets un grand « OK » sur un quadrillage et tu l'affiches à ta fenêtre.

>>>>> **Reproduis le message sur le quadrillage de droite** :





Aide : Colorie avec soin pour que le message soit clair.

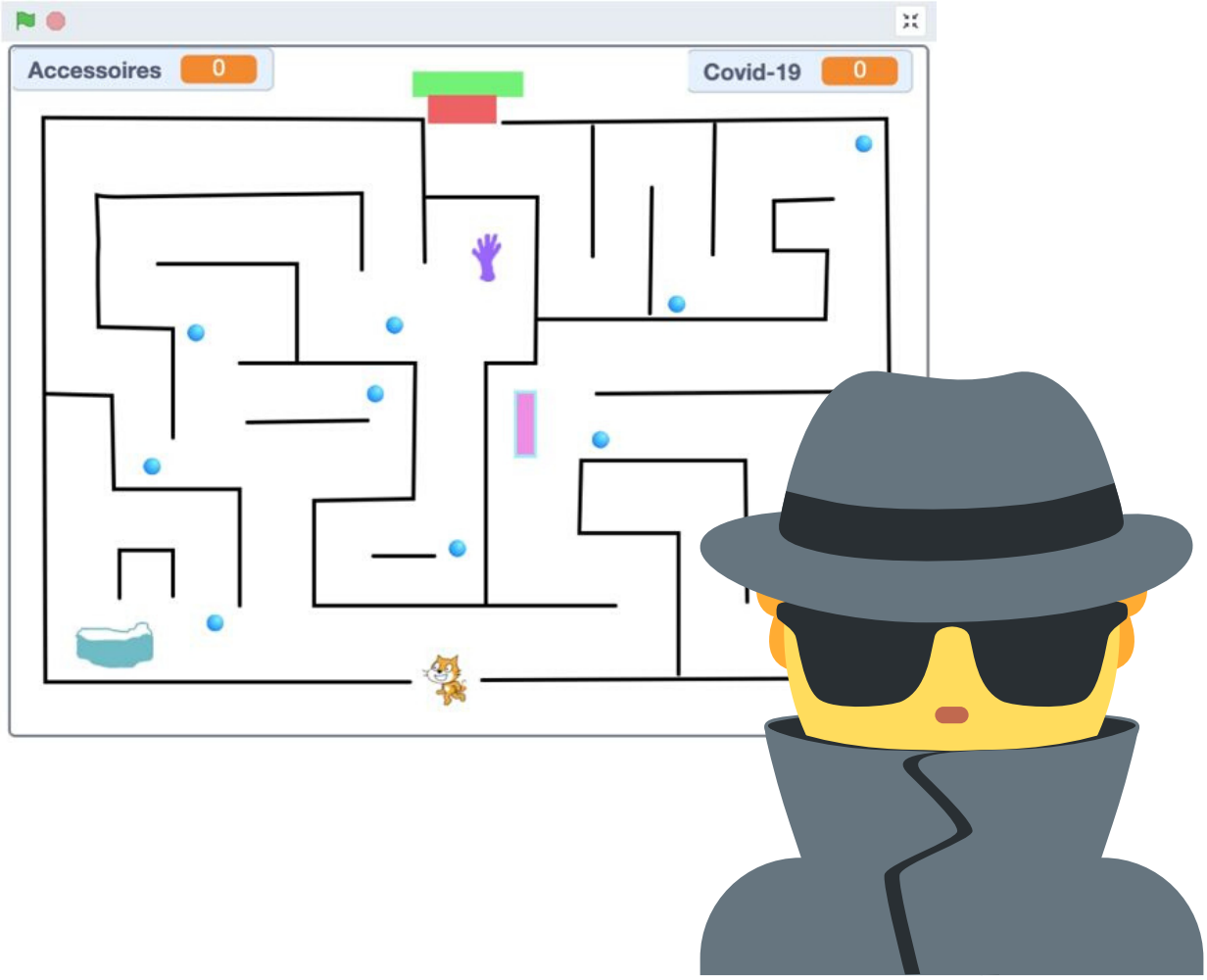
Une drôle d'aventure !

Chapitre 6 : Scratch

Tu veux envoyer ton robot-camion délivrer le directeur mais il est rangé dans la chambre de tes parents qui dorment. Tu décides d'envoyer Scratch, ton chat. Il est obéissant !

Avec l'autorisation de tes parents, connecte-toi à l'adresse :
https://scratch.mit.edu/projects/379900355/editor/

Regarde ! Scratch, part en mission pour toi. **Aide-le à aller sauver le directeur.** Récupère les trois accessoires, car il les a oubliés, et rejoins la porte verte.
Attention !!!! Ton chat ne doit absolument pas approcher du Covid-19 !!!!
Appuie sur le drapeau vert pour commencer.



Aide : Utilise les flèches pour déplacer le chat dans le labyrinthe. Récupère les trois accessoires. Sors par le haut sans toucher les billes bleues. Ce sont des virus.

Une drôle d'aventure !

Chapitre 7 : Une belle méprise
(ou L'essentielle morale)

Tu l'as compris. Le directeur n'est pas retenu chez lui.
Il reste travailler dans son bureau le jour et la nuit.

Tout est bien qui finit bien.

Mais tu retiens quelque chose de très important de cette drôle d'aventure :

Il est très important de rester confinés.

Dis-le tout autour de toi :

CORRIGÉS

Une drôle d'aventure !!

Chapitre 1 : Le message secret

Tu viens de te réveiller. Dans ton rêve, tu étais un super héros.

Mais regarde, le rêve continue… ! Un oiseau tape du bec à ta fenêtre. Il te donne un message secret.

Voici le message. **Décode-le !**

A	L	'	A	I	D	E
1	12		1	9	4	5

L	E	D	I	R	E	C	T	E	U	R
12	5	4	9	18	5	3	20	5	21	18

E	S	T	R	E	T	E	N	U
5	19	20	18	5	20	5	14	21

Table de correspondance :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

CORRIGÉS

Une drôle d’aventure !!

Chapitre 2 : Le plan

	Maitresse			Ami 1	
		Ami 2			

Tous les chemins seront validés à partir du moment où ils passent par chacun des protagonistes et qu’ils ramènent au point initial.

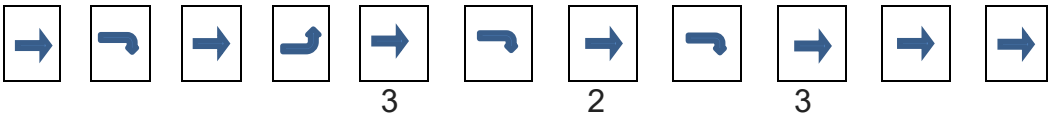
CORRIGÉS

Une drôle d'aventure !!

Chapitre 3 : Programmer un robot

Un des chemins possibles :

Le même chemin avec des boucles :



CORRIGÉS

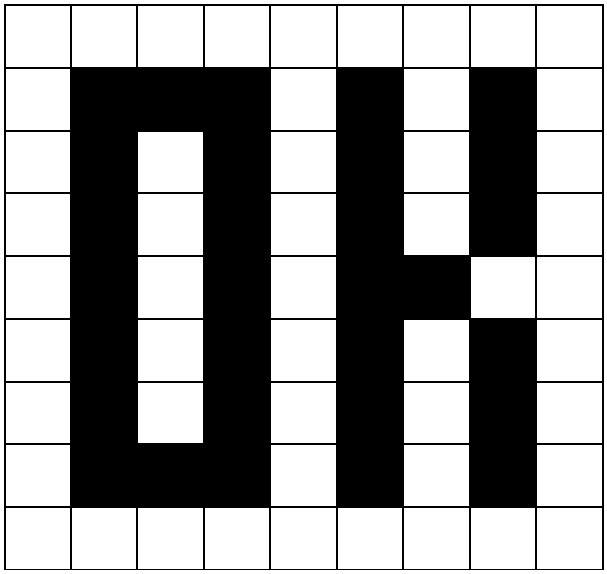
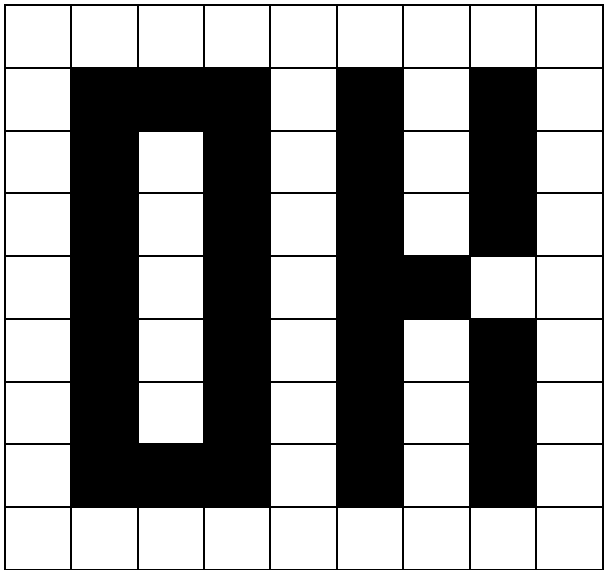
Une drôle d'aventure !!

Chapitre 4 : Toute une préparation

				Corona-virus		
Corona-virus					Masques	
				Parc	fermé	Gel
	Lac				Gants	
				Corona-virus		
		Corona-virus				

Avance de 2 ; Pivote droite ; Avance de 2 ; Pivote gauche ; Avance de 4 ; Pivote droite ; Avance de 2 ; Pivote droite ; Avance de 3 ; Pivote droite ; Avance 2 ; Pivote gauche ; Avance ; Pivote droite ; Avance de 2 ; Pivote gauche ; Avance de 2.

CORRIGÉS

Une drôle d'aventure !!

Chapitre 5 : Pixellisation