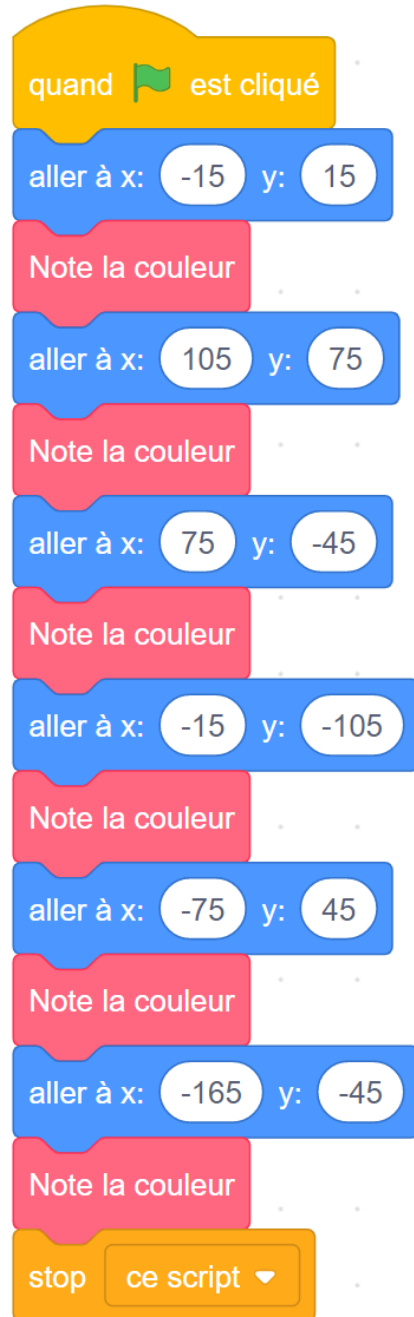


Les déplacements


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 1



Script for Carte 1:

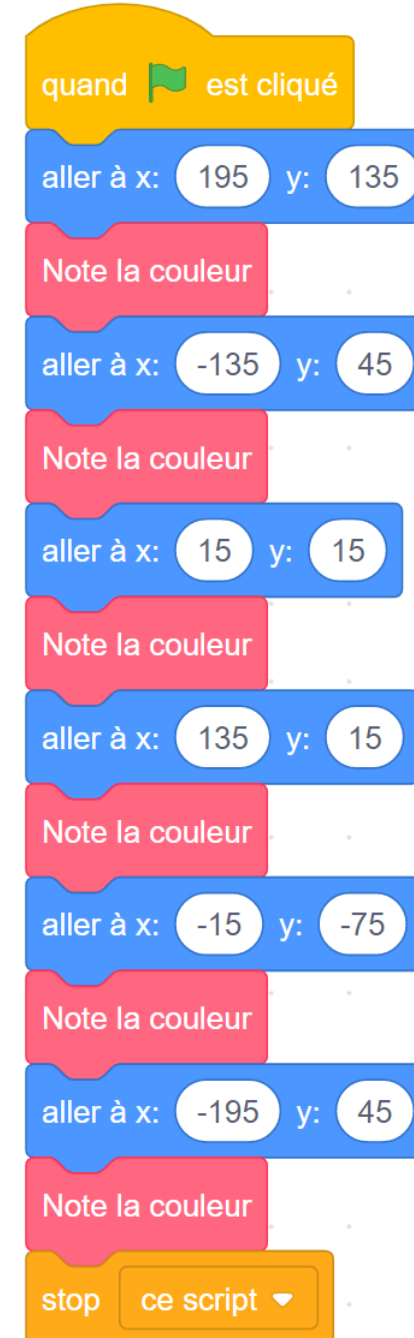
- quand  est cliqué
- aller à x: -15 y: 15
- Note la couleur
- aller à x: 105 y: 75
- Note la couleur
- aller à x: 75 y: -45
- Note la couleur
- aller à x: -15 y: -105
- Note la couleur
- aller à x: -75 y: 45
- Note la couleur
- aller à x: -165 y: -45
- Note la couleur
- stop ce script

Les déplacements


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 2

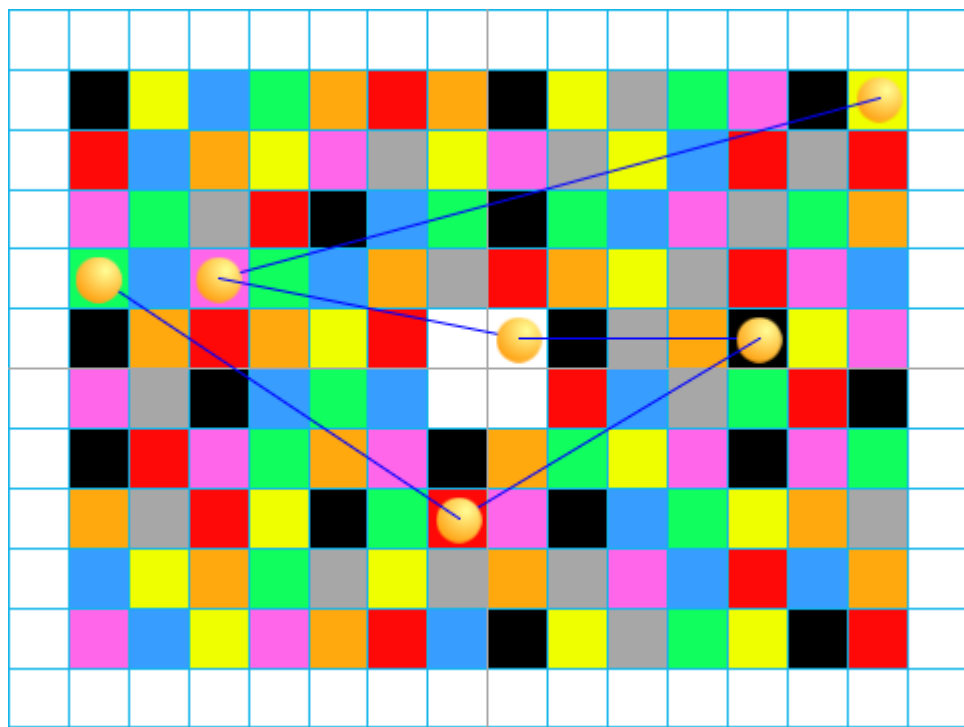


Script for Carte 2:

- quand  est cliqué
- aller à x: 195 y: 135
- Note la couleur
- aller à x: -135 y: 45
- Note la couleur
- aller à x: 15 y: 15
- Note la couleur
- aller à x: 135 y: 15
- Note la couleur
- aller à x: -15 y: -75
- Note la couleur
- aller à x: -195 y: 45
- Note la couleur
- stop ce script

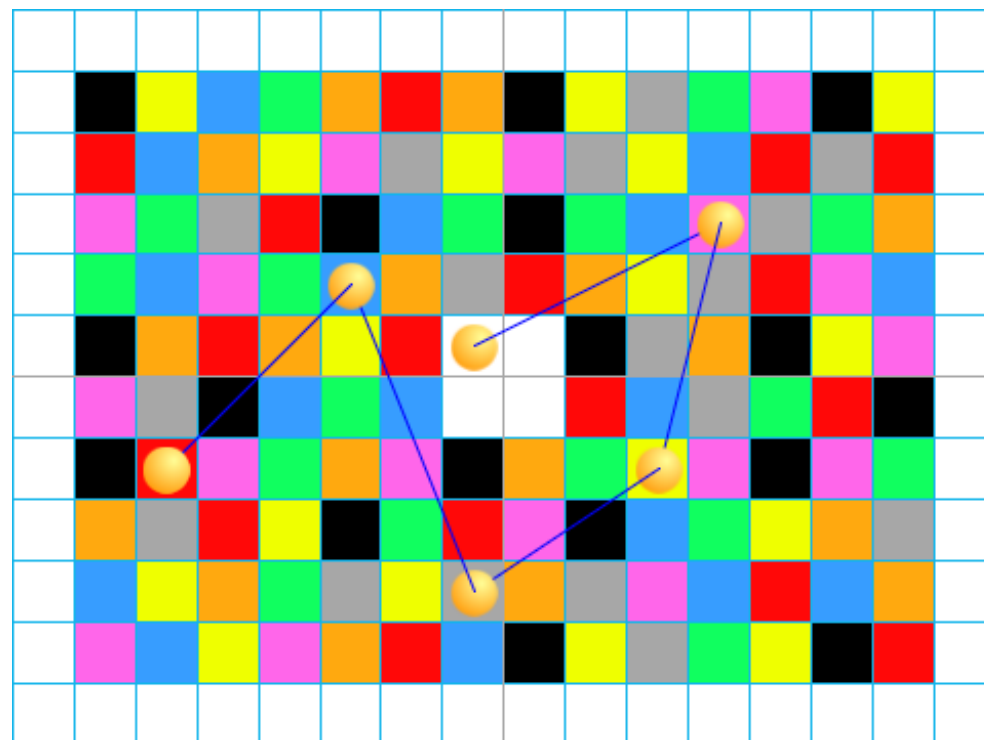
Solution

Jaune – Rose – Blanc – Noir – Rouge – Vert



Solution

Blanc – Rose – Jaune – Gris – Bleu – Rouge

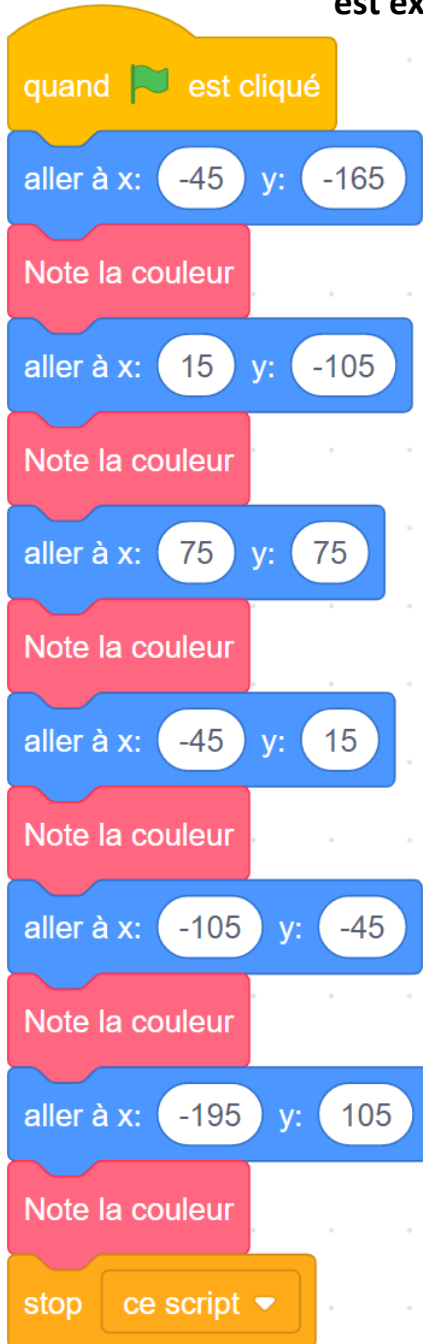


Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 3



Scratch script for Carte 3:

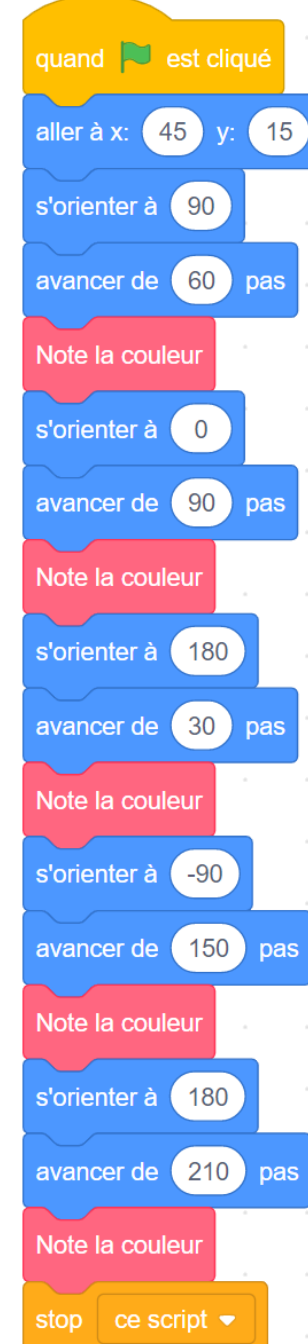
- quand [drapeau] est cliqué
- aller à x: -45 y: -165
- Note la couleur
- aller à x: 15 y: -105
- Note la couleur
- aller à x: 75 y: 75
- Note la couleur
- aller à x: -45 y: 15
- Note la couleur
- aller à x: -105 y: -45
- Note la couleur
- aller à x: -195 y: 105
- Note la couleur
- stop ce script

Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 4



Scratch script for Carte 4:

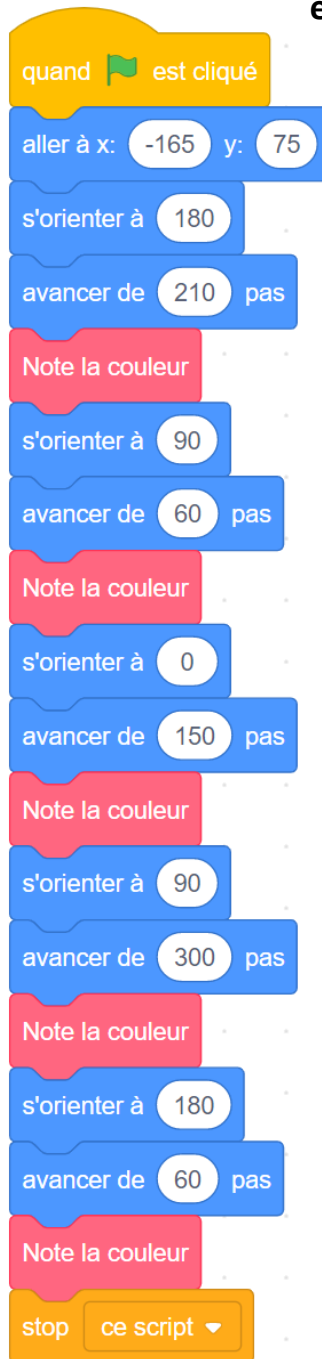
- quand [drapeau] est cliqué
- aller à x: 45 y: 15
- s'orienter à 90
- avancer de 60 pas
- Note la couleur
- s'orienter à 0
- avancer de 90 pas
- Note la couleur
- s'orienter à 180
- avancer de 30 pas
- Note la couleur
- s'orienter à -90
- avancer de 150 pas
- Note la couleur
- s'orienter à 180
- avancer de 210 pas
- Note la couleur
- stop ce script

Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 5



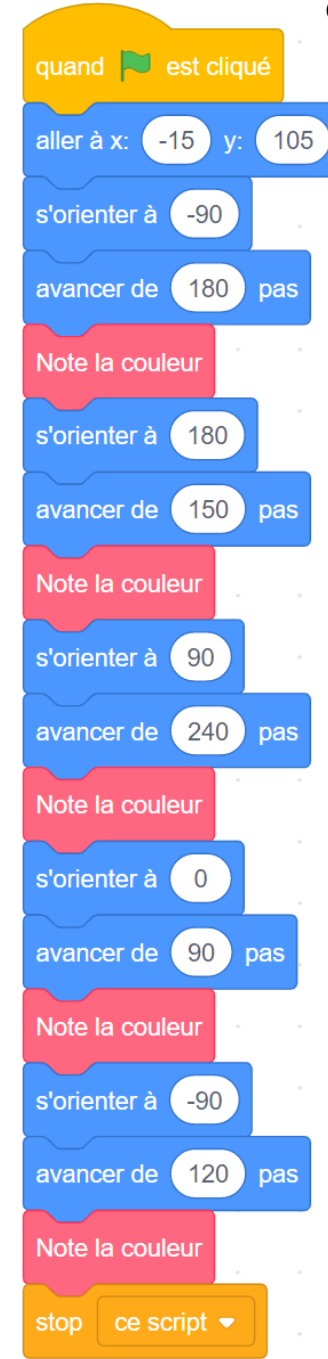
```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -165 y: 75
  s'orienter à 180
  avancer de 210 pas
  Note la couleur
  s'orienter à 90
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  s'orienter à 0
  avancer de 150 pas
  Note la couleur
  s'orienter à 90
  avancer de 300 pas
  Note la couleur
  s'orienter à 180
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  stop ce script
```

Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

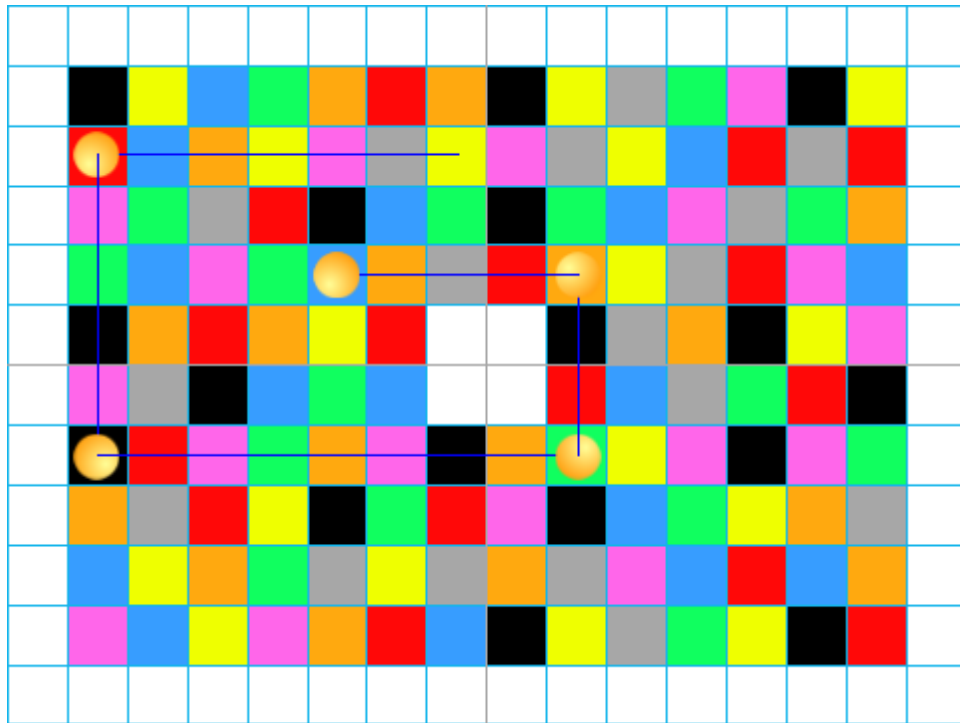
Carte 6



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -15 y: 105
  s'orienter à -90
  avancer de 180 pas
  Note la couleur
  s'orienter à 180
  avancer de 150 pas
  Note la couleur
  s'orienter à 90
  avancer de 240 pas
  Note la couleur
  s'orienter à 0
  avancer de 90 pas
  Note la couleur
  s'orienter à -90
  avancer de 120 pas
  Note la couleur
  stop ce script
```

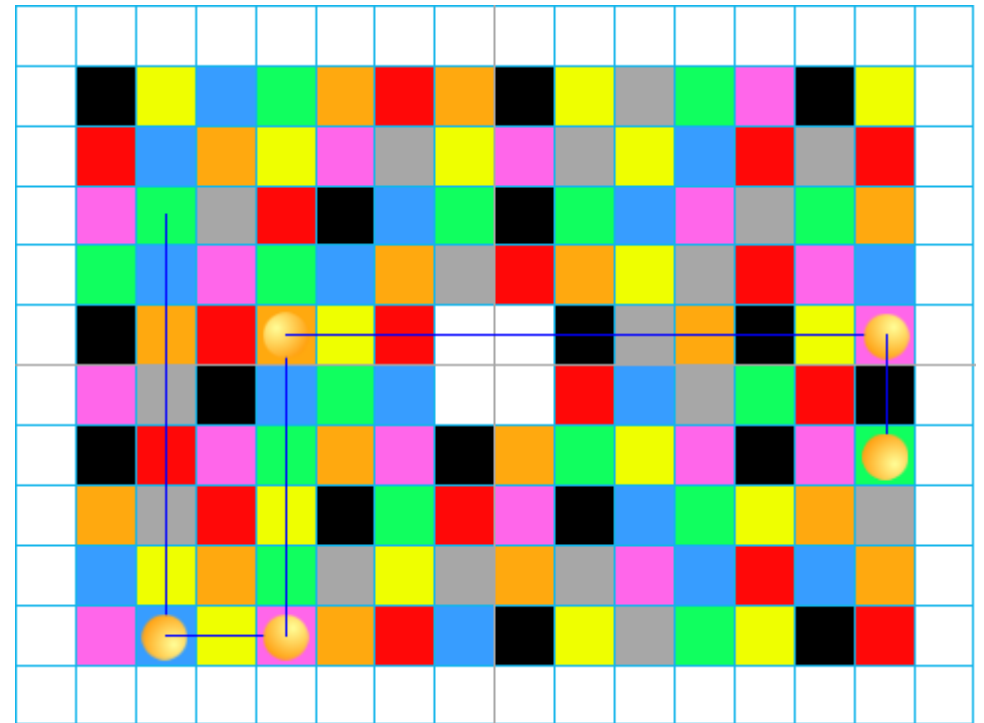
Solution

Rouge – Noir – Vert – Orange – Bleu



Solution

Bleu – Rose – Orange – Rose – Vert

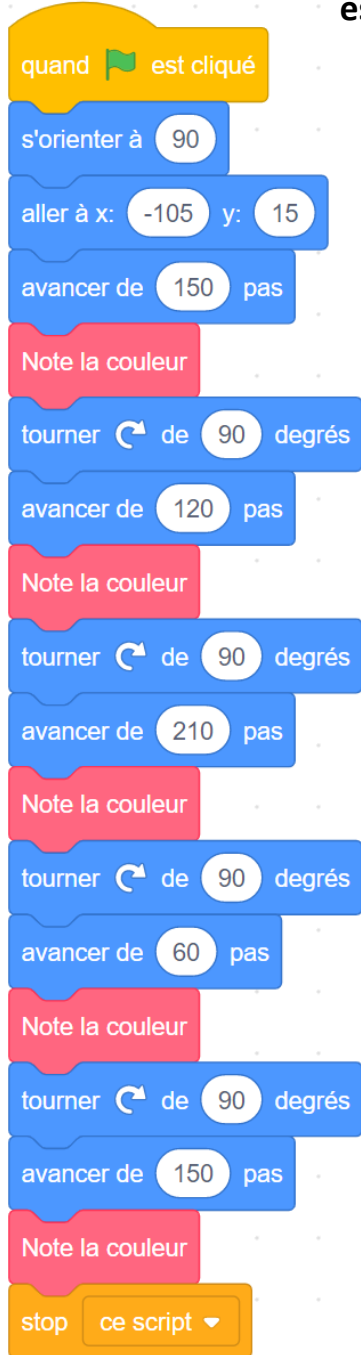


Les déplacements






Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 7



Scratch script for Carte 7:

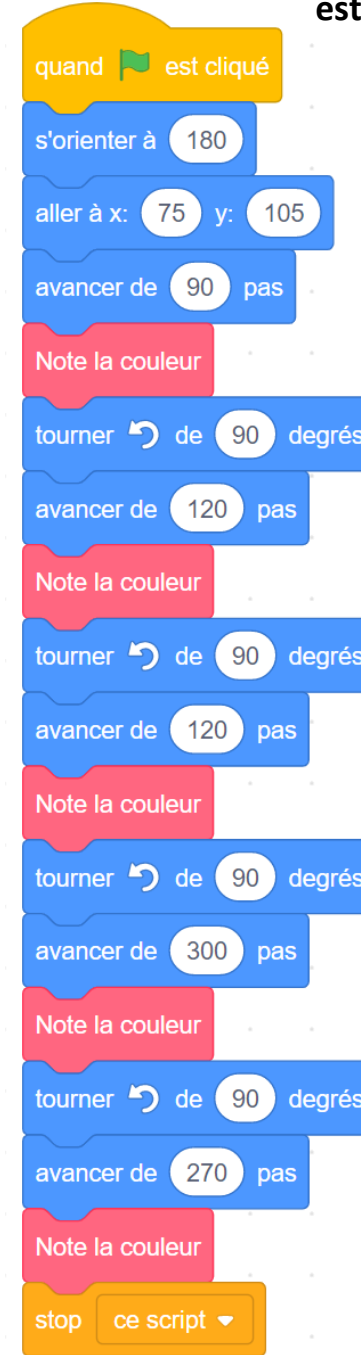
- quand  est cliqué
- s'orienter à 90
- aller à x: -105 y: 15
- avancer de 150 pas
- Note la couleur
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 120 pas
- Note la couleur
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 210 pas
- Note la couleur
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- Note la couleur
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 150 pas
- Note la couleur
- stop ce script

Les déplacements






Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 8

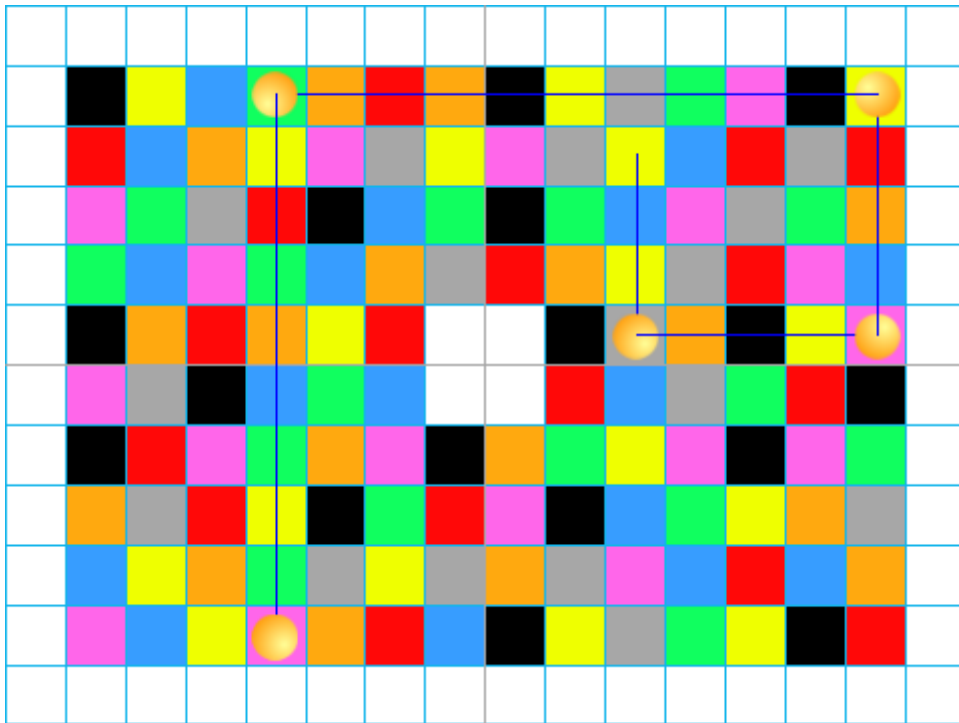


Scratch script for Carte 8:

- quand  est cliqué
- s'orienter à 180
- aller à x: 75 y: 105
- avancer de 90 pas
- Note la couleur
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 120 pas
- Note la couleur
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 120 pas
- Note la couleur
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 300 pas
- Note la couleur
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 270 pas
- Note la couleur
- stop ce script

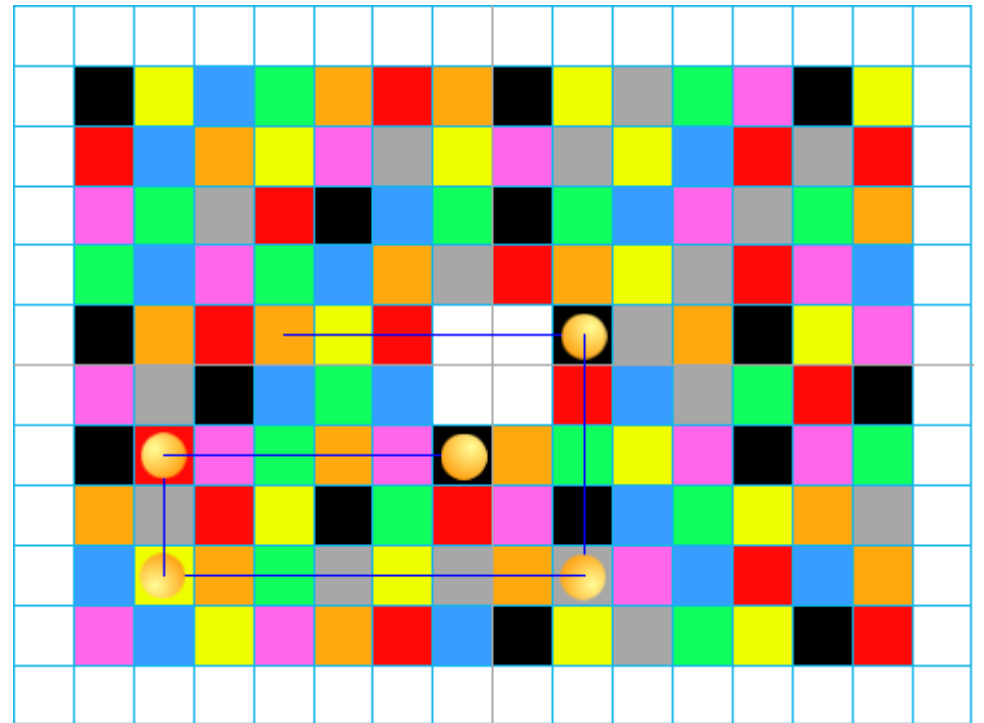
Solution

Gris – Rose – Jaune – Vert – Rose



Solution

Noir – Gris – Jaune – Rouge – Noir

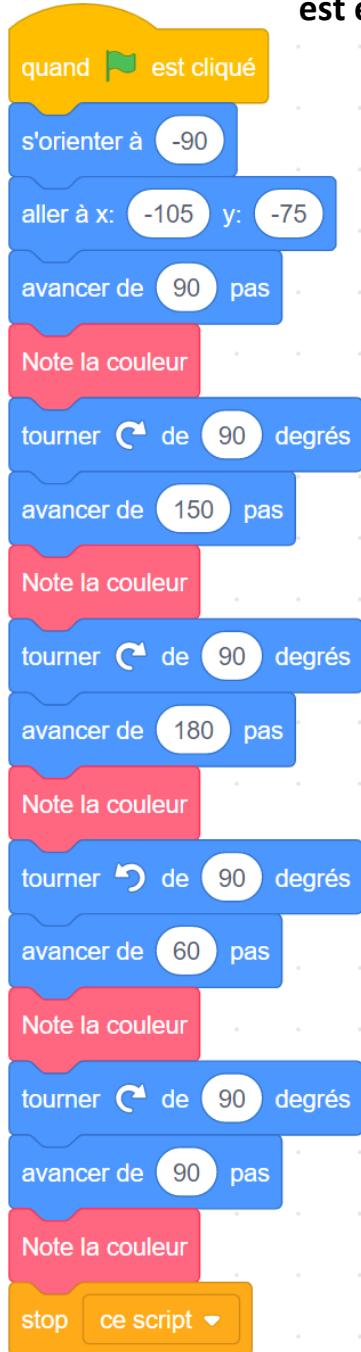


Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 9



Scratch script for Carte 9:

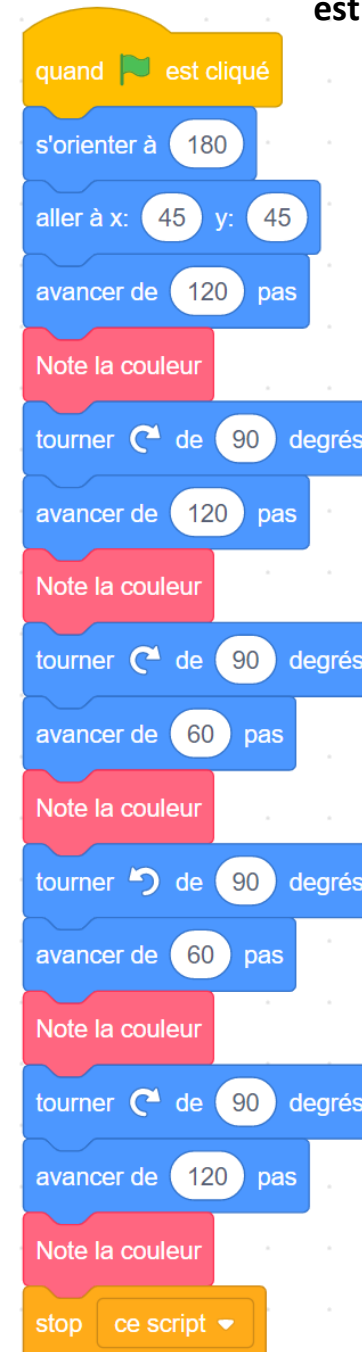
- quand le drapeau est cliqué
- s'orienter à -90
- aller à x: -105 y: -75
- avancer de 90 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 150 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 180 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 90 pas
- Note la couleur
- stop ce script

Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 10

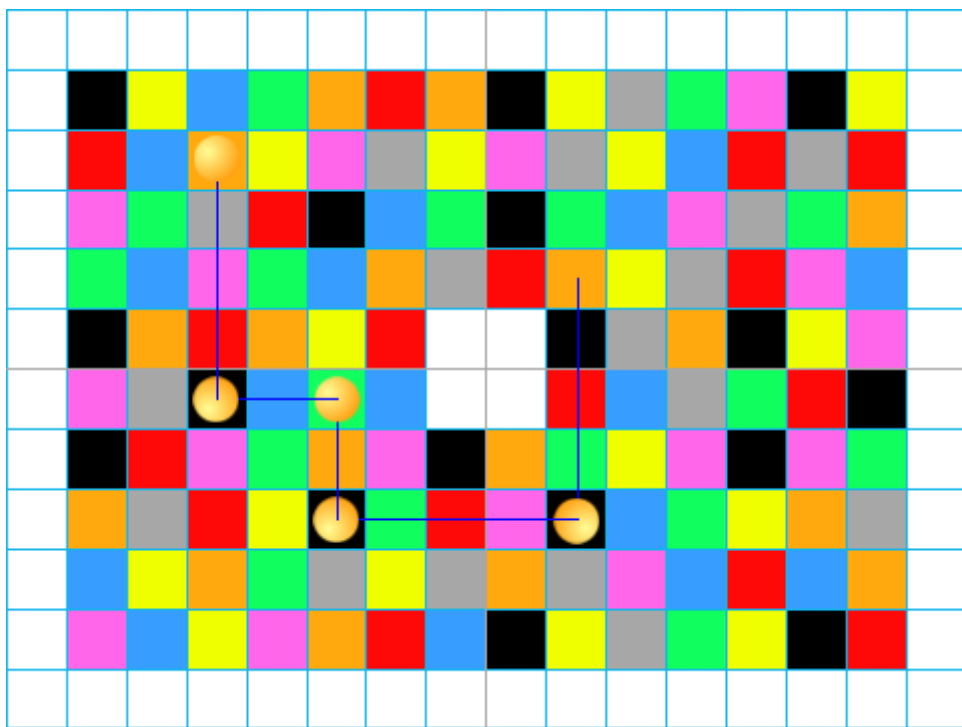


Scratch script for Carte 10:

- quand le drapeau est cliqué
- s'orienter à 180
- aller à x: 45 y: 45
- avancer de 120 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 120 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 120 pas
- Note la couleur
- stop ce script

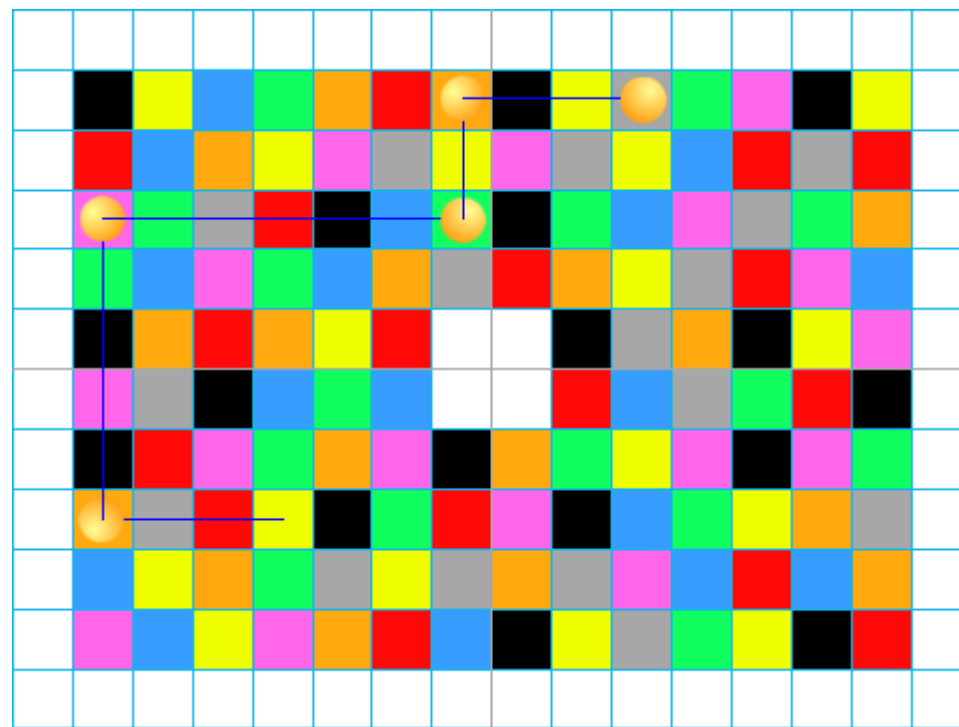
Solution

Noir – Noir – Vert – Noir – Orange



Solution

Orange – Rose – Vert – Orange – Gris

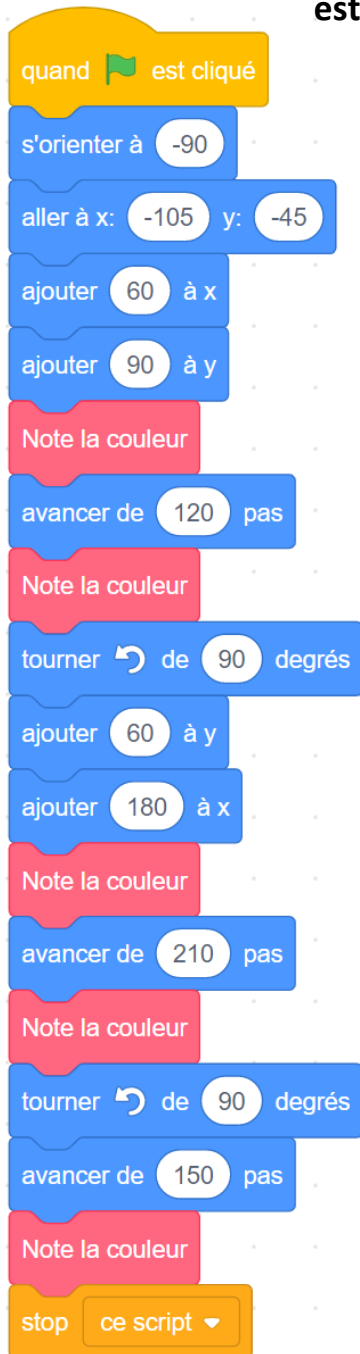


Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 11



Scratch script for Carte 11:

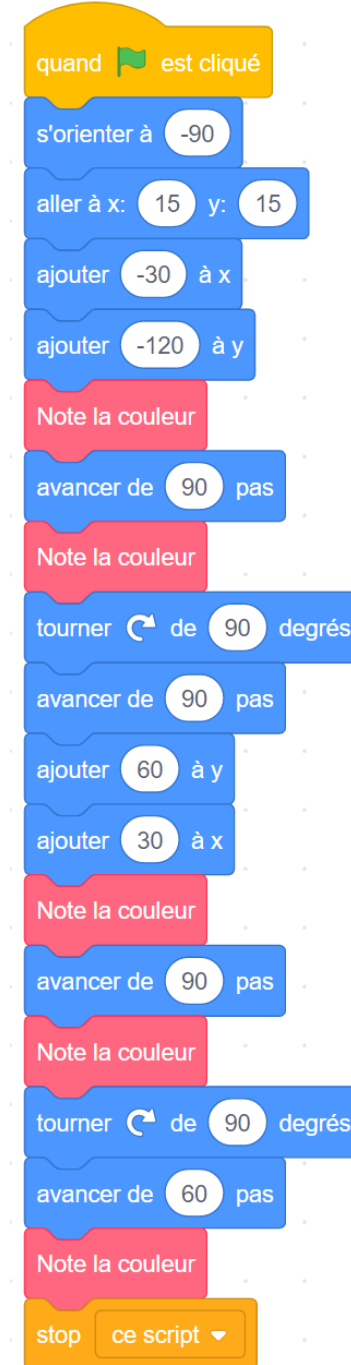
- quand [drapeau] est cliqué
- s'orienter à -90
- aller à x: -105 y: -45
- ajouter 60 à x
- ajouter 90 à y
- Note la couleur
- avancer de 120 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- ajouter 60 à y
- ajouter 180 à x
- Note la couleur
- avancer de 210 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 150 pas
- Note la couleur
- stop ce script

Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 12

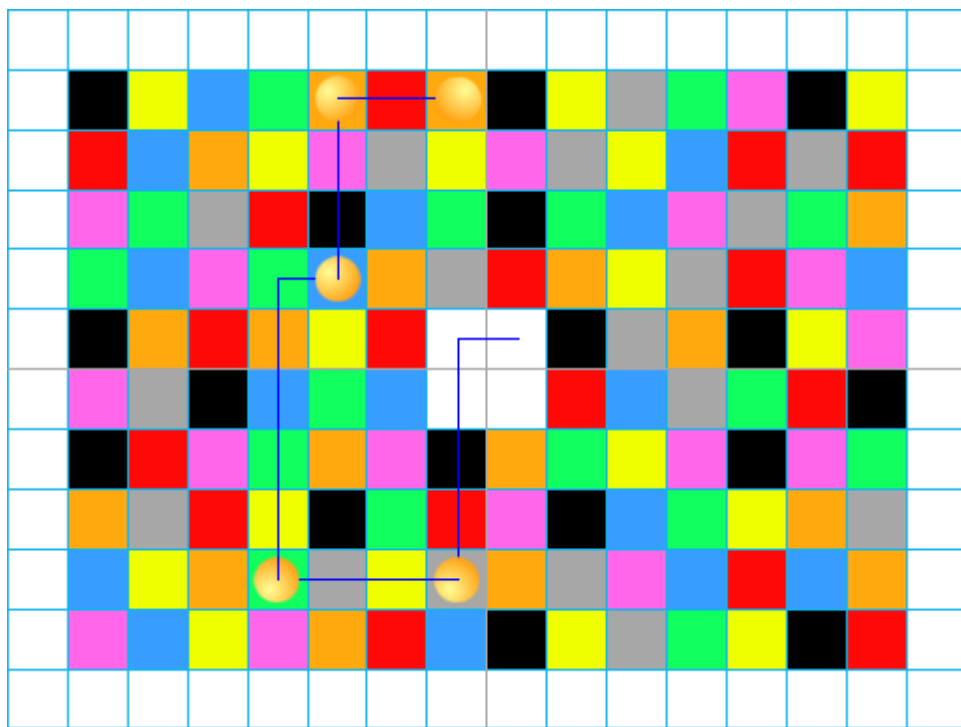


Scratch script for Carte 12:

- quand [drapeau] est cliqué
- s'orienter à -90
- aller à x: 15 y: 15
- ajouter -30 à x
- ajouter -120 à y
- Note la couleur
- avancer de 90 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 90 pas
- ajouter 60 à y
- ajouter 30 à x
- Note la couleur
- avancer de 90 pas
- Note la couleur
- tourner de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- Note la couleur
- stop ce script

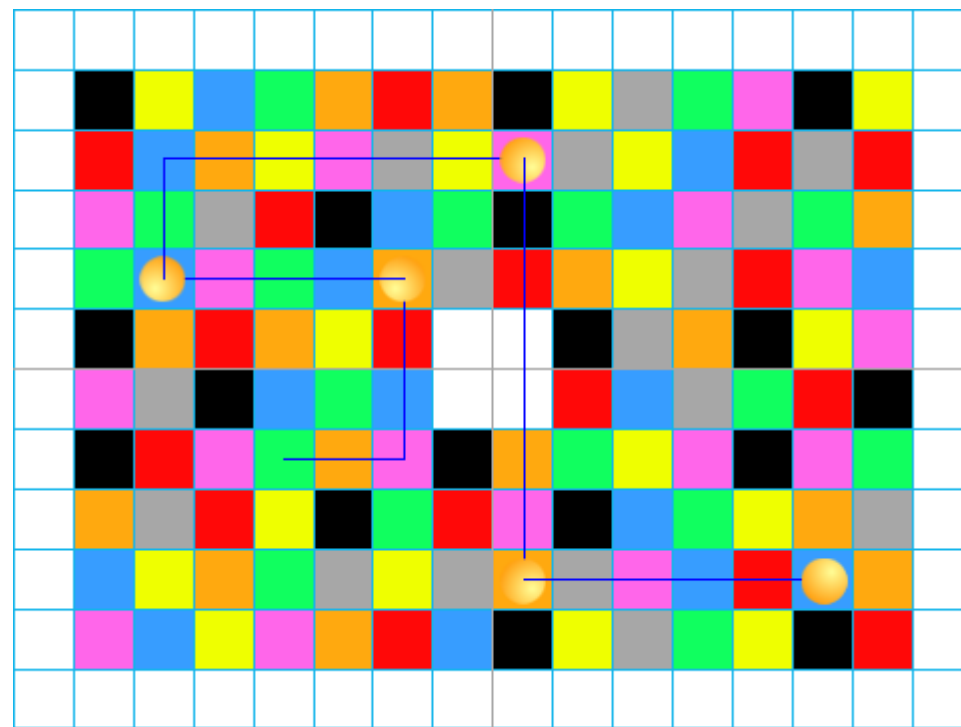
Solution

Gris – Vert – Bleu – Orange – Orange



Solution

Orange – Bleu – Rose – Orange – Bleu

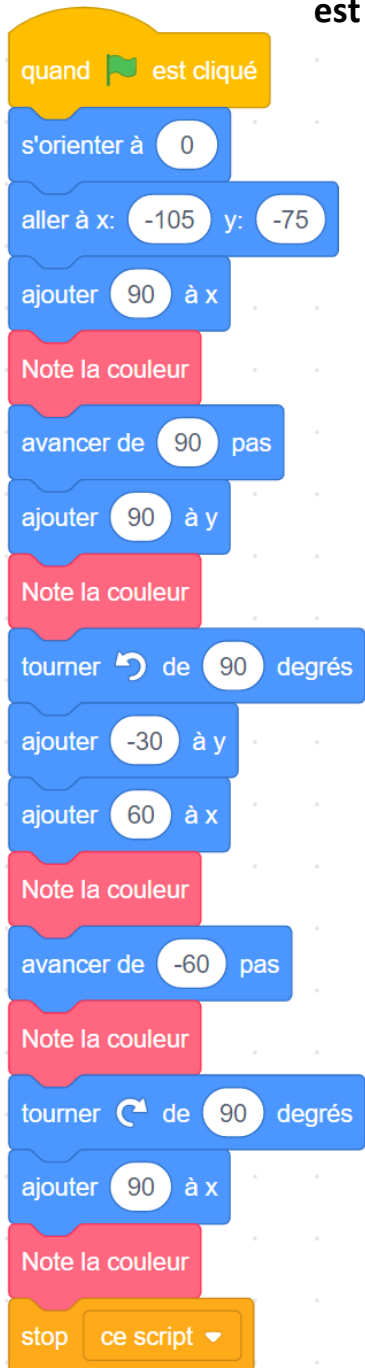


Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 13



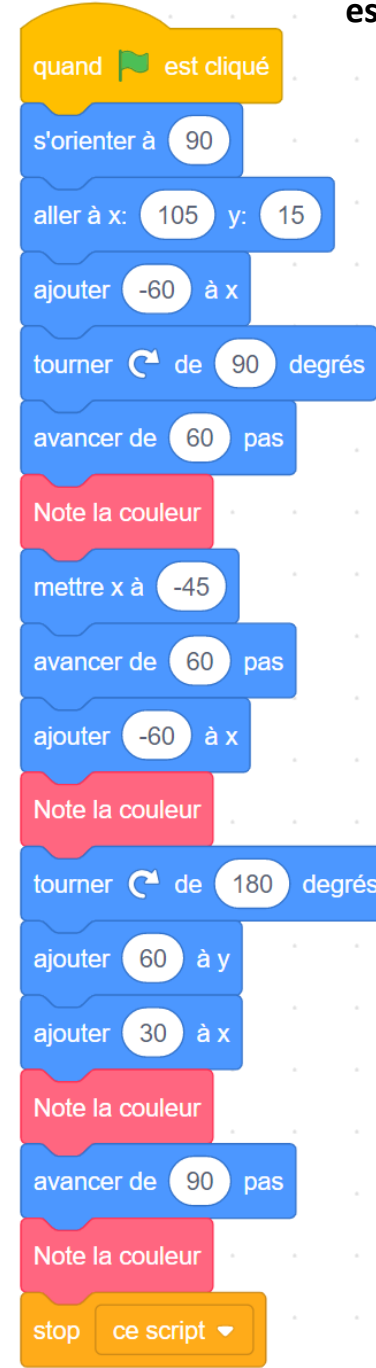
```
when green flag clicked
  orient 0 degrees
  go to x: -105 y: -75
  add 90 to x
  Note la couleur
  move 90 steps
  add 90 to y
  Note la couleur
  turn 90 degrees
  add -30 to y
  add 60 to x
  Note la couleur
  move -60 steps
  Note la couleur
  turn 90 degrees
  add 90 to x
  Note la couleur
  stop this script
```

Les déplacements

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

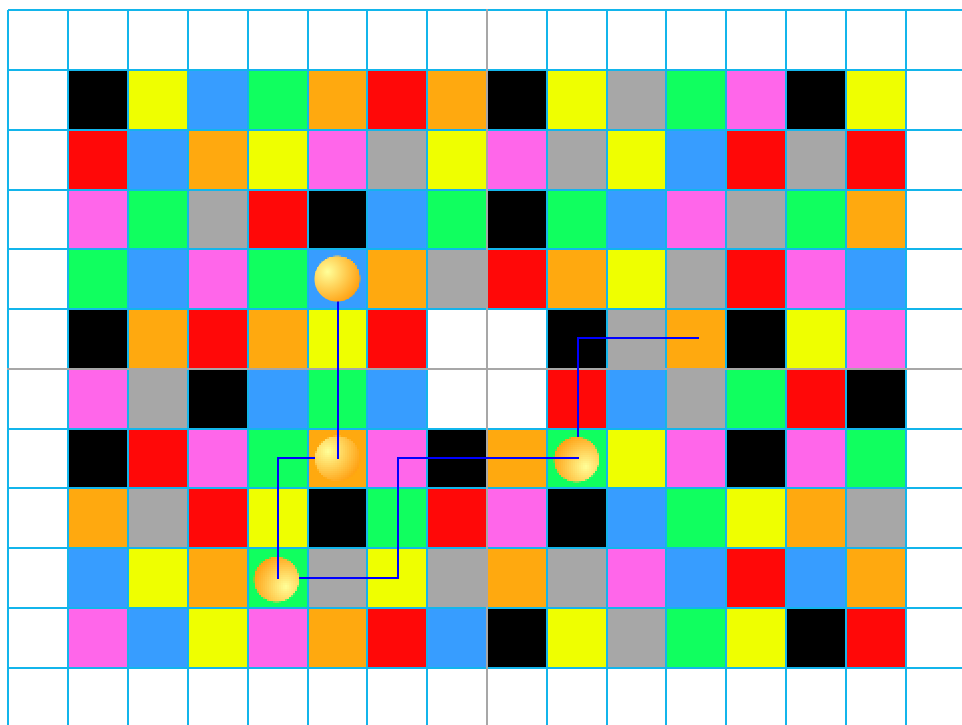
Carte 14



```
when green flag clicked
  orient 90 degrees
  go to x: 105 y: 15
  add -60 to x
  turn 90 degrees
  move 60 steps
  Note la couleur
  set x to -45
  move 60 steps
  add -60 to x
  Note la couleur
  turn 180 degrees
  add 60 to y
  add 30 to x
  Note la couleur
  move 90 steps
  Note la couleur
  stop this script
```

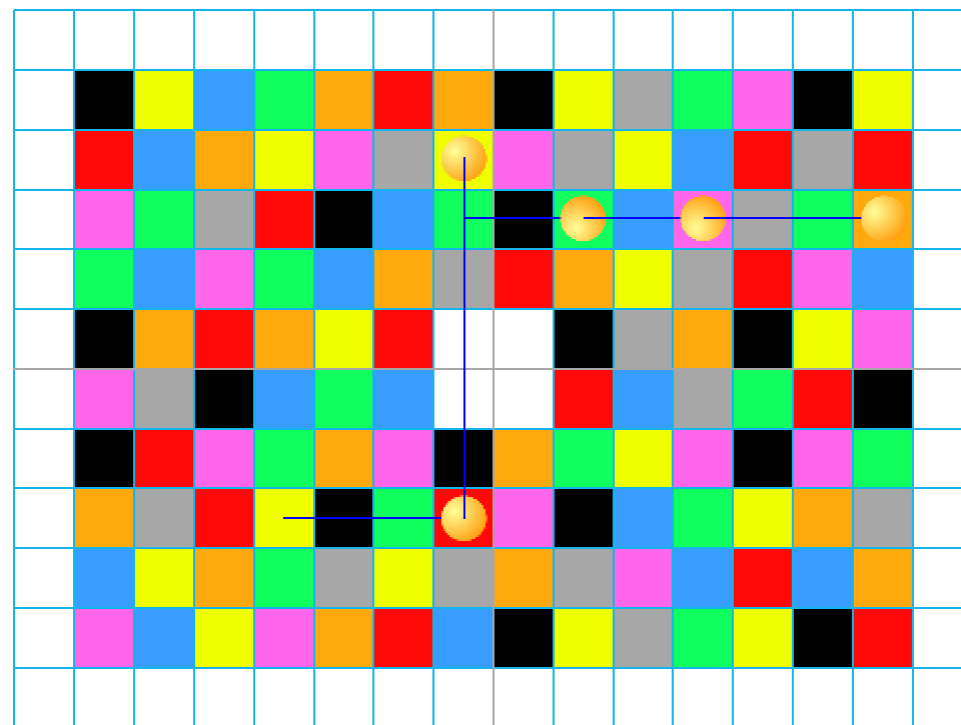
Solution

Vert – Vert – Orange – Bleu



Solution

Rouge – Jaune – Vert – Rose – Orange



Les déplacements

Note la couleur

Carte 15

```
quand [drapeau] est cliqué
  s'orienter à 90
  aller à x: 45 y: 45
  mettre y à 105
  tourner de 90 degrés
  avancer de 30 pas
  Note la couleur
  mettre x à -135
  tourner de 90 degrés
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  tourner de 90 degrés
  tourner de 180 degrés
  ajouter -60 à y
  Note la couleur
  avancer de 120 pas
  Note la couleur
  stop ce script
```

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Les déplacements

Note la couleur

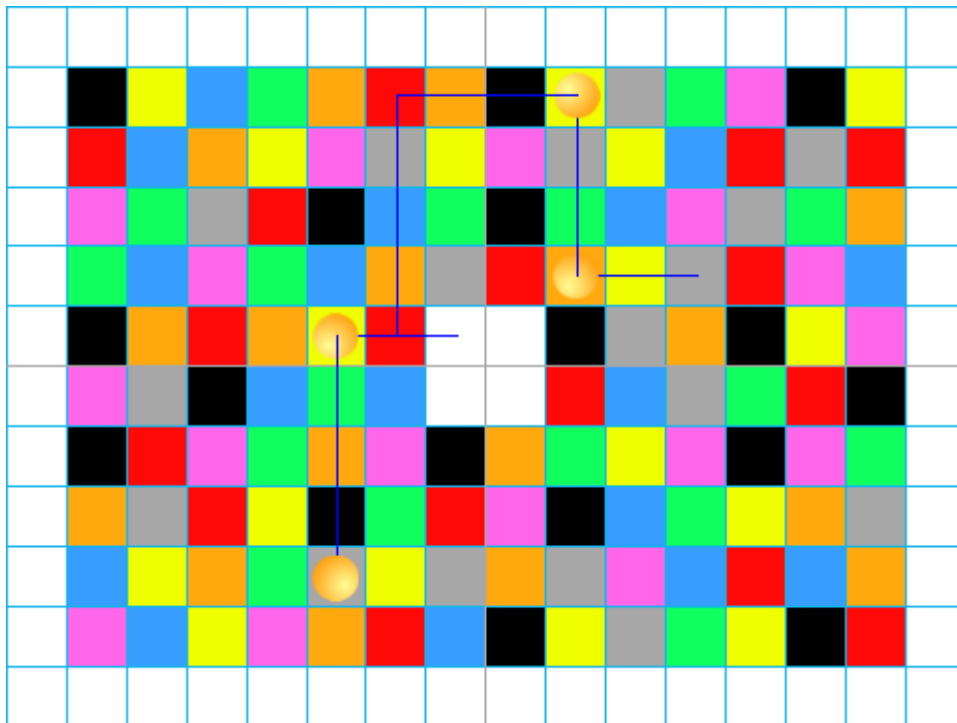
Carte 16

```
quand [drapeau] est cliqué
  s'orienter à 0
  aller à x: 105 y: 45
  tourner de 270 degrés
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  tourner de 360 degrés
  tourner de 180 degrés
  tourner de 90 degrés
  avancer de 90 pas
  Note la couleur
  mettre x à -45
  tourner de 90 degrés
  mettre y à 15
  ajouter 30 à x
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  tourner de 270 degrés
  avancer de 120 pas
  Note la couleur
  stop ce script
```

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

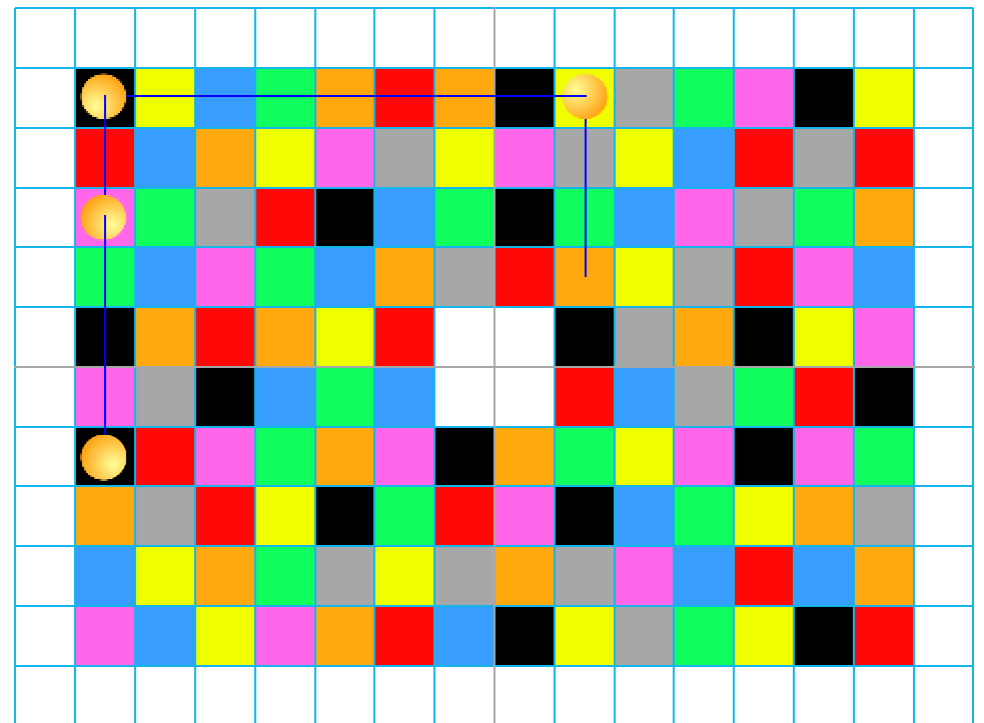
Solution

Orange – Jaune – Jaune – Gris



Solution

Jaune – Noir – Rose – Noir

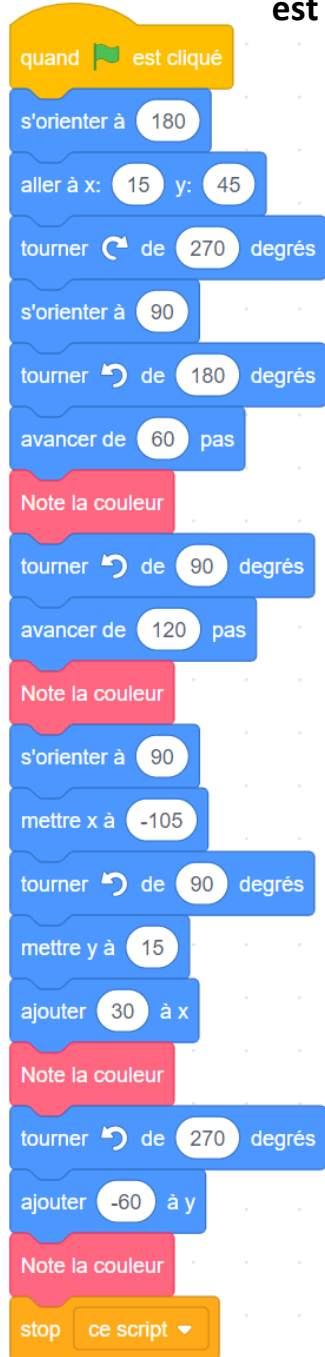


Les déplacements

Note la couleur

Carte 17

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



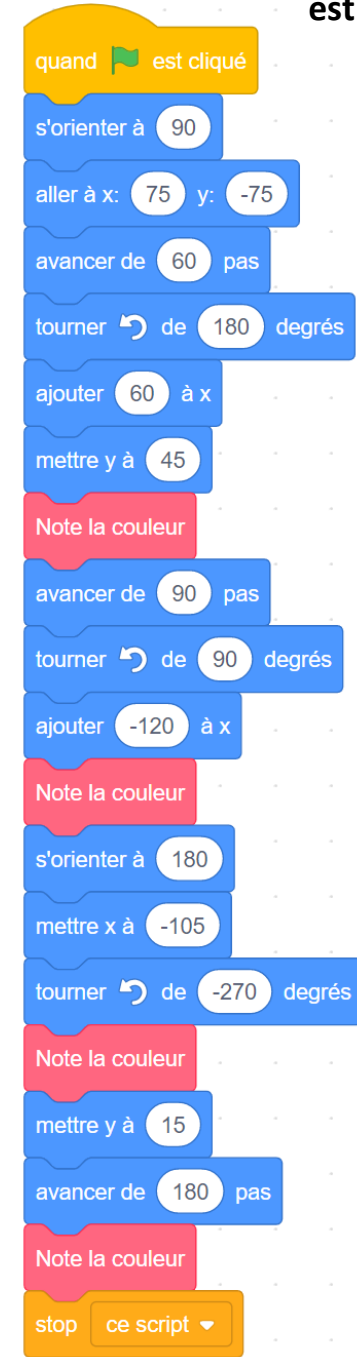
```
quand le drapeau est cliqué
  s'orienter à 180
  aller à x: 15 y: 45
  tourner de 270 degrés
  s'orienter à 90
  tourner de 180 degrés
  avancer de 60 pas
  Note la couleur
  tourner de 90 degrés
  avancer de 120 pas
  Note la couleur
  s'orienter à 90
  mettre x à -105
  tourner de 90 degrés
  mettre y à 15
  ajouter 30 à x
  Note la couleur
  tourner de 270 degrés
  ajouter -60 à y
  Note la couleur
  stop ce script
```

Les déplacements

Note la couleur

Carte 18

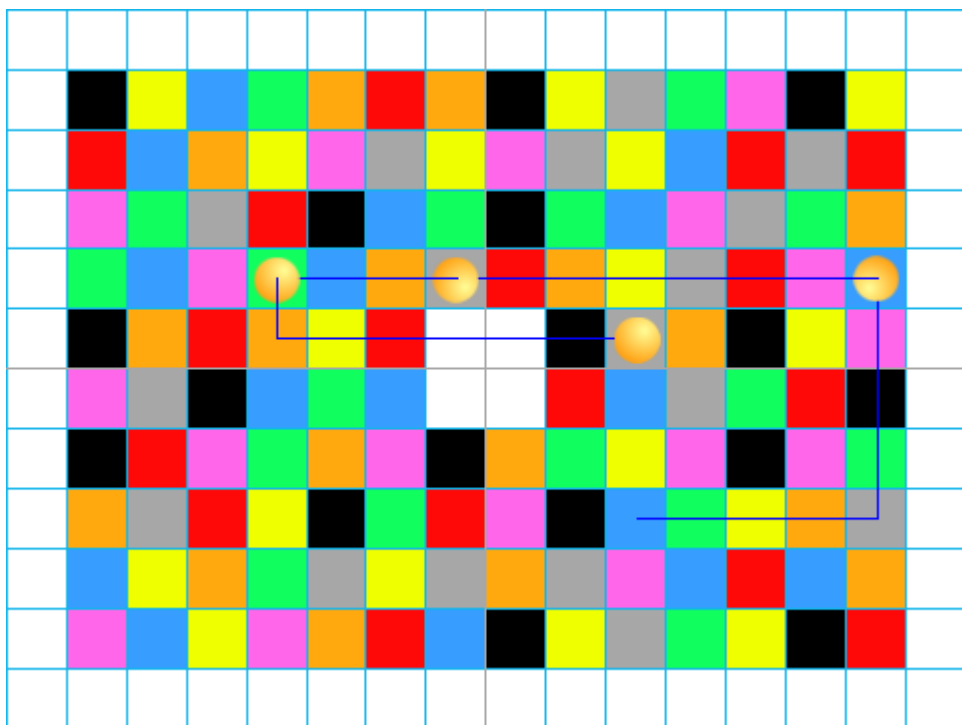
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand le drapeau est cliqué
  s'orienter à 90
  aller à x: 75 y: -75
  avancer de 60 pas
  tourner de 180 degrés
  ajouter 60 à x
  mettre y à 45
  Note la couleur
  avancer de 90 pas
  tourner de 90 degrés
  ajouter -120 à x
  Note la couleur
  s'orienter à 180
  mettre x à -105
  tourner de -270 degrés
  Note la couleur
  mettre y à 15
  avancer de 180 pas
  Note la couleur
  stop ce script
```

Solution

Bleu – Gris – Vert – Gris



Solution

Orange – Vert – Jaune – Orange



Les déplacements

Note la couleur

Carte 19

```
quand [drapeau] est cliqué
s'orienter à -90
aller à x: 75 y: -15
tourner de 180 degrés
tourner de 270 degrés
tourner de 90 degrés
ajouter 30 à x
avancer de 60 pas
Note la couleur
tourner de 90 degrés
ajouter -120 à x
mettre y à 105
Note la couleur
avancer de -30 pas
tourner de 90 degrés
Note la couleur
avancer de -120 pas
mettre y à 15
avancer de 30 pas
Note la couleur
stop ce script
```

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



Les déplacements

Note la couleur

Carte 20

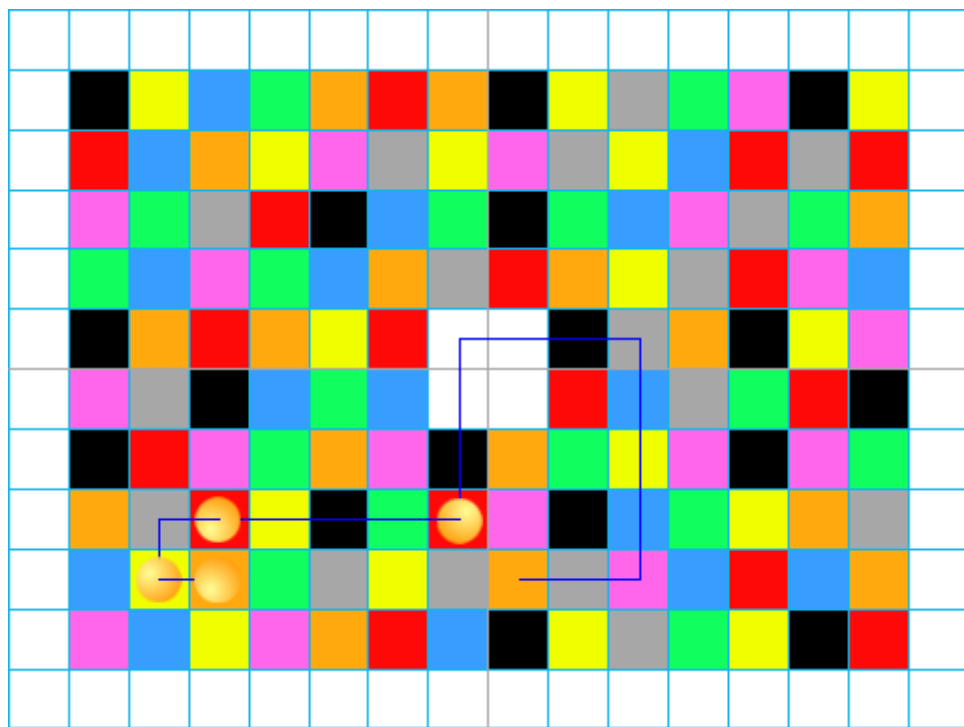
```
quand [drapeau] est cliqué
s'orienter à 90
aller à x: 15 y: -105
ajouter 60 à x
mettre y à 15
avancer de -90 pas
ajouter -90 à y
Note la couleur
tourner de 180 degrés
avancer de 120 pas
Note la couleur
s'orienter à 0
ajouter -30 à x
avancer de -30 pas
Note la couleur
tourner de 90 degrés
avancer de -30 pas
Note la couleur
stop ce script
```

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



Solution

Rouge – Rouge – Jaune – Orange



Solution

Rouge – Rose – Orange – Orange

