

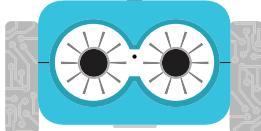
Hi!



Learning  
Resources®

# Le codage avec Botley

## Activité imprimable



Encore plus de plaisirs de codage avec ces challenges gratuits ! Avec l'aide d'un adulte, découpez les cartes de codage de la page 6. Ensuite, utilisez les cartes de codage pour aider Botley à se déplacer dans le labyrinthe du début à la fin sans rencontrer d'objets en chemin.



Avant



Tourner à  
droite



Tourner à  
gauche



Arrière

Vous pouvez également créer votre propre labyrinthe ! En utilisant le plateau et les pièces des pages 7 et 8, construisez votre propre labyrinthe, puis créez le code pour le compléter.

**Attention:** Botley ne peut se déplacer que d'une seule case à la fois, que ce soit en utilisant les cartes avant ou arrière.

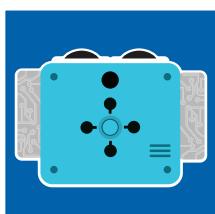
Donc si vous voulez déplacer Botley une case à droite,

utilisez un pour que Botley se tourne dans cette direction,

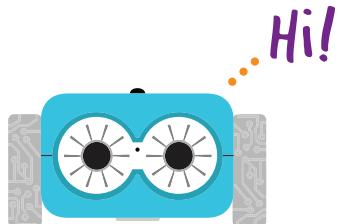
puis un pour avancer dans ce carré. Voir l'exemple ci-dessous.

Exemple:

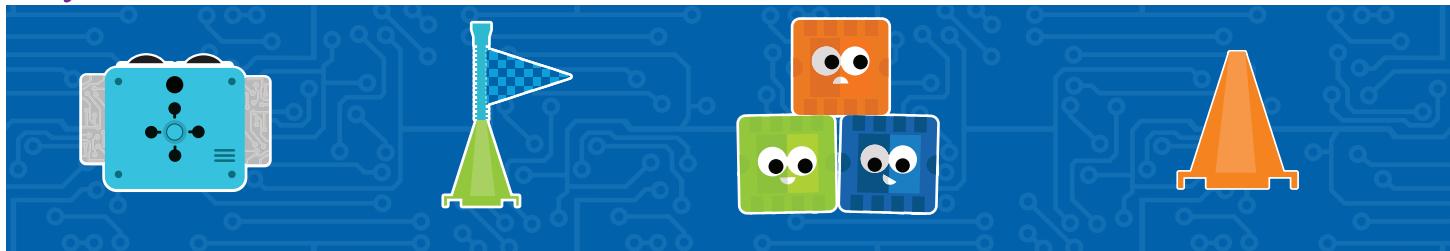
Pour que Botley s'arrête au drapeau, utilisez les cartes de codage suivantes :



# Botley : Codage débutant



Légende:



départ

arrivée

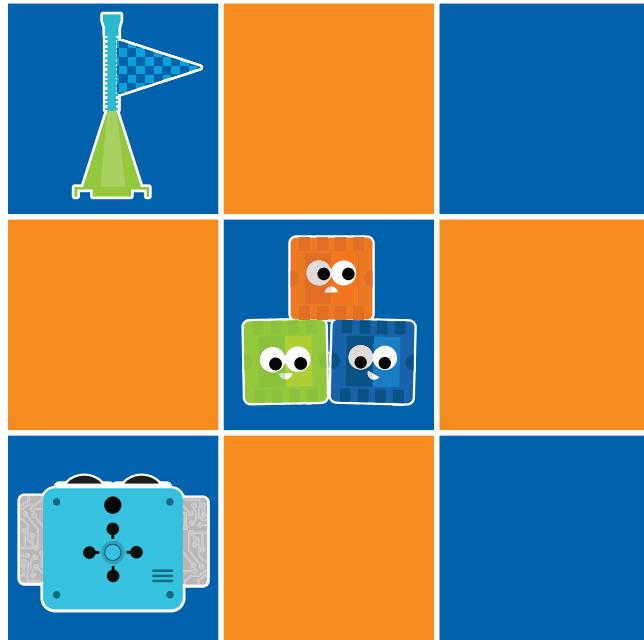
cubes

cône

Utilisez les cartes de codage pour coder Botley du départ à l'arrivée. Mais attention à ne pas rencontrer d'obstacles en cours de route !

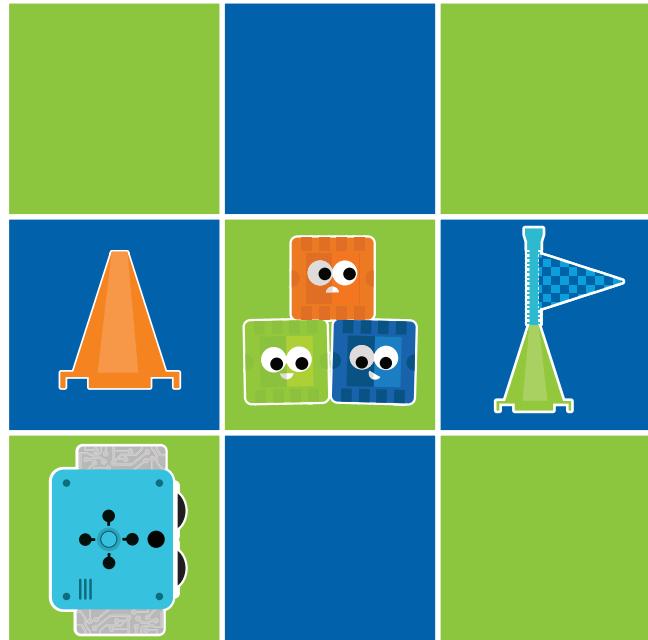
## Labyrinth 1

Objectif : Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **DEUX** cartes de codage.

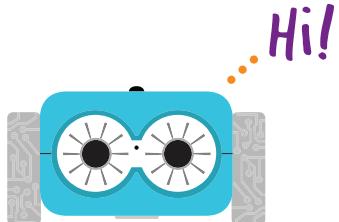


## Labyrinth 2

Objectif: Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **QUATRE** cartes de codage.



# Botley: Codage intermédiaire



Légende:



départ

arrivée

cubes

cone

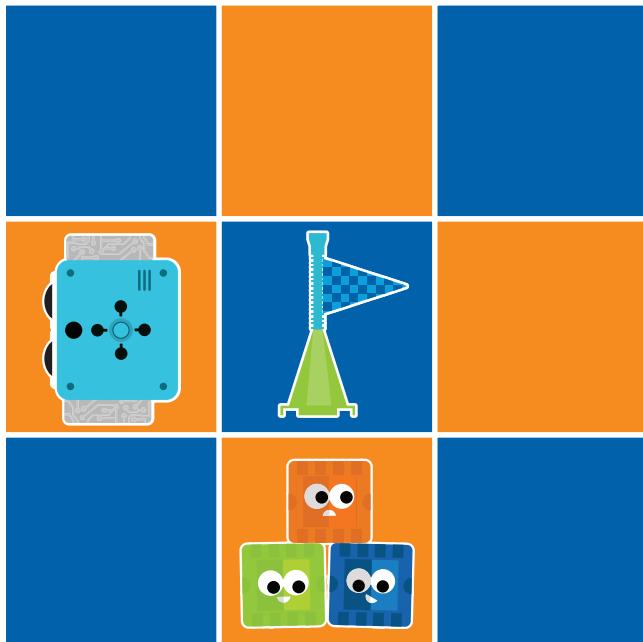
Utilisez les cartes de codage pour coder Botley du départ à l'arrivée. Mais attention à ne pas rencontrer d'obstacles en cours de route !

## Labyrinthe 3

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **TROIS** cartes de codage.

(**Indice:** Coder Botley pour le retourner)

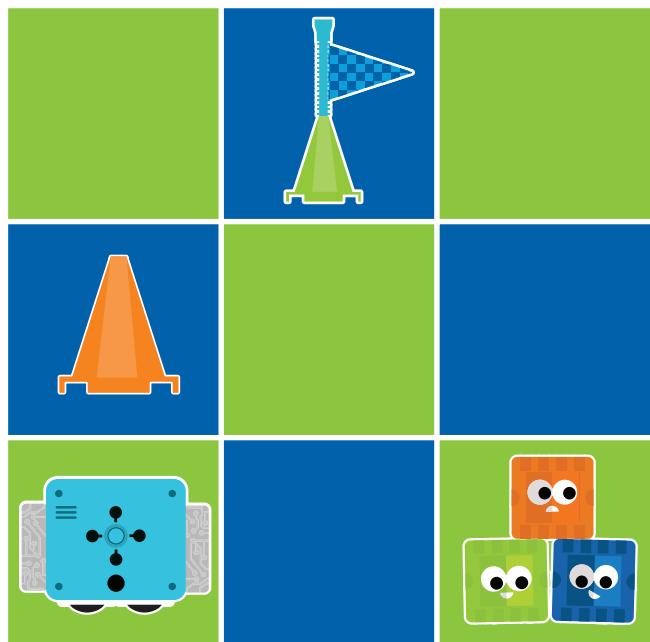
**Bonus:** C'est possible avec qu'une carte de codage?



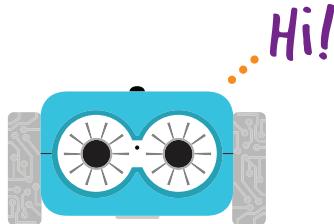
## Labyrinthe 4

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **CINQ** cartes de codage.

(**Indice:** Coder Botley pour le retourner)



# Botley: Codage avancé



Légende:



départ

arrivée

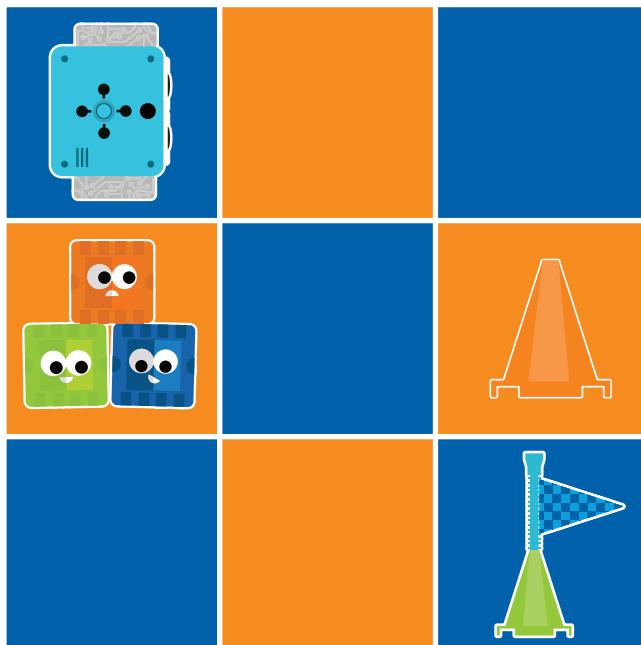
cubes

cone

Utilisez les cartes de codage pour coder Botley du départ à l'arrivée. Mais attention à ne pas rencontrer d'obstacles en cours de route !

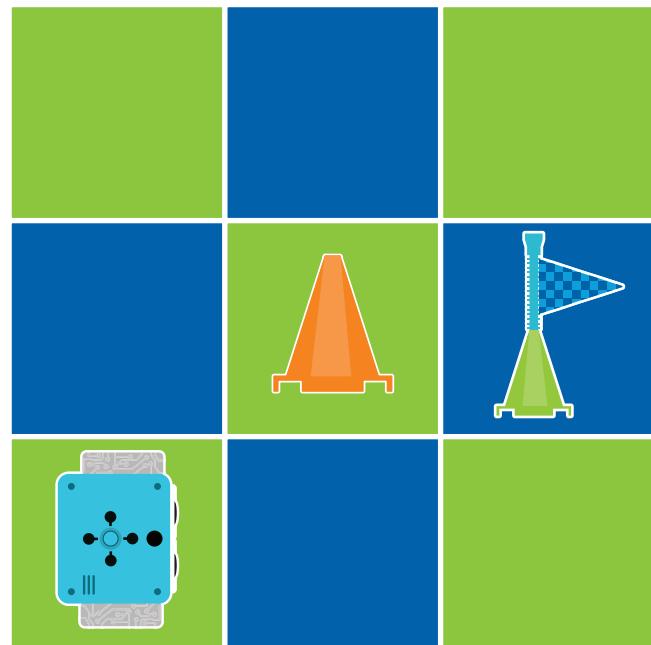
## Labyrinthe 5

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **SIX** cartes de codage.



## Labyrinthe 6

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **HUIT** cartes de codage.

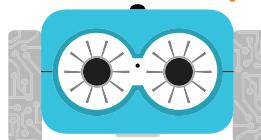


# Botley: Codage expert

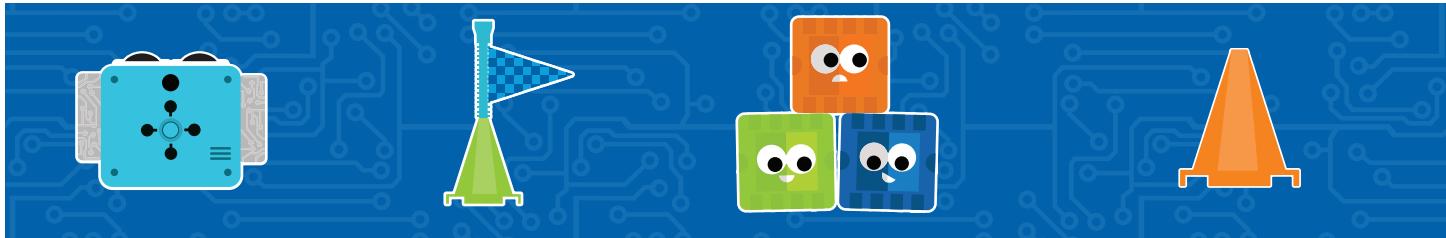
Hi!



Learning  
Resources®



Légende:



départ

arrivée

cubes

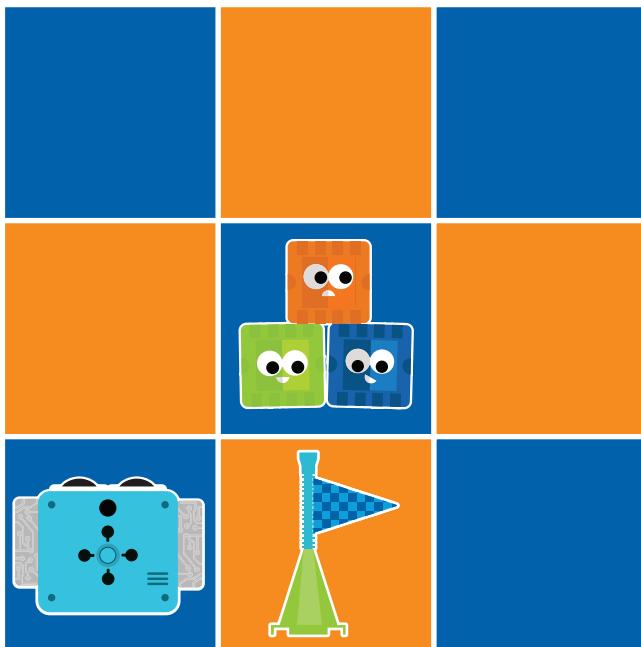
cône

Utilisez les cartes de codage pour coder Botley du départ à l'arrivée. Mais attention à ne pas rencontrer d'obstacles en cours de route !

## Labyrinthe 7

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **SIX** cartes de codage.

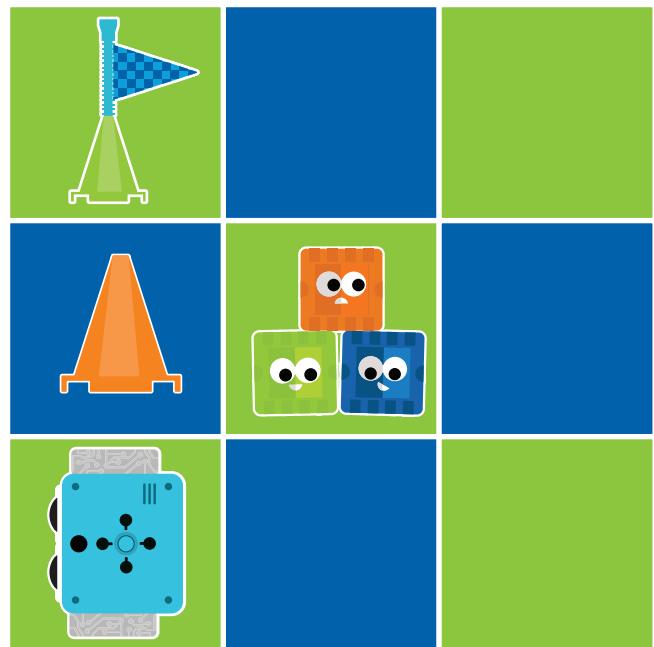
**Bonus:** C'est possible avec **DEUX** carte de codage?



## Labyrinthe 8

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **DIX** cartes de codage.

(Indice: Coder Botley pour le retourner)

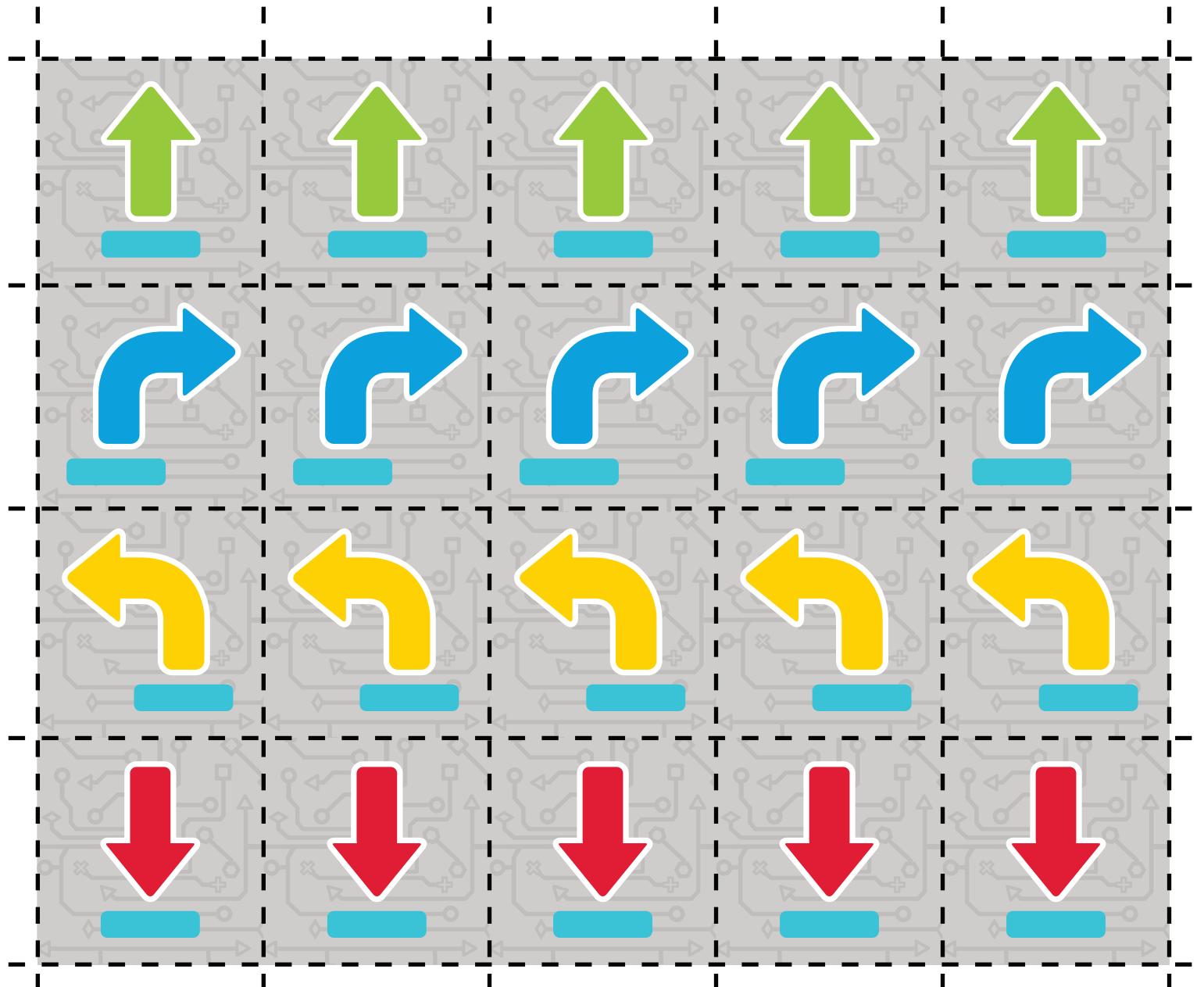


# Coder avec Botley!

## Cartes de codage



Avec l'aide d'un adulte, découpez les cartes de codage pour vous aider à naviguer dans les labyrinthes !

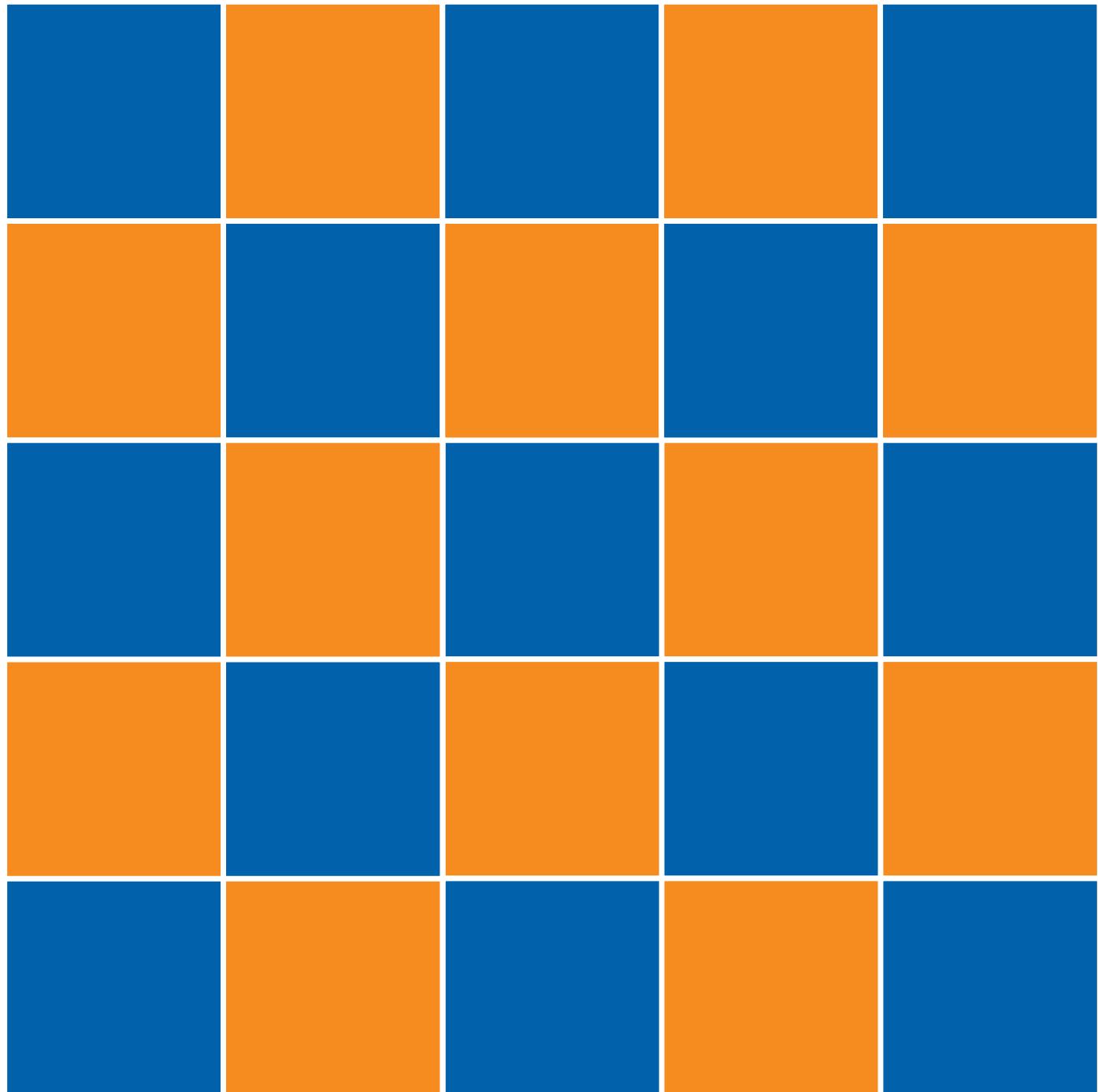


# Coder avec Botley!

Créez votre propre labyrinthe !

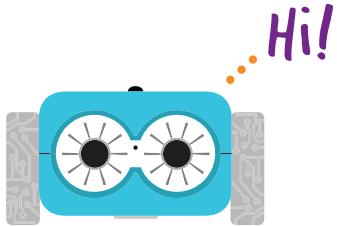


En utilisant les pièces de la page 8, construisez votre propre labyrinthe et créez le code pour le traverser.

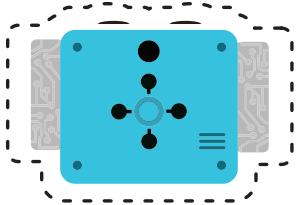


# Coder avec Botley!

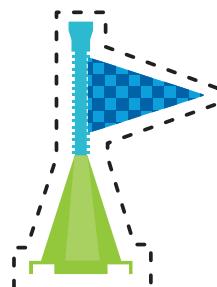
Créez votre propre labyrinthe !



Avec l'aide d'un adulte, découpez les images (dessous) et utilisez-les pour créer et coder votre propre labyrinthe à la page 7 !

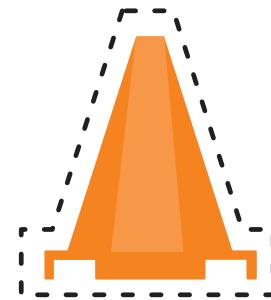
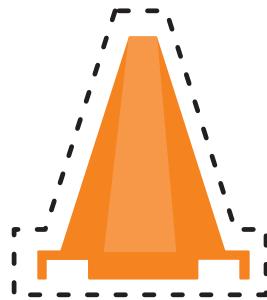
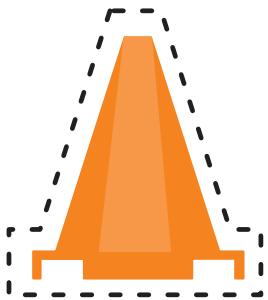
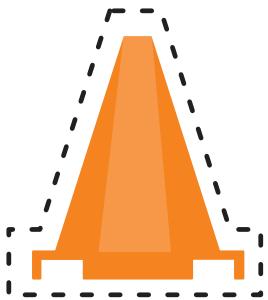
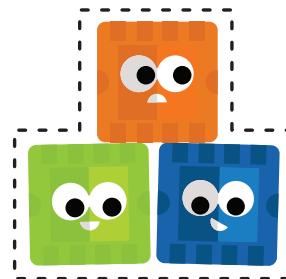
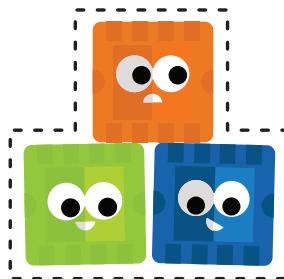
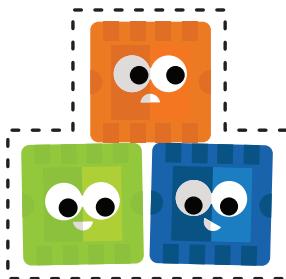
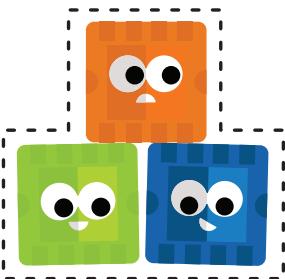


Botley



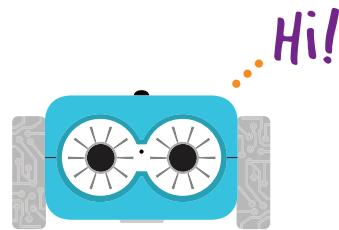
l'arrivée

obstacles



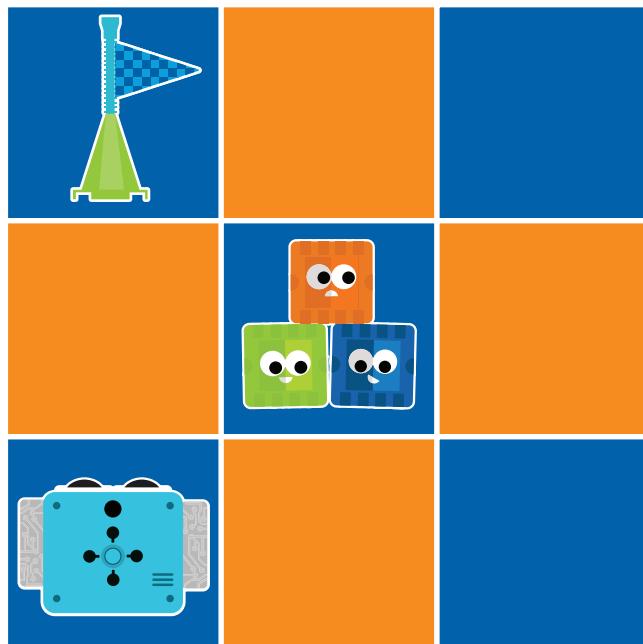
# Botley : Codage débutant !

## Solutions



### Labyrinthe 1

Objectif : Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant DEUX cartes de codage.

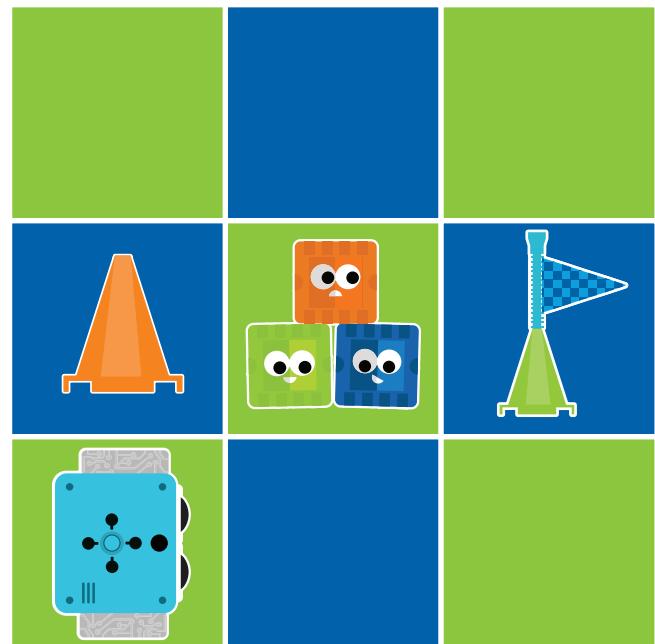


Séquence correcte :



### Labyrinthe 2

Objectif: Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant QUATRE cartes de codage.



Séquence correcte :



# Botley: Codage intermédiaire !

## Solutions

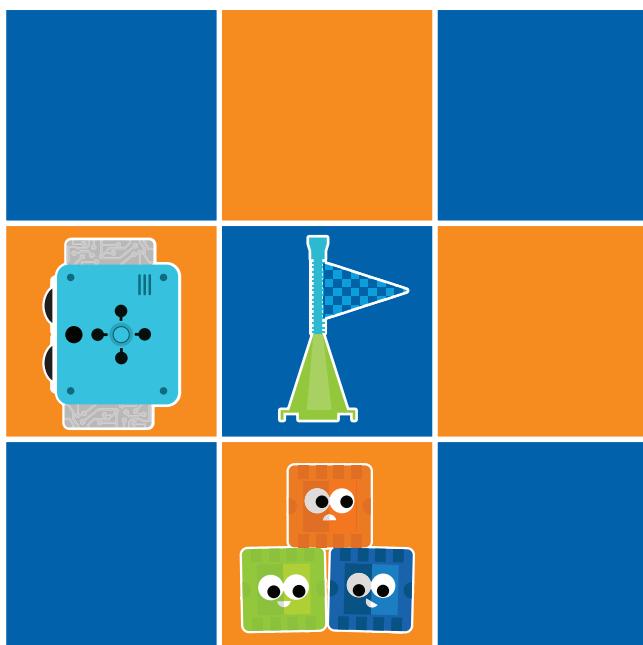


### Labyrinthe 3

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **TROIS** cartes de codage.

(**Indice:** Coder Botley pour le retourner)

**Bonus:** C'est possible avec qu'une carte de codage?



Séquence correcte :



ou:



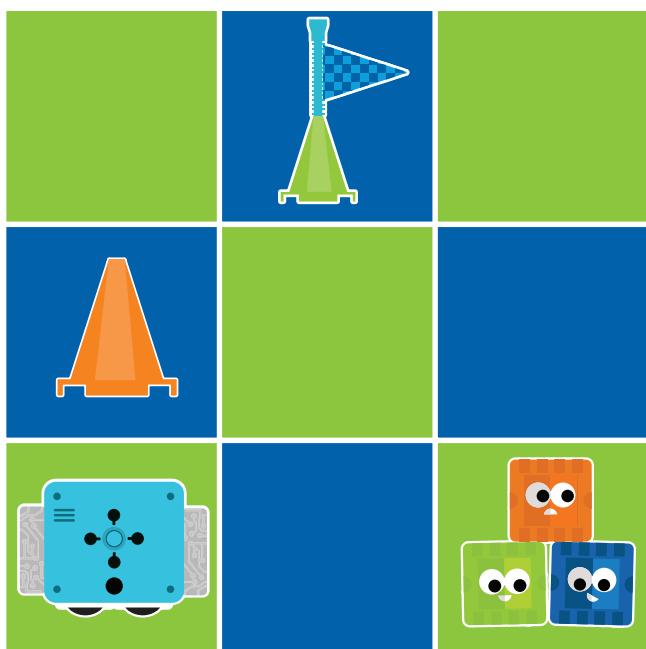
Bonus:



### Labyrinthe 4

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **CINQ** cartes de codage.

(**Indice:** Coder Botley pour le retourner)



Séquence correcte :

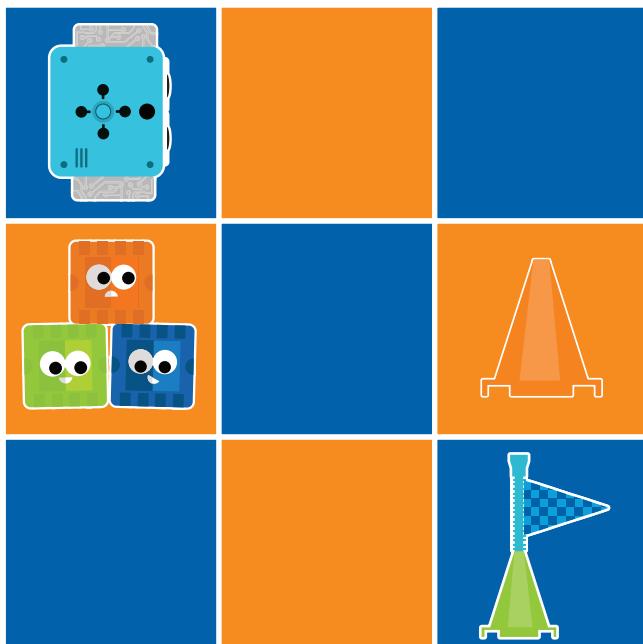


# Botley: Codage avancé Solutions

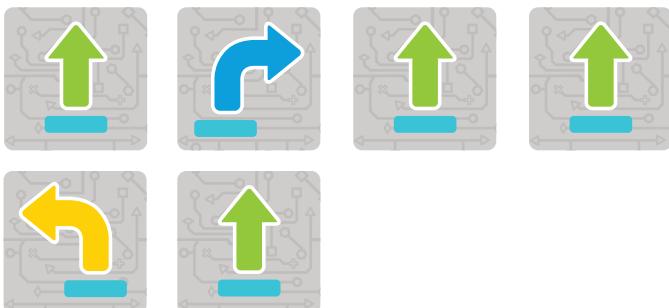


## Labyrinthe 5

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **SIX** cartes de codage.

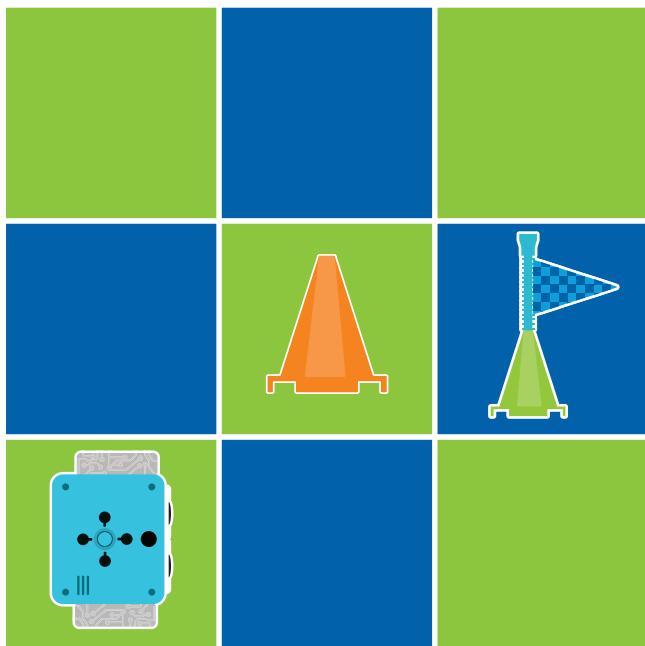


**Séquence correcte :**

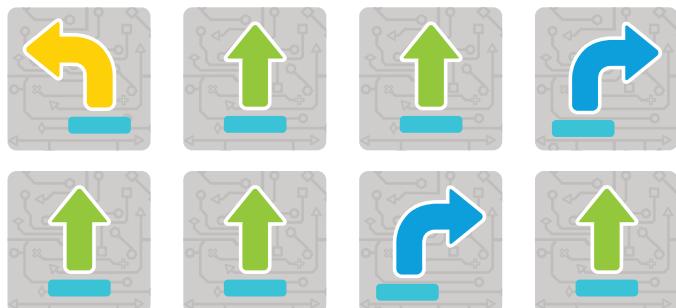


## Labyrinthe 6

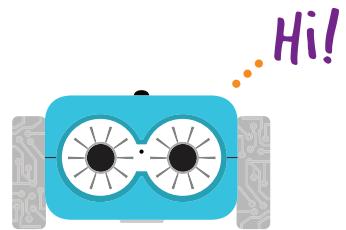
**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **HUIT** cartes de codage.



**Séquence correcte :**



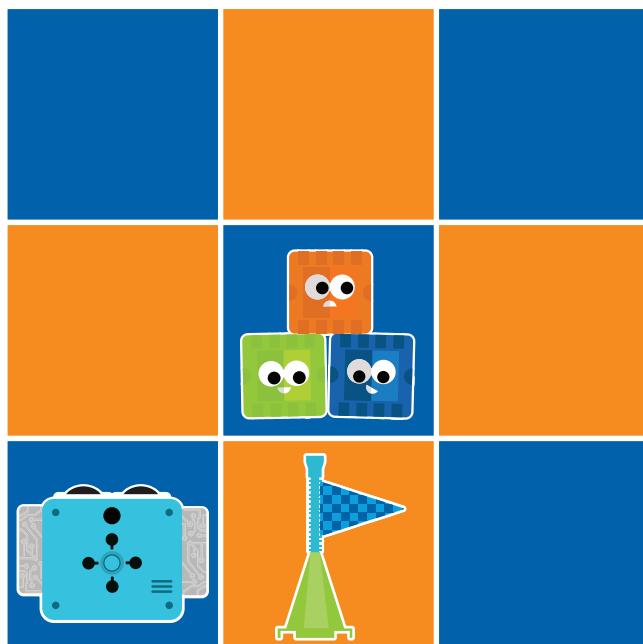
# Botley: Codage expert ! Solutions



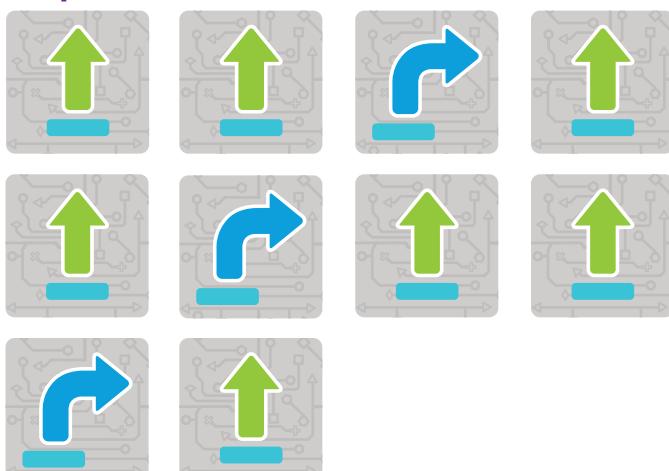
## Labyrinthe 7

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **SIX** cartes de codage.

**Bonus:** C'est possible avec **DEUX** carte de codage?



**Séquence correcte :**



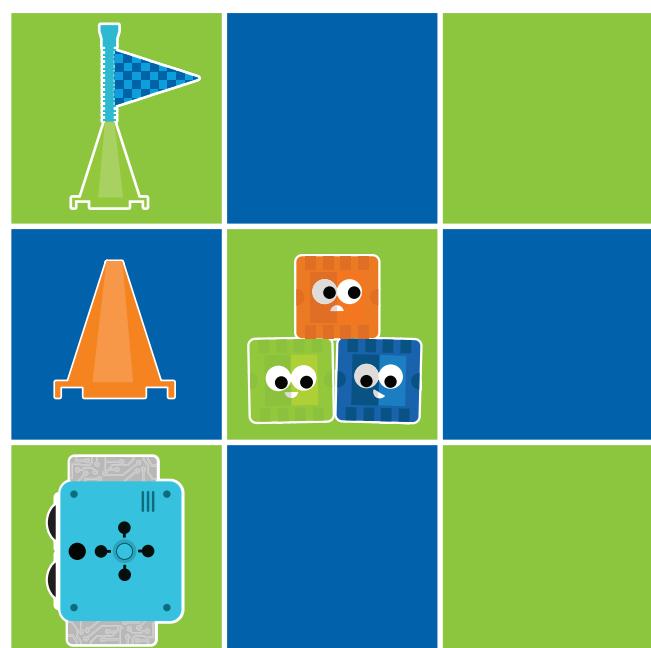
**Bonus:**



## Labyrinthe 8

**Objectif:** Coder Botley du départ à l'arrivée en utilisant **DIX** cartes de codage.

**(Indice:** Coder Botley pour le retourner)



**Séquence correcte :**

