



S'évader du jeu vidéo




Mission 4 - Le naufrage


Maternelle, 1^{re} et 2^e années

Objectif : tracer une clé, selon les consignes, sur une feuille quadrillée.

Indications

AV - avancer 

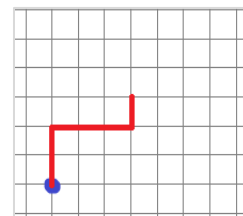
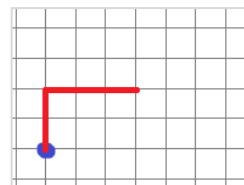
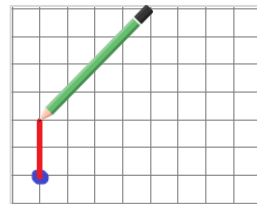
D - tourner à droite 

G - tourner à gauche 

- Le numéro qui suit indique le nombre de carrés à avancer.
- Commencez au coin de la feuille quadrillée.
- Suivez les consignes (annexe 1) pour tracer la clé.
- Les consignes considèrent toujours le point où est rendu le crayon, donc, si vous sautez des étapes ou laissez passer une consigne, la clé n'aura pas la bonne forme.
- Vous pouvez utiliser les cases à droite de chaque consigne pour marquer si elle a déjà été faite.

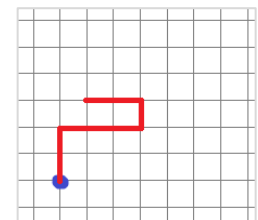
Exemple :

- Commencez au coin de la feuille;
- Tracez le nombre de petits carrés indiqué (2);
- Tournez vers le côté indiqué aux consignes (droite);
- Avancez le nombre de carrés indiqué (3);
- Tournez vers le côté indiqué (gauche);
- Avancez le nombre de carrés indiqué (1);
- Tournez (gauche);
- Avancez le nombre de carrés indiqué (2).



Consignes à suivre :

AV 2	
D	
AV 3	
G	
AV 1	
G	
AV 2	





Annexe 1 : codes de dessin

Suivez les consignes :

AV 6	
D	
AV 2	
D	
AV 1	
G	
AV 1	
G	
AV 1	
D	
AV 2	
D	
AV 2	
G	
AV 6	
D	
AV 2	
D	
AV 6	
G	
AV 2	
D	
AV 2	
D	
AV 1	
G	
AV 1	
G	
AV 1	
D	
AV 2	

Suivez les consignes :

AV 6	
D	
AV 2	
D	
AV 1	
G	
AV 1	
G	
AV 1	
D	
AV 2	
D	
AV 2	
G	
AV 6	
D	
AV 2	
D	
AV 6	
G	
AV 2	
D	
AV 2	
D	
AV 1	
G	
AV 1	
G	
AV 1	
D	
AV 2	

Suivez les consignes :

AV 6	
D	
AV 2	
D	
AV 1	
G	
AV 1	
G	
AV 1	
D	
AV 2	
D	
AV 2	
G	
AV 6	
D	
AV 2	
D	
AV 6	
G	
AV 2	
D	
AV 2	
D	
AV 1	
G	
AV 1	
G	
AV 1	
D	
AV 2	

Suivez les consignes :

AV 6	
D	
AV 2	
D	
AV 1	
G	
AV 1	
G	
AV 1	
D	
AV 2	
D	
AV 2	
G	
AV 6	
D	
AV 2	
D	
AV 6	
G	
AV 2	
D	
AV 2	
D	
AV 1	
G	
AV 1	
G	
AV 1	
D	
AV 2	



Annexe 2 : feuille quadrillée

