

ULYSSE ET LE CYCLOPE



S23
T1-4
L1



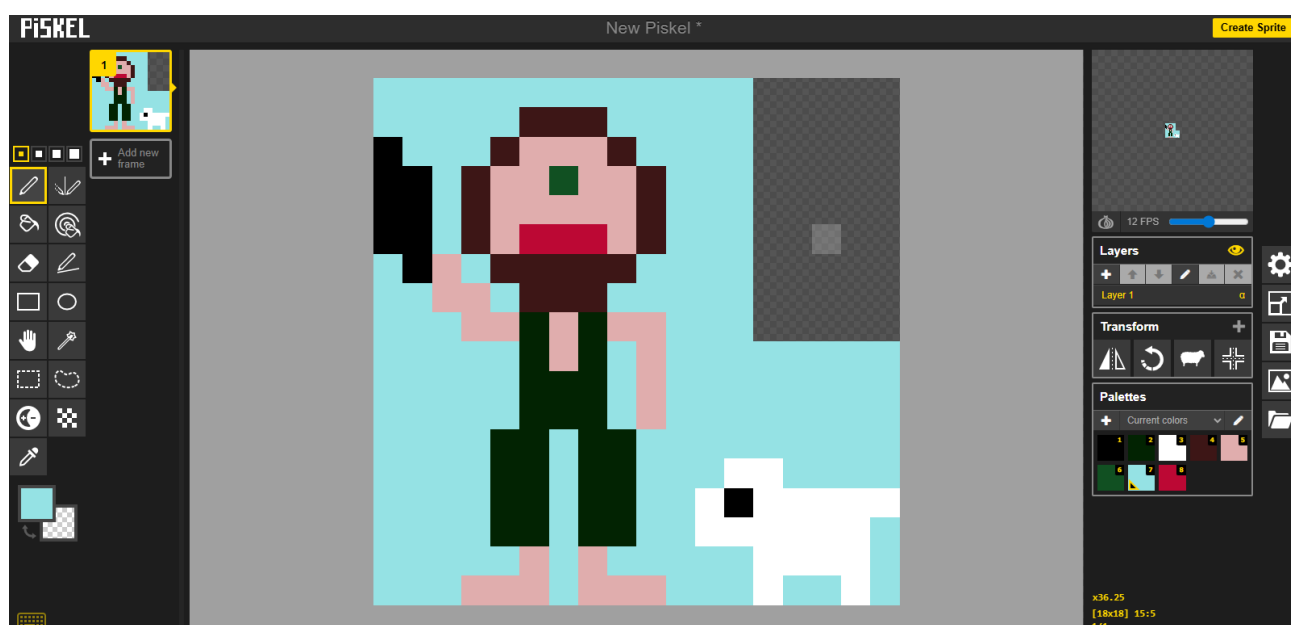
Créez une image pixel art représentant le cyclope et les marins !

Utilisez les blocs ArTeC et la plaque de base !



Travaillez dans l'application Piskelapp !

<https://www.piskelapp.com/kids/>



ULYSSE ET LE CYCLOPE

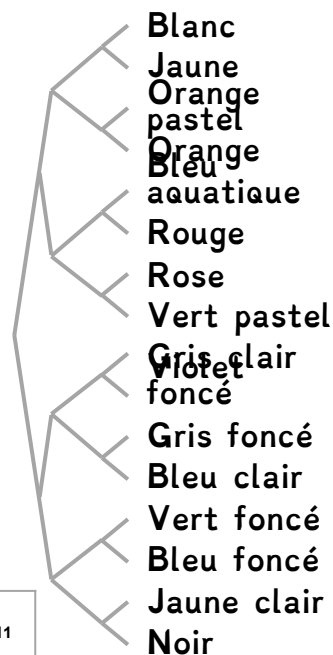


S23
T1-4
L1



Remplissez la grille carrée ci-dessous en suivant les règles.

Coloration binaire (binaire) Aux
 extrémités d'un diagramme
 arborescent, vous voyez des
 couleurs auxquelles vous pouvez
 accéder grâce à un processus
 de décision « haut-bas ». Pour
 sélectionner la couleur de
 chaque champ, commencez par
 le centre et remontez ou
 descendez les branches du
 diagramme, en fonction des
 éléments de la séquence
 numérique associée à ce champ,
 jusqu'à la couleur que vous
 souhaitez sélectionner. Par
 exemple : 101 -> haut - bas
 - haut 0100 -> bas - haut -
 haut - bas - bas



1111	1111	1111	1111	0101	0101	0101	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0011	0111	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0111	0111	0101	1111	1111	1111
1111	0100	0100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0100	0100
1111	0100	0100	0101	0111	0111	0111	0111	0111	0101	0100	0100
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1100	1100	1100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	1100	1100
1100	1111	1100	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1100	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111

ULYSSE ET LE CYCLOPE



S23
T1-4
L1



Dessinez des marins grecs, grands et petits !

L'échelle consiste à calculer le nombre total d'opérations nécessaires pour transformer une forme plus petite en une forme plus grande, tout en conservant le rapport entre les côtés de la forme.

Dessinez le navire grec comme un géant à partir de la petite grille.

Astuce : comptez soigneusement les carrés et coloriez-les dans le bon ordre. Vous pouvez nommer les axes x et y (1,2,3... et a, b, c...).

