

3

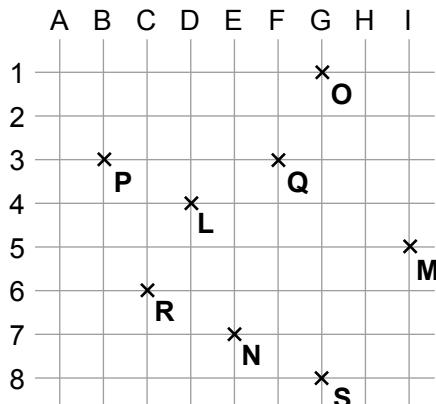
Se déplacer dans un réseau de lignes

Manuel pp. 116-117

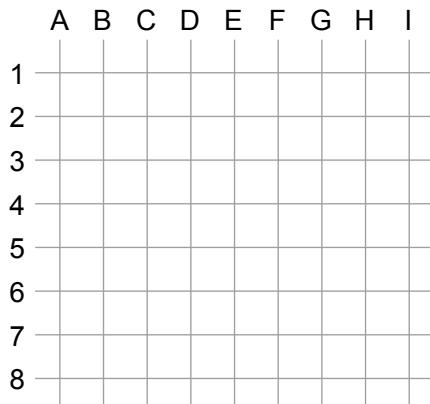
Nom :

Date :

R

1 Indique les coordonnées des différentes lettres présentes sur ce réseau de lignes codées.

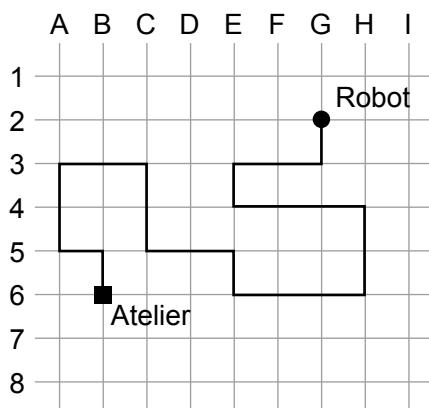
- L en (..... ;)
 M en (..... ;)
 N en (..... ;)
 O en (..... ;)
 P en (..... ;)
 Q en (..... ;)
 R en (..... ;)
 S en (..... ;)

2 Place les différents points de couleur en respectant les codes des nœuds donnés.

- a. rouge en (C ; 7)
 b. vert en (A ; 3)
 c. bleu en (F ; 5)
 d. rose en (B ; 4)
 e. marron en (D ; 1)
 f. orange en (E ; 8)
 g. jaune en (H ; 6)
 h. noir en (G ; 4)

3 a. Code le chemin qu'emprunte le robot pour se rendre à son atelier. Pour cela, indique les coordonnées de tous les nœuds rencontrés.

G2
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

**b.** À ton tour, code à l'aide de flèches un nouveau chemin pour que le robot puisse se rendre à son atelier. Trace ensuite ce chemin sur le réseau de lignes codées.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--