

3 Se déplacer dans un réseau de lignes

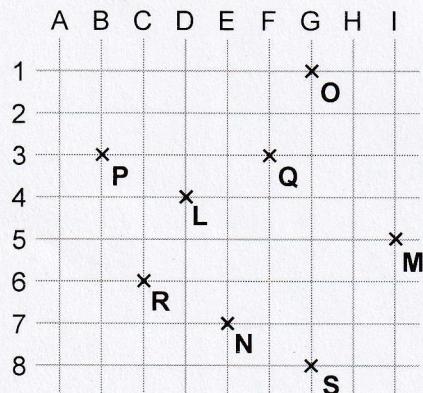
Manuel pp. 116-117

Nom :

Date :

R

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



- L en (D ; 4) P en (B ; 3)
 M en (I ; 5) Q en (F ; 3)
 N en (E ; 7) R en (C ; 6)
 O en (G ; 1) S en (G ; 8)

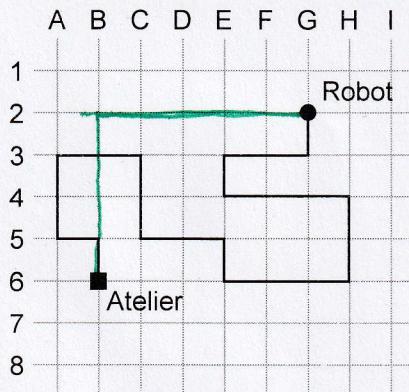
2 Place les différents points de couleur en respectant les codes des nœuds donnés.



- a. rouge en (C ; 7) e. marron en (D ; 1)
 b. vert en (A ; 3) f. orange en (E ; 8)
 c. bleu en (F ; 5) g. jaune en (H ; 6)
 d. rose en (B ; 4) 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 G3 F3 E3 E1 F4 G4 H4 H5 H6 G6 F6 E6 E5 D5 C5 C4 C3 B3 A3 A1 A5 B5 B6



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. (exemple)

← ← ← ← ← ↓ ↓ ↓ ↓
 ← 5 ; ↓ 4 ou