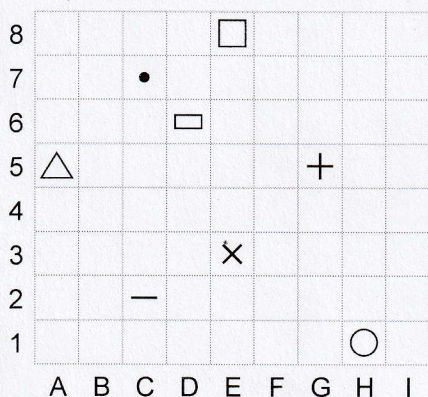


Nom : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

R

1 Indique les coordonnées des différents dessins présents sur ce quadrillage.



a. □ en (E ; 8.)

e. X en (H ; 3.)

b. △ en (A ; 5.)

f. + en (G ; 5.)

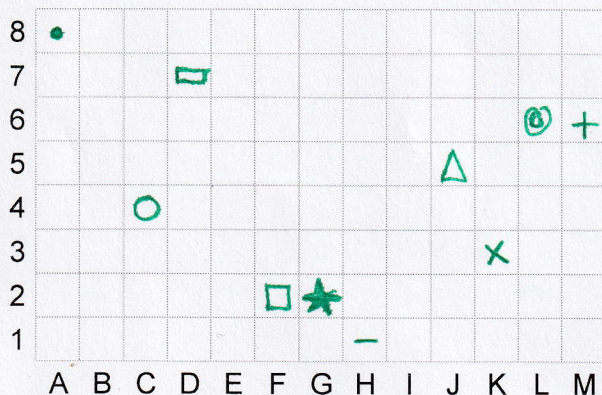
c. ○ en (I ; 1.)

g. • en (C ; 7.)

d. □ en (D ; 6.)

h. — en (H ; 2.)

2 Place les différents dessins en respectant les codes des cases données.



a. ○ en (C ; 4)

f. △ en (J ; 5)

b. + en (M ; 6)

g. □ en (D ; 7)

c. — en (H ; 1)

h. X en (K ; 3)

d. • en (A ; 8)

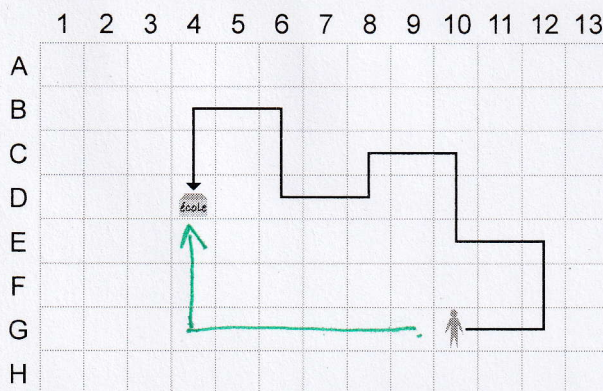
i. ★ en (G ; 2)

e. □ en (F ; 2)

j. @ en (L ; 6)

3 a. Code le chemin qu'emprunte Tom pour se rendre à l'école. Pour cela, indique les coordonnées de toutes les cases traversées.

G10	G11	G12	F12	E12	E11	E10	D10	C10	C9	C8	D8	D7	D6	C6	B6	B5	B4	C4	D4
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



b. Trace un nouveau chemin sur le quadrillage pour que Tom puisse se rendre à l'école. Puis code ce chemin à l'aide de flèches. (Exemple)

←	←	←	←	←	←	↑	↑	↑											
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6 ← ; 3 ↑ ou