

2

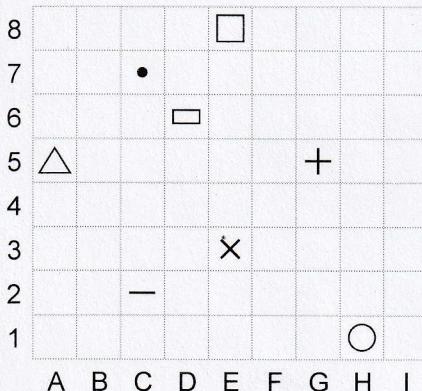
Se déplacer dans un quadrillage

Manuel pp. 114-115

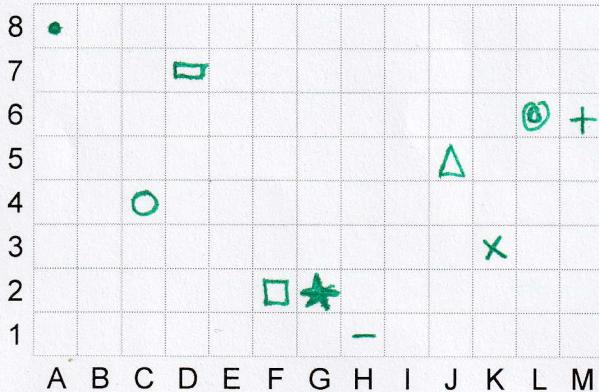
Nom :

Date :

R

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

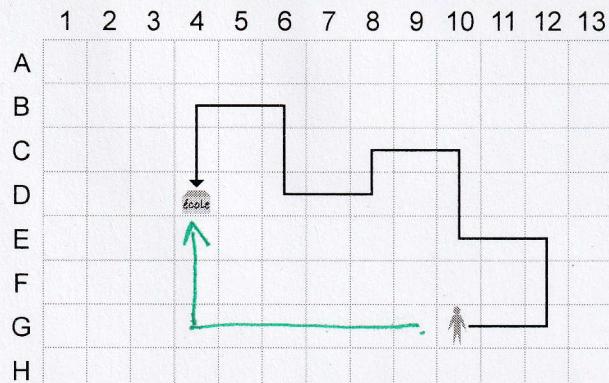
- a. \square en (...) ; ...) e. \times en (...) ; ...)
- b. \triangle en (...) ; ...) f. + en (...) ; ...)
- c. \circ en (...) ; ...) g. • en (...) ; ...)
- d. \square en (...) ; ...) h. — en (...) ; ...)

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

- a. \circ en (C ; 4) f. \triangle en (J ; 5)
- b. + en (M ; 6) g. \square en (D ; 7)
- c. — en (H ; 1) h. \times en (K ; 3)
- d. • en (A ; 8) i. ★ en (G ; 2)
- e. \square 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