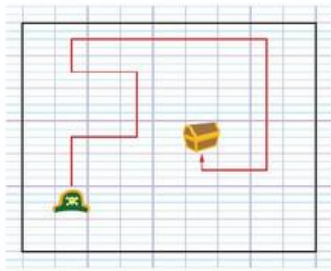


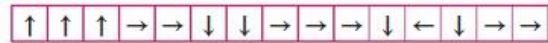
1 • Code le trajet du pirate pour qu'il retrouve le trésor.



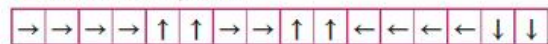
2 • Reproduis ce quadrillage puis trace les deux chemins de couleur qui partent du point A.



a. Pour aller au point B



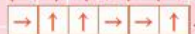
b. Pour aller au point C



Je retiens

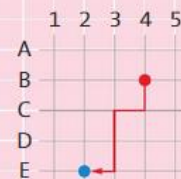
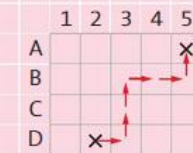
→ Pour se déplacer sur un quadrillage, on peut utiliser les coordonnées des différentes cases ou bien utiliser des flèches de direction ↑, ↓, →, ←.

Exemple : Pour aller de la case (D ; 2) à la case (A ; 5), on peut citer chaque case traversée (D ; 3) – (C ; 3) – (B ; 3) – (B ; 4) – (B ; 5) et (A ; 5) ou bien coder le déplacement ainsi



→ On peut également se déplacer en suivant un réseau de lignes verticales et horizontales.

Exemple : Pour aller du point rouge (B ; 4) au point bleu (E ; 2), on peut coder le déplacement ainsi ↓ ← ↓ ↓ ← ou bien citer chaque nœud traversé (C ; 4) – (C ; 3) – (D ; 3) – (E ; 3) et (E ; 2).



Pour les CE2.

Classe de CE2/CM1/CM2 de M. Bigogne

Correction page suivante

1 *

↑	↑	→	→	↑	↑	←	←	↑	→	→	→	→
→	→	↓	↓	↓	↓	←	←	↑				

2 * ✱ Vérifier les chemins dans les cahiers.

