

SE REPÉRER SUR UN QUADRILLAGE

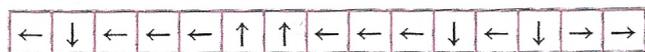
Voilà un chapitre très plaisant du programme. On y retrouve les notions vues en programmation l'an dernier.

1/ Dans votre livre de maths **page 114**, essayez de répondre aux questions « **Cherchons ensemble** » à l'oral. Je vous mets la page ci-dessous.

Cherchons ensemble

Margaux prépare sa visite dans un parc d'attractions. Pour cela, elle veut repérer les endroits où se trouvent les différentes attractions.

- a. Donne les **coordonnées** des attractions suivantes : La Maison hantée – La Grande Tour – Le Spectacle historique – Le Grand Huit.
- b. Donne les coordonnées des cases occupées par le Parcours d'eau.
- c. Où va se retrouver la mascotte (l ; 8), si elle effectue les déplacements suivants :



- d. Code un chemin permettant d'aller de la Maison hantée au Carrousel des chevaux en passant par la Grande Tour.

Réponses:

a) Maison hantée : (I ; 2) - Grande Tour : (G ; 6) - Spectacle : (C ; 4) - Le Grand Huit : (F ; 4)

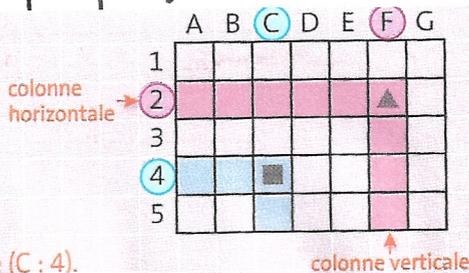
b) Le parcours d'eau occupe plusieurs cases : (H ; 4) ; (H ; 5) ; (H ; 6) ; (I ; 5) ; (I ; 6) ; (H ; 7) ; (G ; 5) ; (G ; 6) ; (G ; 7)

c) Elle se retrouve à l'Hôtel du parc.

2/ Bien lire le "Je retiens" (on ne le copie pas).

→ Pour se repérer sur un plan, on peut utiliser un **quadrillage**. Pour cela, il faut repérer la **colonne horizontale** et la **colonne verticale** correspondantes. Au point d'intersection, se situe la case recherchée que l'on pourra coder à l'aide du nom de la colonne horizontale et du nom de la colonne verticale (des chiffres et des lettres, par exemple).

Exemple : Le triangle se trouve dans la case (F ; 2) et le carré dans la case (C ; 4).



→ 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 (A ; 4) à la case (B ; 1), on peut coder le déplacement ainsi → ↑ ↑ ↑ ↑ ou bien citer chaque case traversée (B ; 4) – (B ; 3) – (B ; 2) et (B ; 1).

