

EG8 : Exécuter des déplacements dans l'espace

Avec un quadrillage, on se déplace le long des lignes ou de case en case d'un point de départ à un point d'arrivée.

Coder un déplacement signifie donner les instructions à suivre pour faire ce déplacement.

Méthode : Pour suivre un déplacement sur un quadrillage ou pour le coder, je dois connaître trois éléments.

1) Le point de départ et le point d'arrivée.

2) La direction de chaque mouvement : en haut, en bas, à droite, à gauche, au nord, au sud, à l'est, à l'ouest.

3) La longueur de chaque étape du déplacement : nombre de carreaux, de cases, de mètres parcourus.

Par exemple, pour décrire ce trajet, j'écris :

Le point de départ A est en (1 ; C) et le point d'arrivée B est en (3 ; A). Pour arriver de A à B : 2 unités à droite, 1 en haut, 1 à droite, 3 en bas, 1 à gauche.

