

CODER DES DÉPLACEMENTS

Voici les objectifs des exercices :

- ✓ Se repérer et coder des déplacements sur un quadrillage.
- ✓ Traduire un même trajet entre différents systèmes de codage.



1 Suis le chemin indiqué par les flèches et écris les coordonnées d'arrivée.

a) Tu pars de (A;4) et tu suis : [→, →, ↑, ↑, →, ↓]

Coordonnées d'arrivée : _____

b) Tu pars de (C;3) et tu suis : [↑, ←, ←, ↓, →, ↓, →]

Coordonnées d'arrivée : _____

c) Tu pars de (E;5) et tu suis : [←, ←, ↑, ↑, →, ↑, →]

Coordonnées d'arrivée : _____

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

2 Suis le code et trouve les coordonnées d'arrivée. Attention, il faut t'imaginer être le personnage !

Au départ, ton personnage regarde vers la droite →

a) Tu pars de (B3) et tu suis : [AV2, TD, AV1, TG, AV1]




Coordonnées d'arrivée : _____

b) Tu pars de (D;1) et tu suis : [TD, AV2, TD, AV3, TG, AV1]

Coordonnées d'arrivée : _____

c) Tu pars de (A;4) et tu suis : [AV4, TD, AV1, TD, AV1, TD, AV2]

Coordonnées d'arrivée : _____

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

3 Pour chaque série de flèches, écris le code équivalent avec les lettres [AV, TD, TG].

Attention : dans chaque cas, ton personnage regarde d'abord dans la direction indiquée.

a) Départ : Regarde vers la droite →

[→, →, ↓, →, ↑, ←]

Code avec lettres : _____

b) Départ : Regarde vers le haut ↑

[↑, ↑, →, ↓, →, ↑]

Code avec lettres : _____