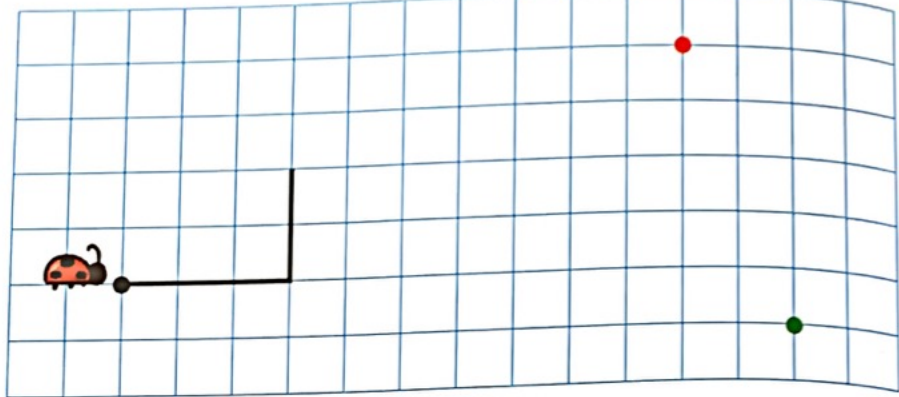
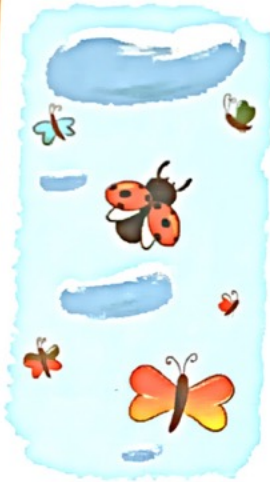


Objectif : coder et décoder des déplacements sur un quadrillage.

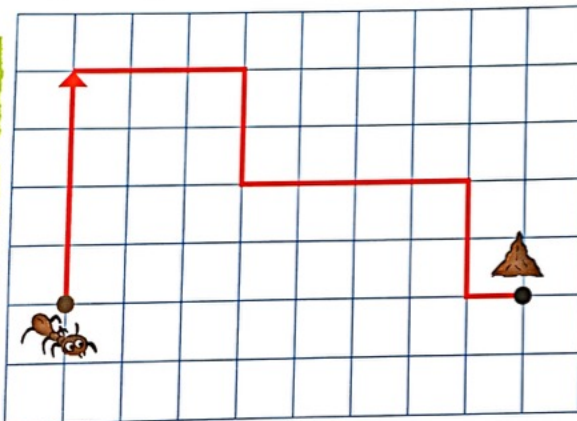
1 Continue de tracer le chemin suivi par la coccinelle.



3 → 2 ↑ 6 → 3 ↓ 3 →

Coche le point d'arrivée :

2 Observe le trajet rouge de la fourmi.

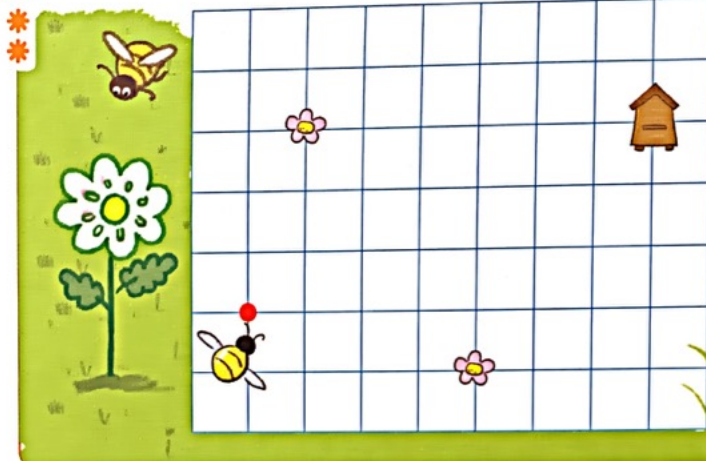


Code ce trajet pour arriver au point ●.

--	--	--	--	--	--



3 Trace un chemin de l'abeille pour arriver à la ruche en passant par les deux fleurs.



Code ce chemin.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Problème - situation
 • Item fait des bonbons
 • Combien doit-il faire
 Lis le prog
 Avance
 Tourne à
 Avance
 Lis le prog
 Observ

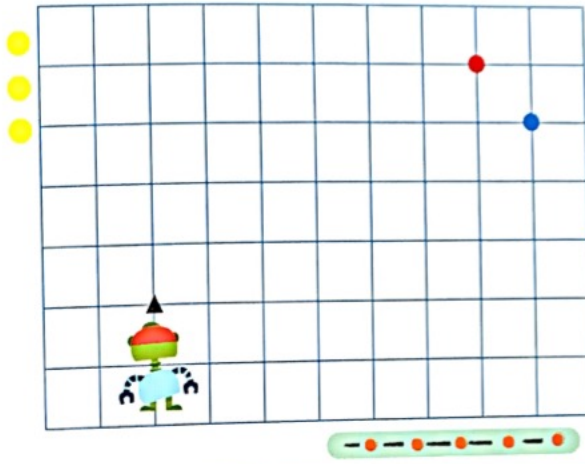
PROBLÈME

Problème : situations de division.
« Tom fait des bonds de 5.
Combien doit-il faire de bonds pour atteindre 15 ? »

□ □ □ □ □ □

4 Lis le programme de déplacement et trace le trajet.

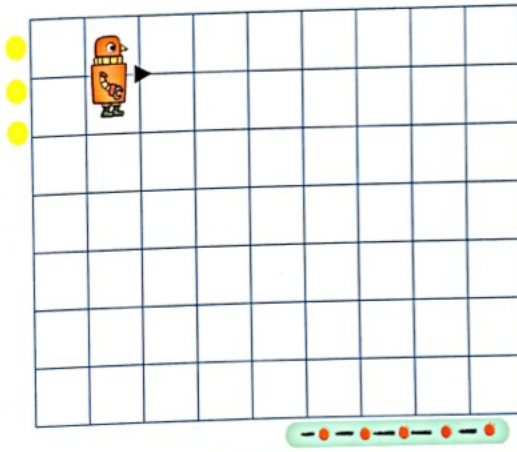
Avance de 4.
Tourne à droite.
Avance de 6.



Coche le point d'arrivée :

5 Lis le programme de déplacement du robot. Trace le trajet.

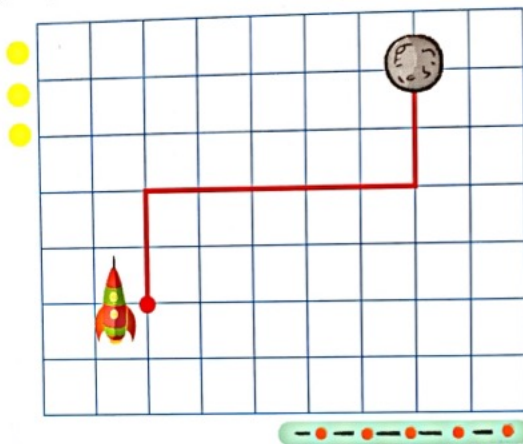
Avance de 4.
Tourne à droite.
Avance de 5.
Tourne à droite.
Avance de 6.



Attention pour tourner !



6 Observe le trajet que doit suivre la fusée. Complète le programme de déplacement.



Avance de
Tourne à
Avance de
Tourne à
Avance de