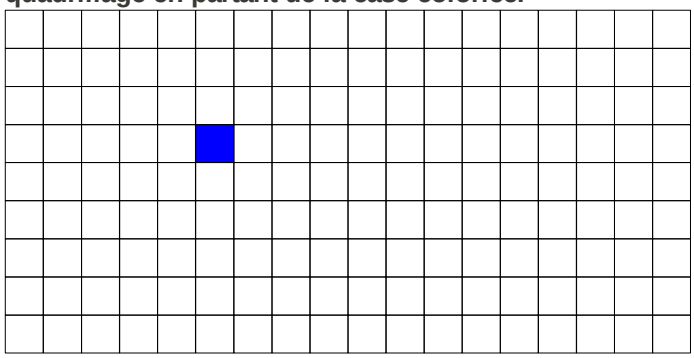
Je m'appelle	Date :
Suivre un codage, coder un déplacement, repérer les cases et les nœuds	Evaluation 4

Se repérer sur un quadrillage

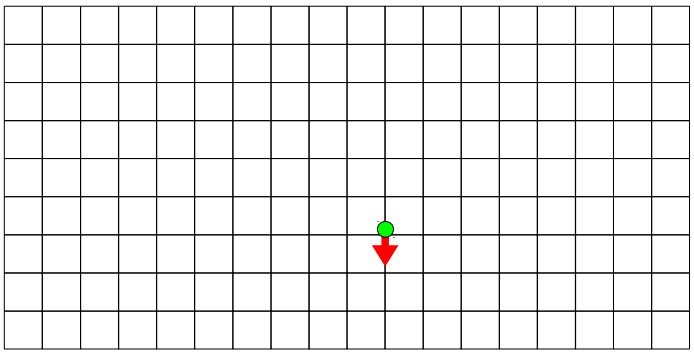
1. Colorie le chemin donné par les flèches sous le quadrillage en partant de la case coloriée.



3 ←	4 ↓	10 →	6 ↑	4 →	5 ↓

...../3

2. Trace le chemin donné par les flèches sous le quadrillage en suivant les lignes. Le point vert est le point de départ.



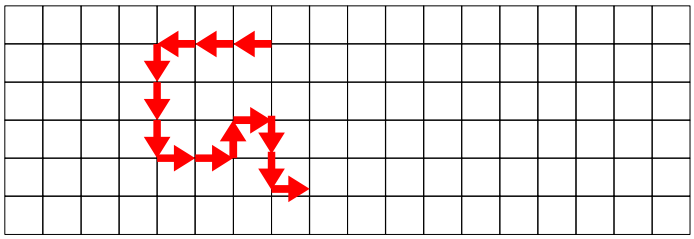
1 ↓	3 ←	4 ↑	6 →	2 ↑	2 →

...../2,5

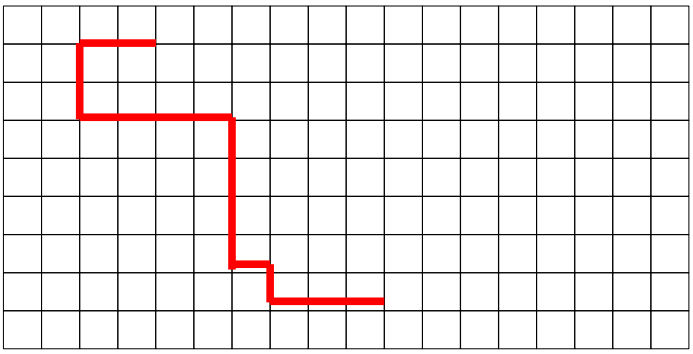
3. Barre le codage qui n'est pas celui du chemin tracé sur le quadrillage. ...../1

3 ←, 3 ↓, 3 →, 1 ↑, 1 ←, 2 ↓, 1 →

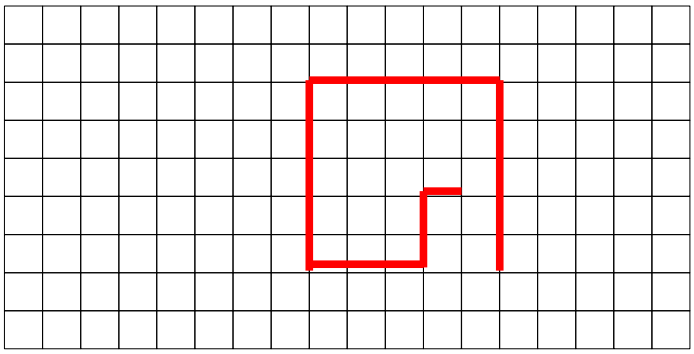
3 ←, 3 ↓, 2 →, 1 ↑, 1 ←, 2 ↓, 1 →



4. Code le chemin tracé sur le quadrillage.



...../3,5



...../3

5. Colorie les cases indiquées de la bonne couleur pour trouver le dessin caché. ...../7

(E;1) (F;1) (G;1) (H;1) (I;1) (J;1)
(F;8) (G;8) (H;8) (I;8)
(F;6) (G;6) (H;6) (I;6)
(G;4) (H;4)
(E;7) (J;7) (D;6) (D;5) (D;4) (D;3) (D;2)
(K;6) (K;5) (K;4) (K;3) (K;2)
(E;3) (J;3)
(C;3) (C;4)
(L;3) (L;4)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	