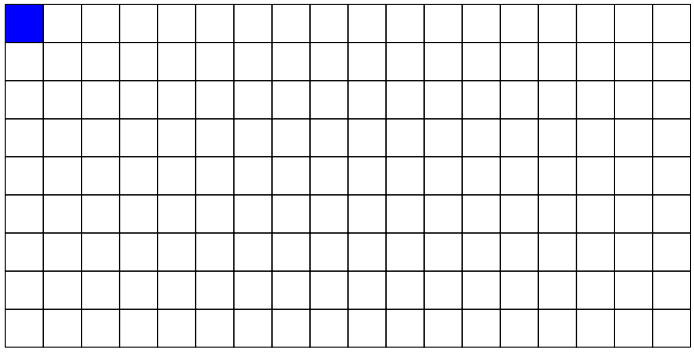
Je m'appelle	Date :
Se déplacer sur un quadrillage : suivre un codage et coder un déplacement	Géométrie 7

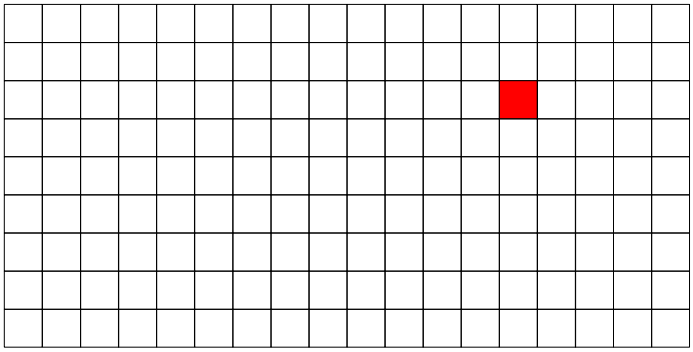
Se déplacer sur un quadrillage

Écris les résultats des additions et soustractions données (dizaines entières):

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



5 →, 3 ↓, 2 →, 4 ↓, 6 →, 3 ↑

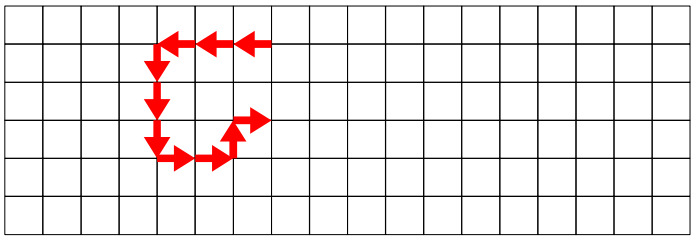


4 ←, 3 ↓, 2 →, 2 ↓, 6 ←, 3 ↑, 2 →

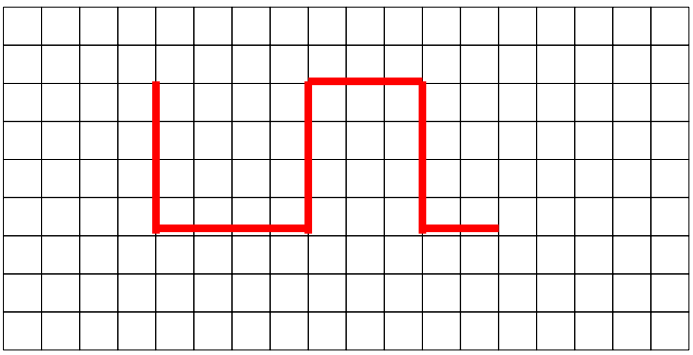
2. Barre le codage qui n'est pas celui du chemin tracé sur le quadrillage.

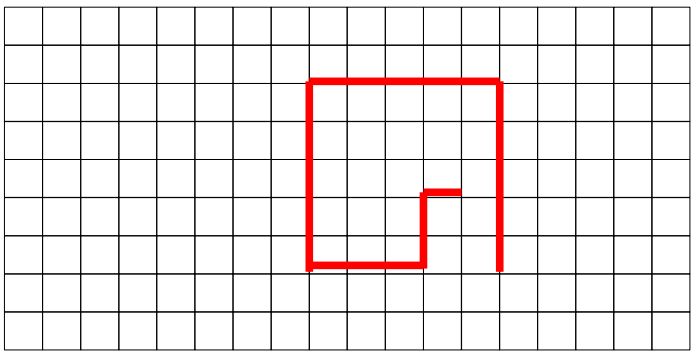
3 ←, 3 ↓, 2 →, 1 ↑, 1 ←

3 ←, 3 ↓, 2 →, 1 ↑, 1 →



3. Code le chemin tracé sur le quadrillage.





4. Colorie les cases indiquées pour trouver le mot caché.

(B;2) (B;3) (B;4) (B;5) (B;6) (C;2) (D;2) (C;4)

(P;2) (P;3) (P;4) (P;6)

(F;2) (F;4) (F;5) (F;6)

(N;2) (N;4) (N;5) (N;6)

(H;2) (H;3) (H;4) (H;5) (H;6) (I;3) (J;4) (K;5) (L;2) (L;3) (L;4) (L;5) (L;6)

	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																	