

3

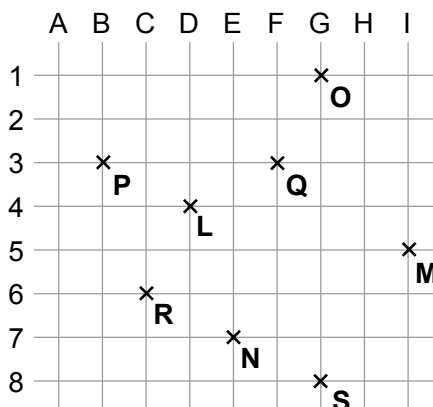
Se déplacer dans un réseau de lignes

Manuel pp. 116-117

Nom : _____ Date : _____

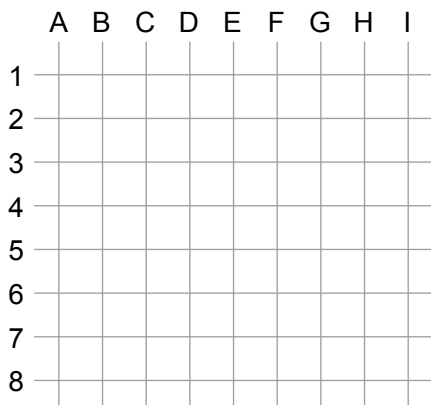
R

1 Indique les coordonnées des différentes lettres présentes sur ce réseau de lignes codées.



- L en (..... ;) P en (..... ;)
- M en (..... ;) Q en (..... ;)
- N en (..... ;) R en (..... ;)
- O en (..... ;) S en (..... ;)

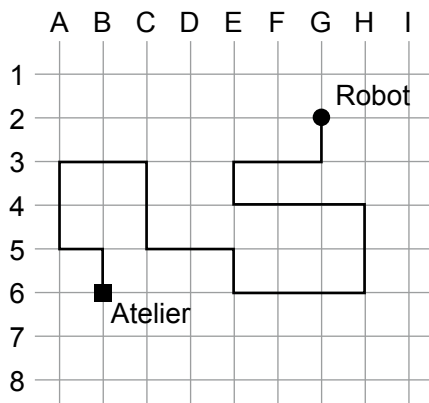
2 Place les différents points de couleur en respectant les codes des nœuds donnés.



- a. rouge en (C ; 7) e. marron en (D ; 1)
- b. vert en (A ; 3) f. orange en (E ; 8)
- c. bleu en (F ; 5) g. jaune en (H ; 6)
- d. rose en (B ; 4) h. noir en (G ; 4)

3 a. Code le chemin qu'emprunte le robot pour se rendre à son atelier. Pour cela, indique les coordonnées de tous les nœuds rencontrés.

G2
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----



b. À ton tour, code à l'aide de flèches un nouveau chemin pour que le robot puisse se rendre à son atelier. Trace ensuite ce chemin sur le réseau de lignes codées.

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