GÉOMÉTRIE

Coder un déplacement

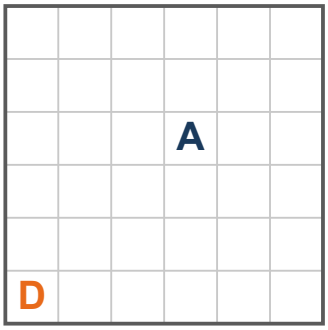
Trouve la suite de flèches qui mène de D à A.

Prénom : _____ Date : _____

La case D est le départ, la case A est l'arrivée. Dessine sous la grille les flèches qui vont de D jusqu'à A. Une flèche = une case.

↑ monter ↓ descendre ← aller à gauche → aller à droite

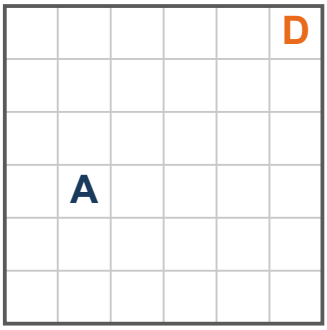
Parcours 1



Mes flèches : _____

_____

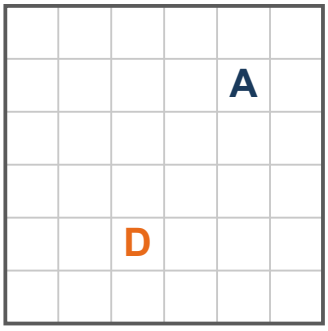
Parcours 2



Mes flèches : _____

_____

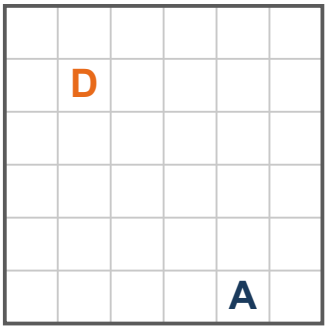
Parcours 3



Mes flèches : _____

_____

Parcours 4



Mes flèches : _____

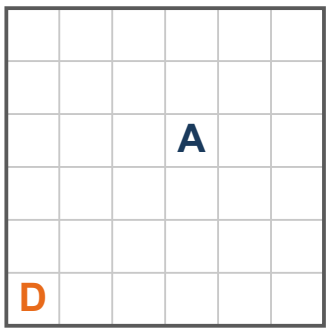
_____

CORRIGÉ

Corrigé : Coder un déplacement

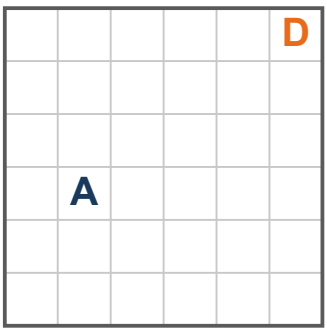
Il existe plusieurs chemins justes : toute suite de flèches qui mène de D à A, case par case, est correcte. En voici un pour chaque parcours.

Parcours 1



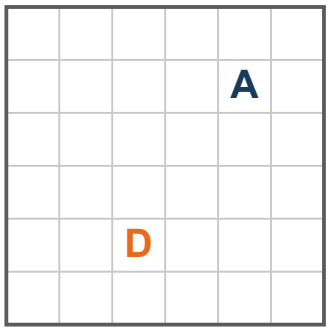
Mes flèches : → → → ↑ ↑ ↑

Parcours 2



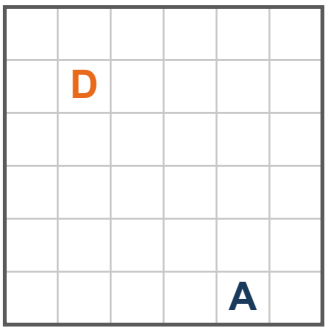
Mes flèches : ← ← ← ← ↓ ↓ ↓

Parcours 3



Mes flèches : → → ↑ ↑ ↑

Parcours 4



Mes flèches : → → → ↓ ↓ ↓ ↓