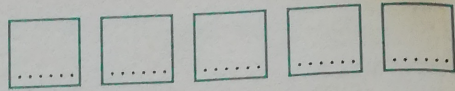


# Se déplacer dans l'espace quadrillé

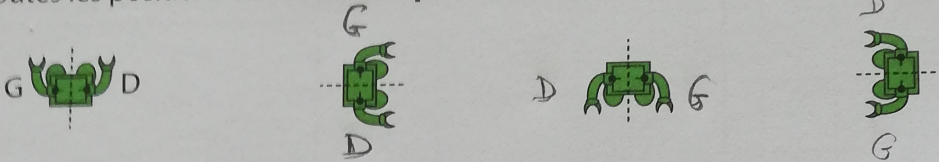
**Compétences :** Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements sur un quadrillage. Utiliser le vocabulaire permettant de définir des déplacements.



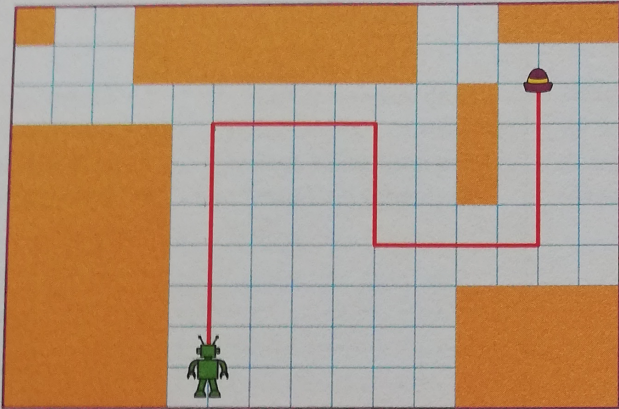
## Découvrir

Le robot Tisos est à la recherche de son chapeau. Son amie Atisis lui indique comment le retrouver.

**A. Observe** toutes les positions du robot. **Complète** avec D ou G (droite ou gauche).



**B. Observe** le parcours de Tisos et la liste des consignes. **Code**, comme dans les exemples écrits en bleu.



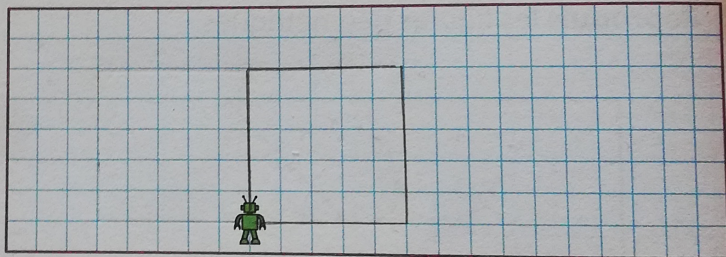
- Avance de 6 cases → AV 6
- Tourne à droite → TD
- Avance de 4 cases → AV 4.
- Tourne à droite → TD...
- Avance de 3 cases → AV 3.
- Tourne à gauche → TG
- Avance de 4 cases → AV 4.
- Tourne à gauche → TG...
- Avance de 4 cases → AV...

**C. Tisos** effectue maintenant le parcours suivant.

TD - AV 5 - TG - AV 5 - TG - AV 5 - TG - AV 5

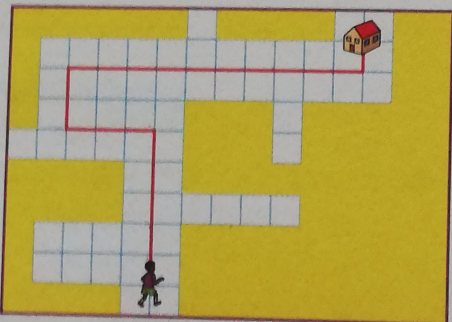
- Trace son parcours sur le quadrillage.
- Quelle figure géométrique dessine-t-il ?

*Il dessine un carré...*



## Appliquer

**1. Écris** la liste des consignes correspondant au parcours de Paolo.



TD - AV 5 - TG - AV 3 - TD - AV 2 -  
TD - AV 10 - TG - AV 1

**2. Trace** le parcours suivant sur le quadrillage.

AV 7 - TD - AV 7 - TD - AV 4 - TD - AV 4 -  
TG - AV 3 - TD - AV 3

