

# Déplacement absolu sur quadrillage

## Ce que j'ai découvert

☞ Pour programmer le déplacement d'un personnage, j'utilise des flèches pour indiquer la direction qu'il prend et des nombres pour préciser le nombre de « pas » qu'il fait.

3 ↑ j'avance de 3 cases.

2 ↓ je recule de 2 cases.

→ je pivote sur ma droite.

← je pivote sur ma gauche.

Activités de découverte : fichier ressources.

Exercice

1 Trace les déplacements programmés de Tom, Éva, Max et Lila. Utilise les personnages du matériel détachable.

p. 199



2 ↑ → 3 ↑



4 ↑ ← 2 ↑



4 ↑ → 2 ↑ ← 2 ↑



2 ↓ → 4 ↑ ← 1 ↑


Objectif : réaliser un déplacement programmé par rapport au personnage.