



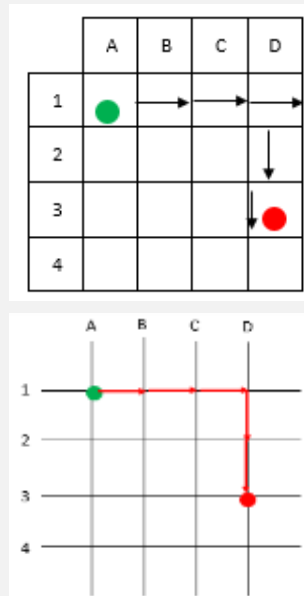
Coder un déplacement

CODER AVEC DES SYMBOLES

- Sur un **quadrillage** on peut se **déplacer** de **nœud en nœud** ou de **case en case**.
- Pour **coder** un déplacement on utilise les **quatre flèches** de direction :
 - vers la droite
 - ← vers la gauche
 - ↑ vers le haut
 - ↓ vers le bas
- Il est possible de coder avec des nombres et des flèches.
Exemple : 2 → signifie qu'il faut avancer 2 fois vers la droite, de deux cases vers la droite.
- On peut **suivre un codage** donné : **décoder** ou **créer un codage** de déplacement : **coder**.
- Il faut penser à **coder la case de départ** et/ou celle d'arrivée.
Exemple : partir de la case (D ; 3)

PROGRAMMER UN DÉPLACEMENT

- On peut programmer un déplacement, oralement, sur papier ou sur un ordinateur, en utilisant le vocabulaire suivant :
 - **Avancer/ reculer**
 - **Tourner à gauche/ tourner à droite**
 - **Monter/descendre**
- Il existe de nombreux logiciels de programmation.



EXEMPLE

Pour aller du point vert (A ; 1) au point rouge (D ; 3) il faut suivre/donner le code.

- codage avec des flèches :
→→→↓→
- codage avec des nombres et des flèches :
3→ 2↓
- codage/programmation avec des mots :
Avancer de 3 cases,
Tourner vers la droite
Avancer/descendre de deux cases.

Clique ici pour en savoir plus !!!



www.pass-education.fr



Travaillez cette notion avec un parcours pédagogique progressif clé en main

Cette ressource de type : **Cours gratuit**, pour le niveau : **CE2**, dans la catégorie : **Quadrillage / Plan**, ne constitue qu'une **étape** d'un **parcours pédagogique complet prêt à l'emploi** pour apprendre, s'entraîner et maîtriser cette notion **étape par étape**.

Étape 1. Cours gratuit : Comprendre la règle

Découvrir la notion grâce à des explications simples et des exemples concrets.

- [Leçon : 3eme Primaire sur coder des déplacements](#) (pdf)
- [Leçon : 3eme Primaire sur coder des déplacements](#) (word)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)
- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)

Étape 2. Exercices : S'entraîner progressivement

Des exercices progressifs pour avancer étape par étape

- [Exercices : 3eme Primaire sur coder des déplacements](#) (pdf)
- [Exercices : 3eme Primaire sur coder des déplacements](#) (word)
- [Exercices : 3eme Primaire sur coder des déplacements - Correction](#) (pdf)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)
- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)

Étape 3. Évaluation Bilan : Vérifier ses acquis avant le contrôle

Des évaluations et corrections pour se préparer sereinement

- [Evaluation : 3eme Primaire sur coder des déplacements](#) (pdf)
- [Evaluation : 3eme Primaire sur coder des déplacements](#) (word)
- [Evaluation : 3eme Primaire sur coder des déplacements - Correction](#) (pdf)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)
- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)