

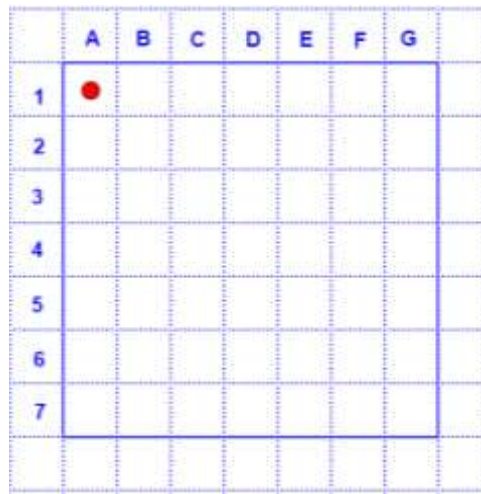
Chapitre 19 : Se repérer

Leçon 2 : Se déplacer dans le plan

Se déplacer dans le plan à l'aide d'un quadrillage

Un objet peut se déplacer d'une case selon les quatre instructions ↑ ; ← ; → ; ↓

Pour **déplacer un objet** sur un **quadrillage**, il faut suivre le codage donné par **les flèches**



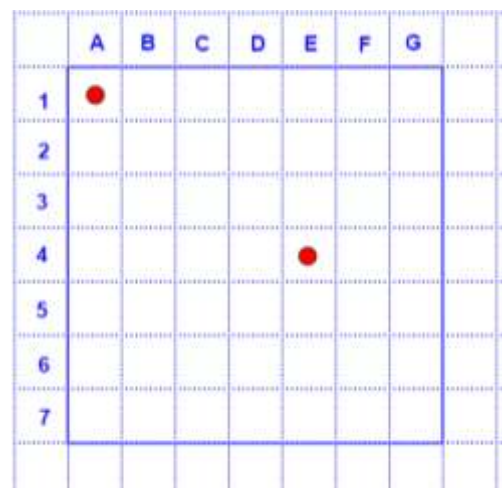
On déplace le point rouge avec le codage ci-dessous



Le point rouge doit d'abord

- « **aller 2 fois à droite** »,
- puis « **descendre d'une case** »,
- puis « **encore 2 fois à droite** »
- et **descendre de 2 cases**.

Il arrive alors en (E ; 4).

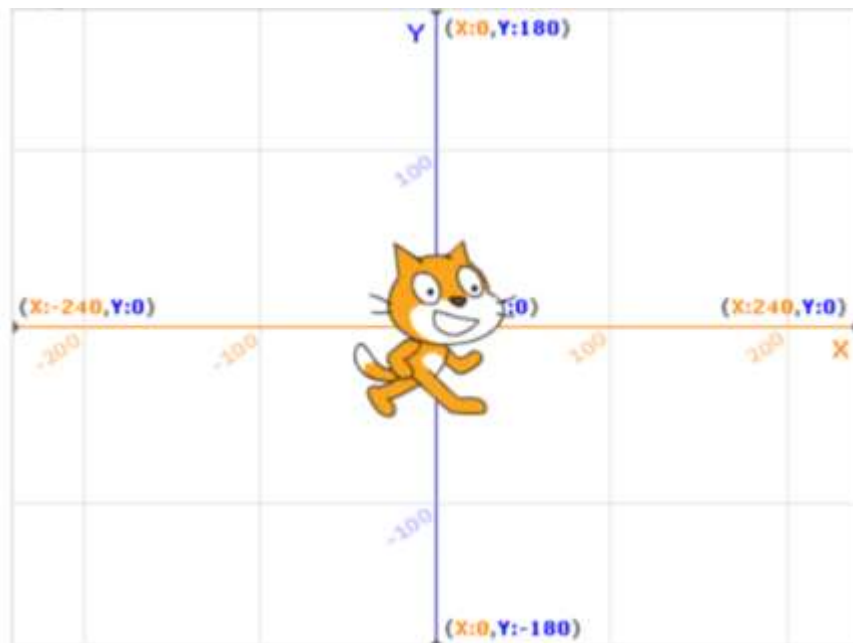


Programmer un déplacement dans le plan.

Scratch est un logiciel qui permet de programmer le déplacement d'un lutin 🐱 dans le plan.

Si on veut programmer sur Scratch il faut savoir que le lutin se déplace sur une grille avec deux axes :

- L'axe horizontal, l'axe des x , repère les positions de gauche à droite de -240 à $+240$.
- L'axe vertical, l'axe des y , repère les positions de bas en haut de -180 à $+180$.



Voici des blocs d'instruction scratch :

bloc	Ce qu'il permet de faire
tourner ↻ de 30 degrés	Tourner à droite de la mesure de l'angle indiquée
tourner ↻ de 60 degrés	Tourner à gauche de la mesure de l'angle indiquée
avancer de 20	Avancer de la longueur de son choix. <i>La longueur est exprimée en pixels</i>
glisser en 5 secondes à x: 200 y: -170	Permet de déplacer le lutin jusqu'aux coordonnées indiquées
ajouter 35 à x	Permet de déplacer le lutin horizontalement en utilisant les coordonnées
ajouter 20 à y	Permet de déplacer le lutin verticalement en utilisant les coordonnées

Travaillez cette notion avec un parcours pédagogique progressif clé en main

Cette ressource de type : **Cours gratuit**, pour le niveau : **6ème**, dans la catégorie : **Se repérer, se déplacer sur un plan ou sur une carte**, 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.

- [Se déplacer dans le plan : 6eme Primaire - Cours](#) (pdf)
- [Se déplacer dans le plan : 6eme Primaire - Cours](#) (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

- [Se déplacer dans le plan : 6eme Primaire - Exercices](#) (pdf)
- [Se déplacer dans le plan : 6eme Primaire - Exercices](#) (word)
- [Se déplacer dans le plan : 6eme Primaire - Exercices - 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

- [Se déplacer dans le plan : 6eme Primaire - Evaluation](#) (pdf)
- [Se déplacer dans le plan : 6eme Primaire - Evaluation](#) (word)
- [Se déplacer dans le plan : 6eme Primaire - Evaluation - Correction](#) (pdf)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)
- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)

Étape 4. Séquence / Fiche de prep : Ressources enseignants clé en main

Accéder aux fiches de préparation, séquences et séances complètes pour enseigner la notion facilement.

- [Se déplacer dans le plan - Séquence complète : 6eme Primaire](#)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)

- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)