



Géométrie : Se déplacer et coder des déplacements (1)

Leçon

⇒ Pour programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran, tu dois lui donner une série d'instructions qu'on appelle **programme** ou **algorithme**.

Pour déplacer ton personnage, tu peux le faire à partir des cases ou à partir des nœuds d'un quadrillage.

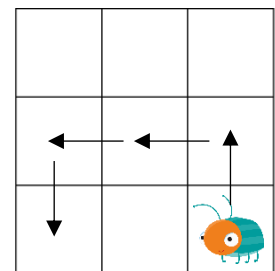
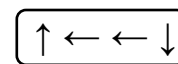
⇒ De la même façon qu'il existe plusieurs langues dans le monde, il existe également **plusieurs façons de coder** les déplacements d'un personnage sur un écran, c'est-à-dire **plusieurs langages de programmation**.

Dans cette leçon, nous allons découvrir la façon de coder un **déplacement absolu**, c'est-à-dire un déplacement qui ne prend pas en compte l'orientation de ton personnage.

⇒ Pour coder un **déplacement absolu**, on utilise les **4 flèches directrices**. Dans ce cas, l'objet se déplace en suivant le sens de la flèche :

↑	Se déplacer d'une case vers le haut
→	Se déplacer d'une case vers la droite
←	Se déplacer d'une case vers la gauche
↓	Se déplacer d'une case vers le bas

Exemple :



⇒ Vérifie toujours si tu ne peux pas **optimiser / simplifier ton algorithme** : pour éviter les répétitions, tu peux ajouter un nombre juste avant une instruction ou une suite d'instructions pour indiquer **combien de fois elle se répète** : ↑ ↑ ⇒ **2↑**

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 Se déplacer et coder des déplacements \(1\)](#) (pdf)
- [Leçon : 3eme Primaire Se déplacer et coder des déplacements \(1\)](#) (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 Se déplacer et coder des déplacements \(1\)](#) (pdf)
- [Exercices : 3eme Primaire Se déplacer et coder des déplacements \(1\)](#) (word)
- [Exercices Correction : 3eme Primaire Se déplacer et coder des déplacements \(1\)](#) (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 Se déplacer et coder des déplacements \(1\)](#) (pdf)
- [Evaluation : 3eme Primaire Se déplacer et coder des déplacements \(1\)](#) (word)
- [Evaluation Correction : 3eme Primaire Se déplacer et coder des déplacements \(1\)](#) (pdf)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)
- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)

Étape 4. Évaluation / compétence : Mesurer les progrès par compétence

Identifier les réussites et les points à renforcer

- [Programmer des déplacements en 3eme Primaire - Evaluation progressive](#) (pdf)
- [Programmer des déplacements en 3eme Primaire - Evaluation progressive](#) (word)

- [Programmer des déplacements en 3eme Primaire - Evaluation progressive - Correction](#) (pdf)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)
- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)