

Se déplacer sur un quadrillage

Pages 2 à 4 exercices sur le fil (« l'araignée qui marche sur les fils de sa toile. »)

Pages 2 à 3 exercices déplacement sur le fil, codage décomposé.

Page 4 exercices déplacement sur le fil, codage regroupé.

Pages 5 à 6 exercices déplacement dans la case (« On compte les pas. »)

Page 5 exercices déplacement intérieur case, codage décomposé.

Page 6 exercices déplacement intérieur case, codage regroupé.

Pages 7 à 12 entraînement sur le fil

Pages 7 à 10 entraînement tracer ou coder avec la fiche codage en page 11.

Page 12 petit exercice d'entraînement.

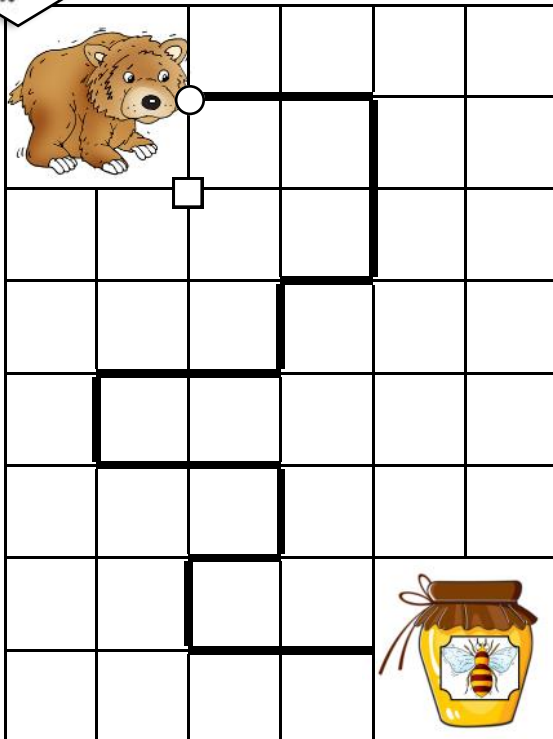
Diaporamas animés qui accompagnent ces exercices

1. [Déplacement sur les lignes du quadrillage](#)

2. [Déplacement sur les cases du quadrillage](#)



1 Trace le chemin de l'ours jusqu'au pot de miel en partant de □.
Puis décris le chemin dessiné en noir en partant de ○.



1 2 3 4 5 6 7

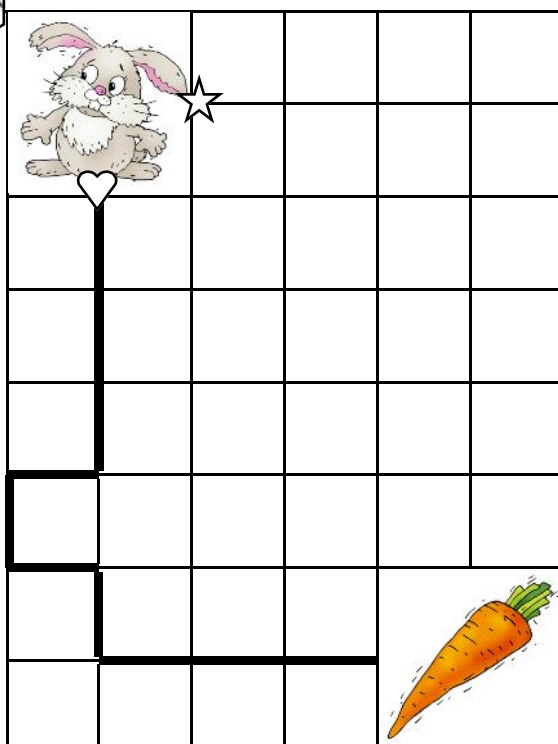
□ → → → ↓ ↓ ↓ ↓

○

2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15 16

2 Trace le chemin du lapin jusqu'à la carotte en partant de ☆.
Puis décris le chemin dessiné en noir en partant de ♥.



1 2 3 4 5 6 7

☆ → → ↓ → ↓ ↓ ←

8 9 10 11 12 13 14

← ← ↓ → ↓ ↓ →

♥

2 3 4 5 6

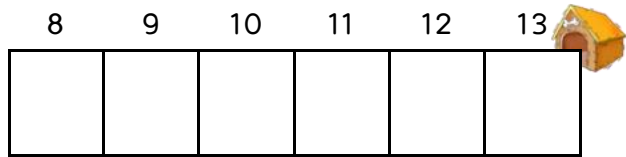
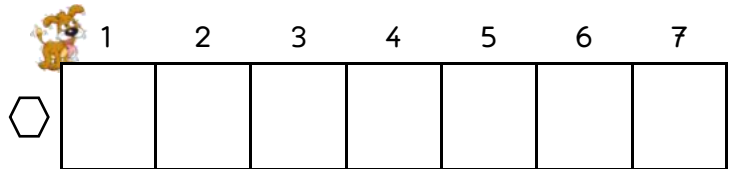
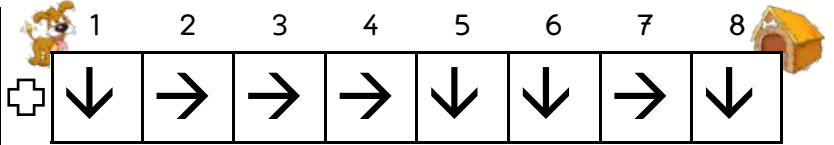
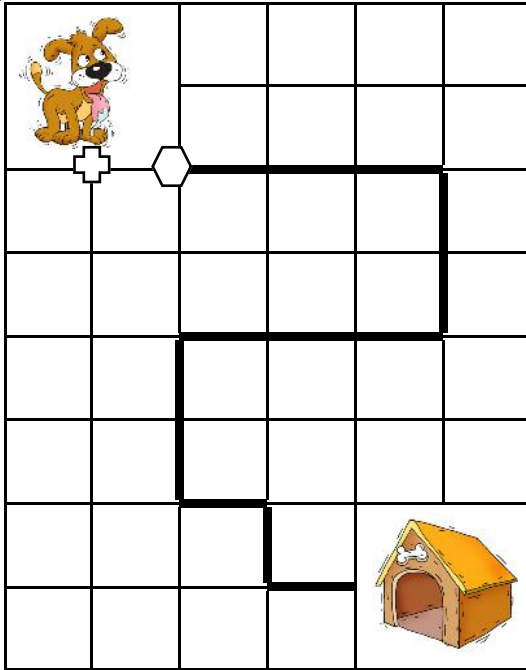
7 8 9 10 11 12



1

Trace le chemin du chien jusqu'à sa niche en partant de .

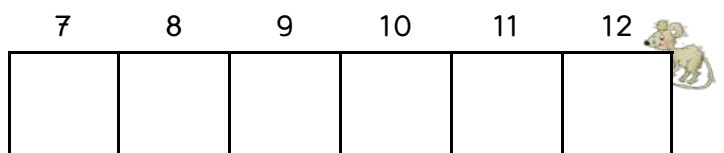
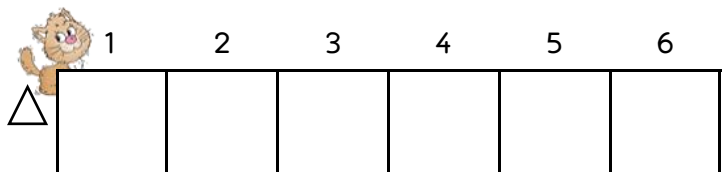
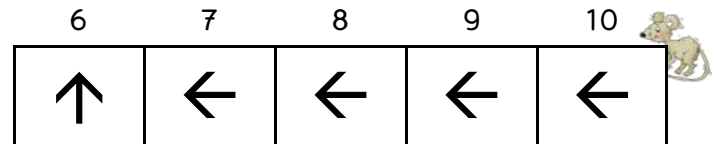
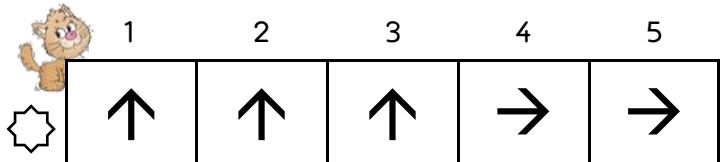
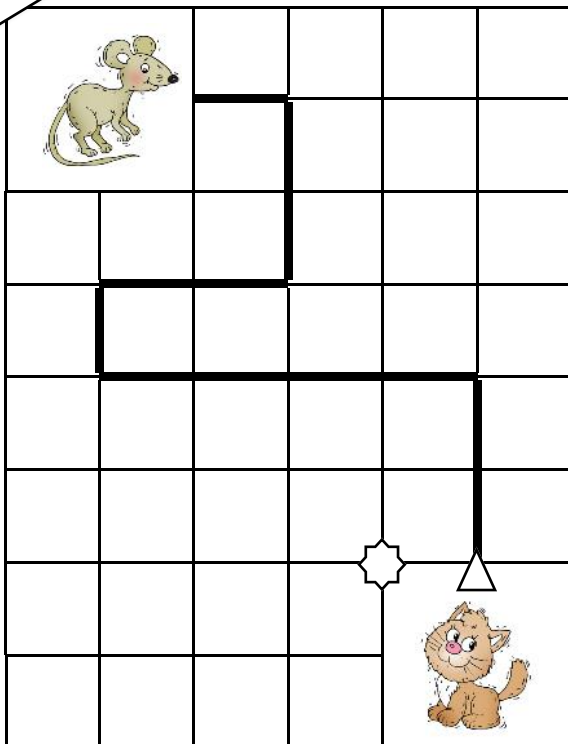
Puis décris le chemin dessiné en noir, en partant de .



2

Trace le chemin du chat jusqu'à la souris en partant de .

Puis décris le chemin dessiné en noir, en partant de .



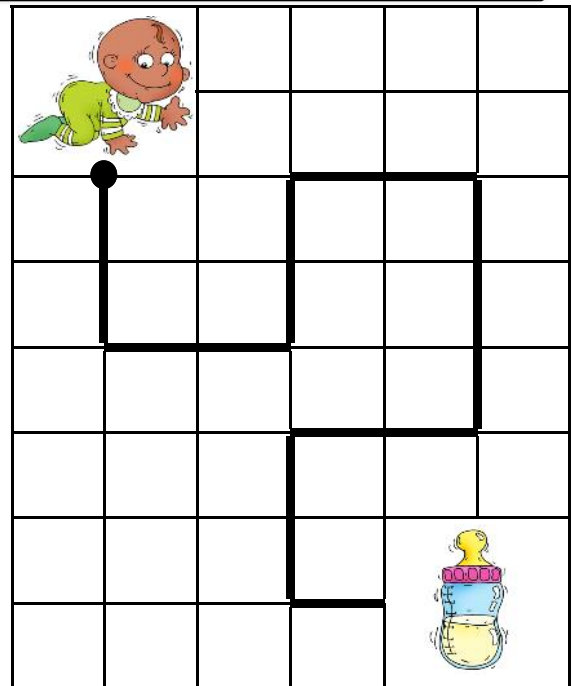


1 Décris le chemin du bébé jusqu'à son biberon en partant du point noir.



1	2	3	4

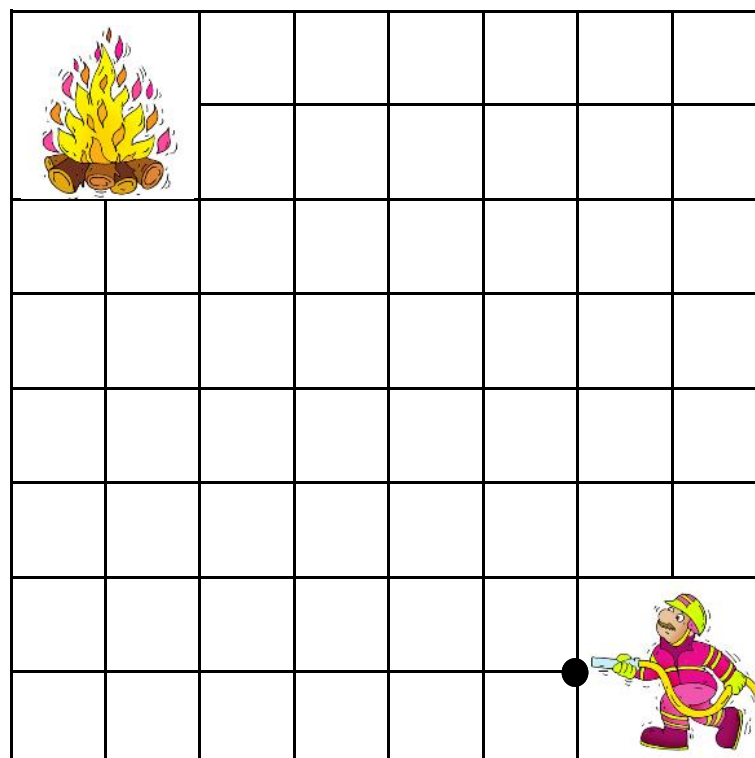
5	6	7	8



2 Trace le chemin du pompier jusqu'au feu en partant du point noir.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2 ↑	3 ←	2 ↓	1 ←	1 ↓	1 ←	4 ↑	2 →	2 ↑	2 ←





lundi mardi mercredi jeudi vendredi samedi dimanche



/ /

1

Trace le chemin de la dame jusqu'à sa voiture.

Puis décris le chemin dessiné. ←-----→



1	2	3	4	5	6
3←	3↑	1→	1↓	2→	1↑



1	2	3	4	5	6	7

2

Trace le chemin du bricoleur jusqu'à sa boîte à outils.

Puis décris le chemin dessiné. ←-----→





1	2	3	4	5	6	7	8
1→	2↓	1←	2↓	3→	3↑	2→	2↑






1	2	3	4	5	6

1. Pour s'entraîner Décomposer les informations



2. Pour s'entraîner Tracer avec des informations décomposées.

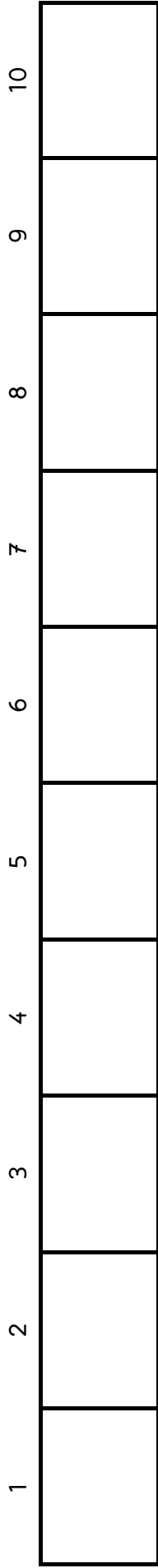
				
				

3. Pour s'entraîner

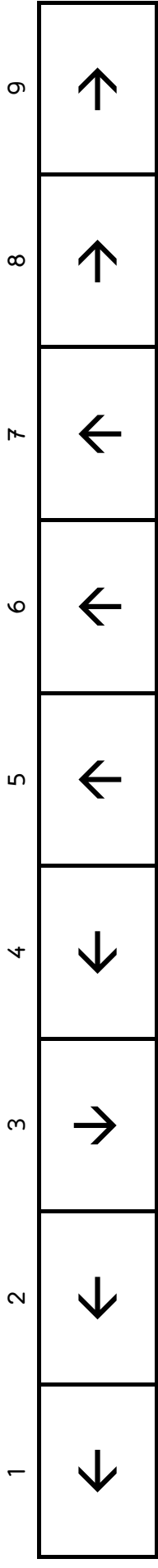
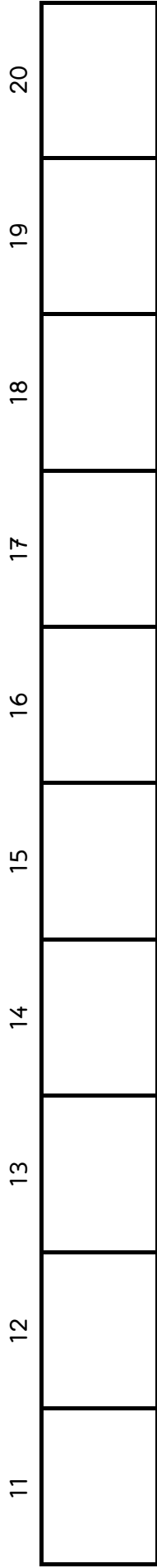
Regrouper des informations



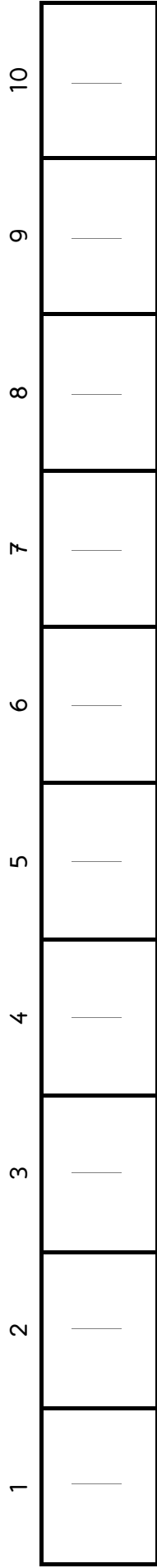
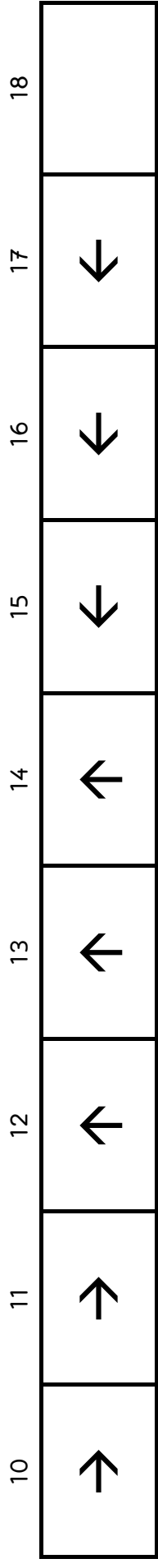
				
				



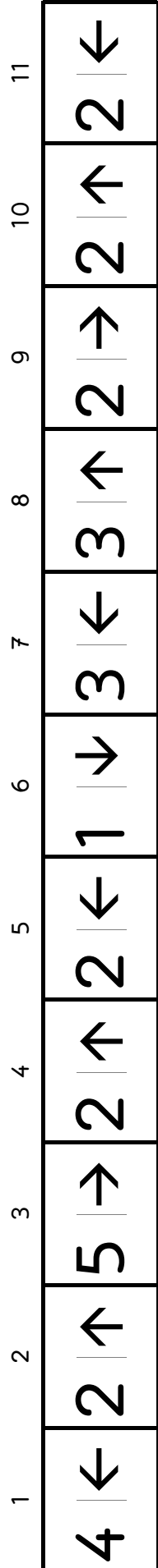
1.



2.

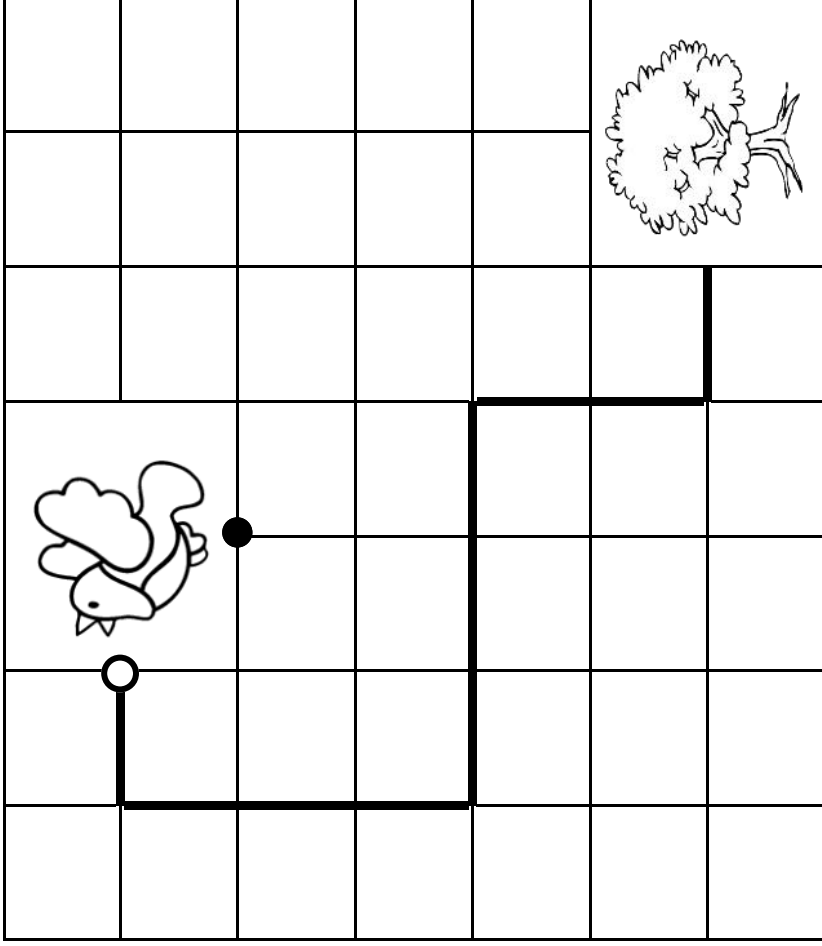


3.



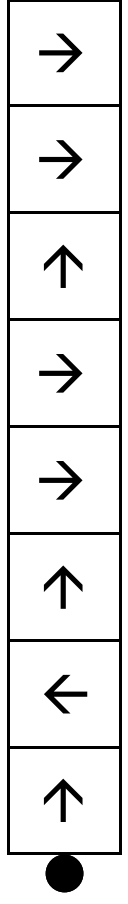
4.

Pour s'entraîner.

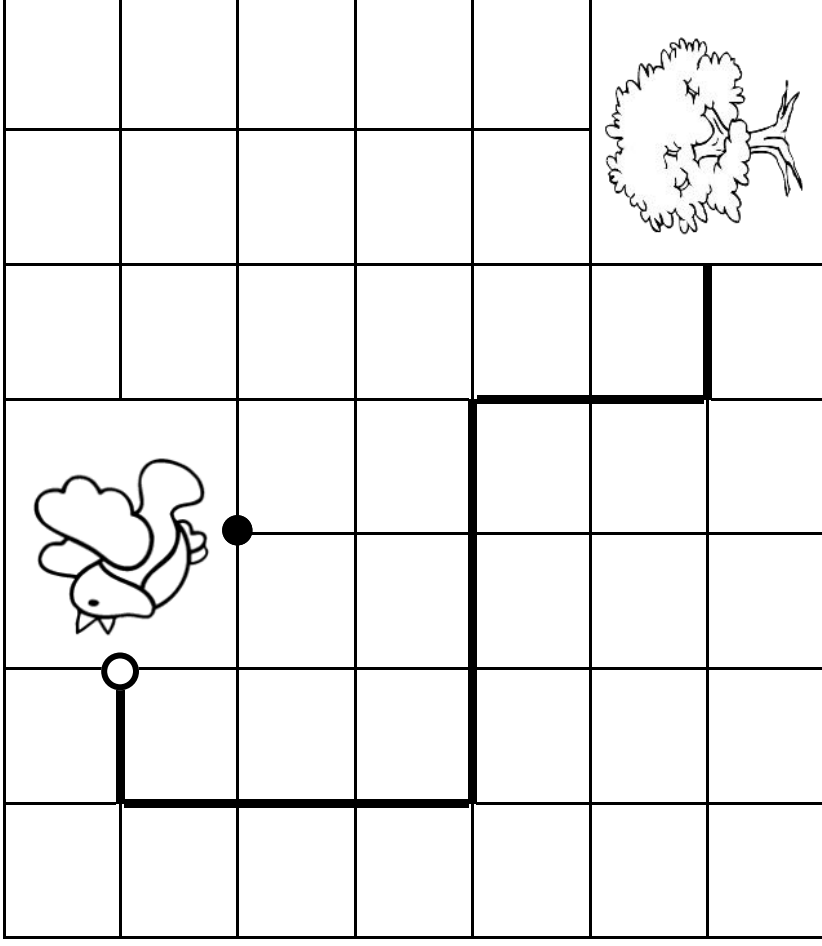


Voici le chemin que doit parcourir l'oiseau pour se poser sur l'arbre, écris le code. Puis trace un autre chemin en rouge en respectant le codage.

○										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Pour s'entraîner.



Voici le chemin que doit parcourir l'oiseau pour se poser sur l'arbre, écris le code. Puis trace un autre chemin en rouge en respectant le codage.

○										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

