

29

Décoder un déplacement

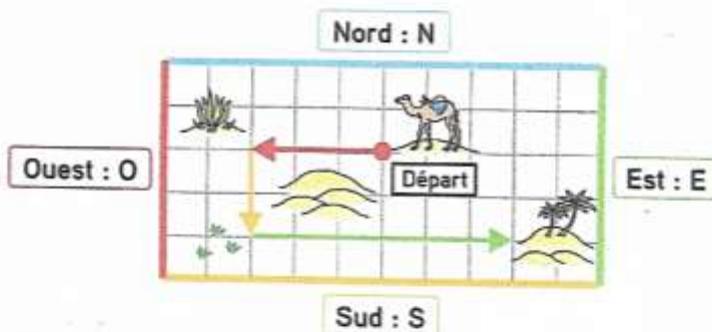
Compétence : Décoder un déplacement sur les lignes d'un quadrillage.

MATÉRIEL

- Un crayon rouge
- Un crayon bleu
- Un crayon vert

Date

Observe



Codage du chemin du dromadaire :

03, S2, E6

- 1 • Théo part du point **rouge**. Trace son chemin. Entoure en **rouge** l'endroit où il arrive.
- Léa part du point **bleu**. Trace son chemin. Entoure en **bleu** l'endroit où elle arrive.

S2, E6, S3, 03, S2, 02, N3

- Entoure en **vert** l'endroit où ces deux amis se sont rencontrés.

N7, 04, S3, 03, S5, E5, N2

