

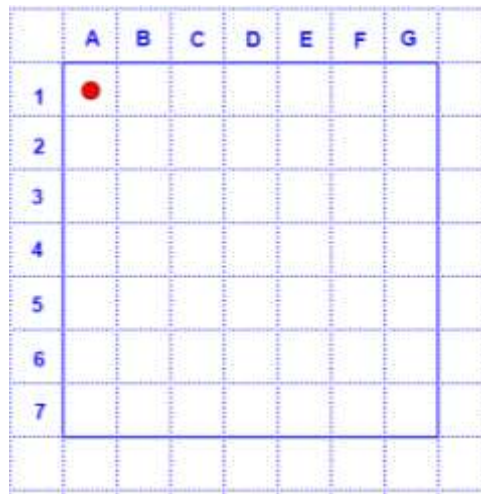
Chapitre 19 : Se repérer

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**



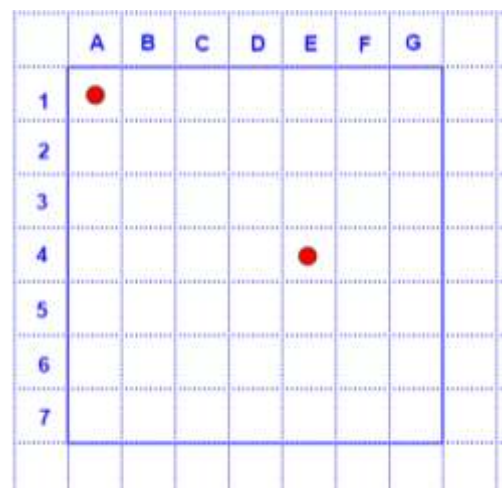
On déplace le point rouge avec le codage ci-dessous



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).

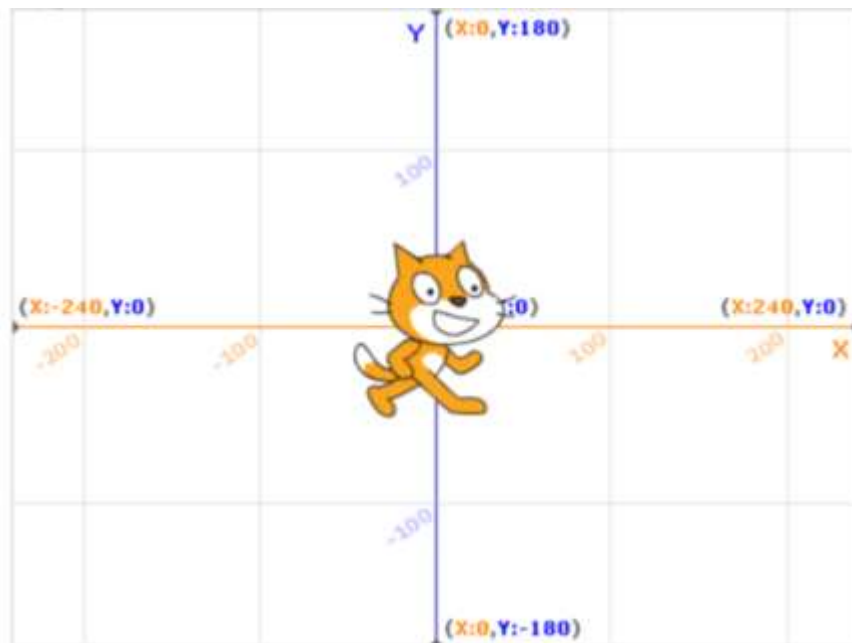


Programmer un déplacement dans le plan.

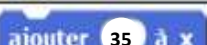
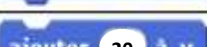
Scratch est un logiciel qui permet de programmer le déplacement d'un lutin  dans le plan.

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 à droite de la mesure de l'angle indiquée
	Tourner à gauche de la mesure de l'angle indiquée
	Avancer de la longueur de son choix. <i>La longueur est exprimée en pixels</i>
	Permet de déplacer le lutin jusqu'aux coordonnées indiquées
	Permet de déplacer le lutin horizontalement en utilisant les coordonnées
	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 : Primaire 6 - Cours](#) (pdf)
- [Se déplacer dans le plan : Primaire 6 - Cours](#) (word)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)

Étape 2. Exercices : S'entraîner progressivement

Des exercices progressifs pour avancer étape par étape

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

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

Des évaluations et corrections pour se préparer sereinement

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