



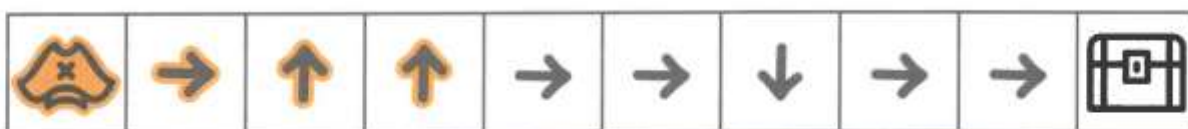
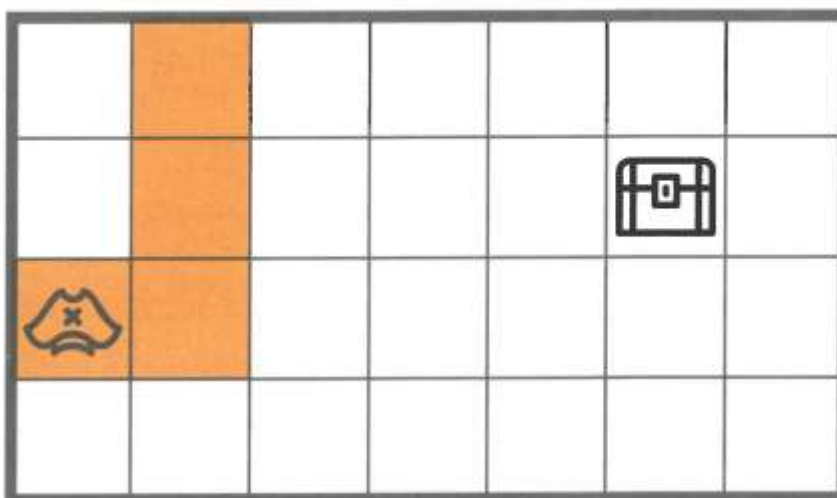
Lundi – Mardi – Mercredi – Jeudi – Vendredi – Samedi – Dimanche

Se déplacer sur un quadrillage

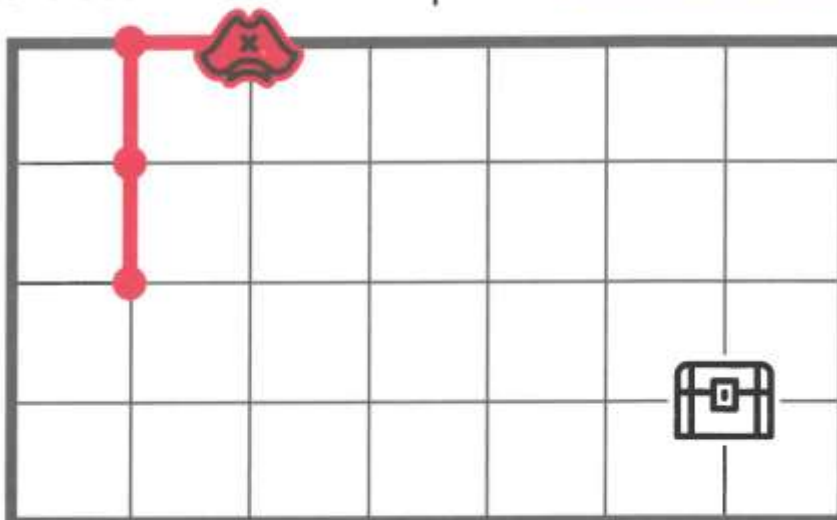
Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.



1 Termine de colorier le chemin du pirate.

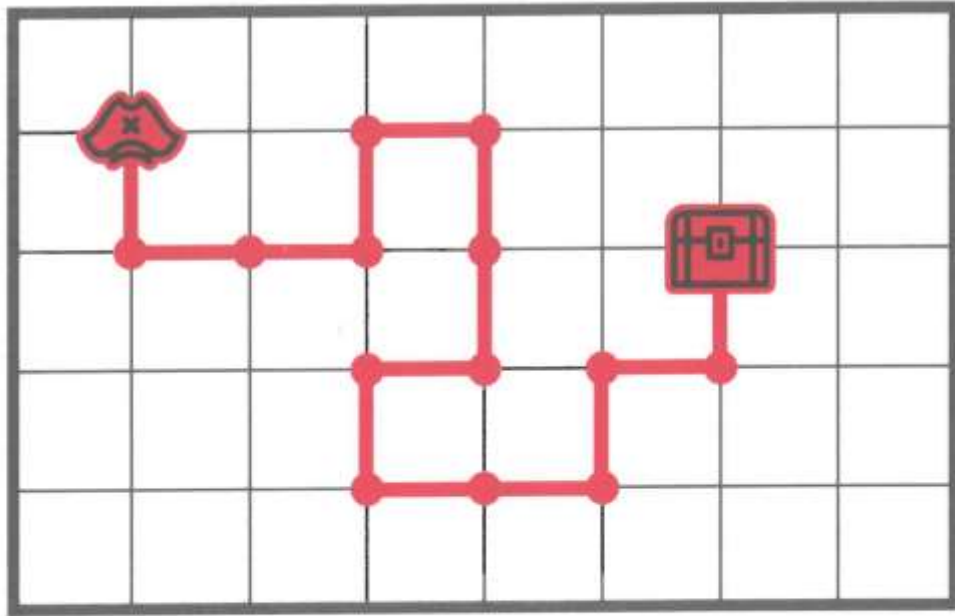


2 Termine de tracer le chemin du pirate.



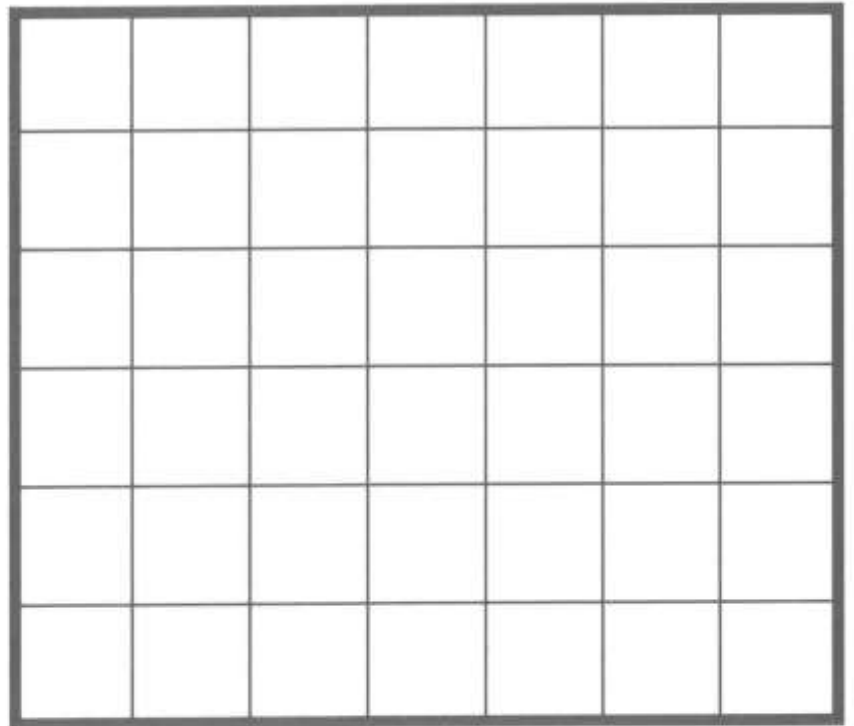
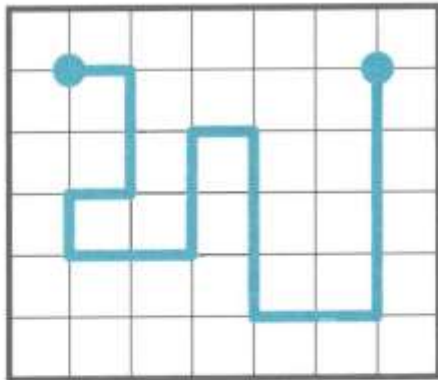
Code le trajet du pirate.

3



Reproduis le déplacement du pirate sur un quadrillage plus grand.

4



Calcule le score de chaque joueur.

Lola



$$\dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$$

Sami



$$\dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$$