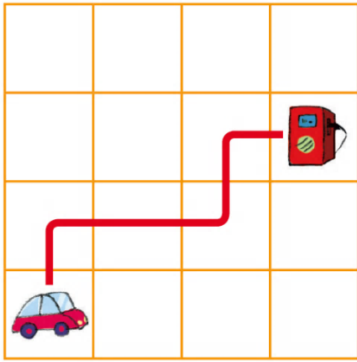
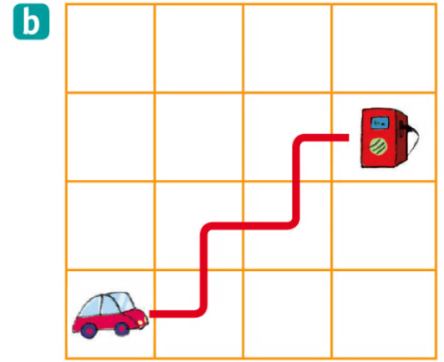
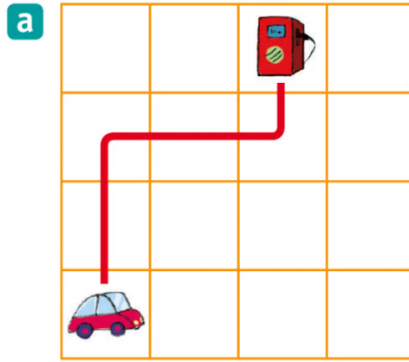


CE1

## 1 Code le parcours de chaque voiture.

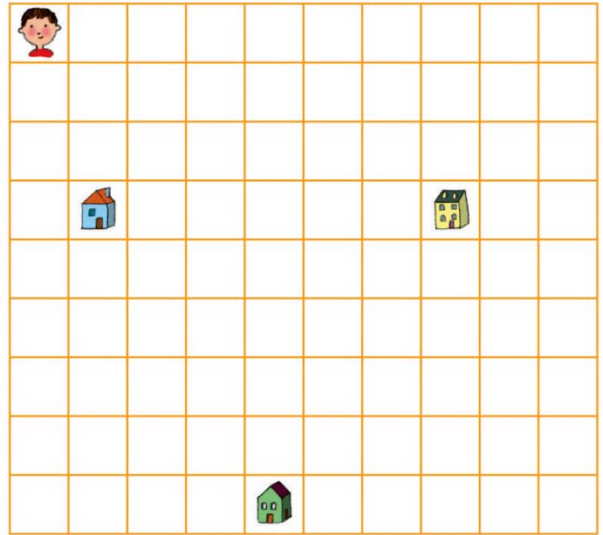


Exemple :



## 2 Thomas a reçu un code pour aller à un anniversaire. Entoure la maison où se passe cet anniversaire.

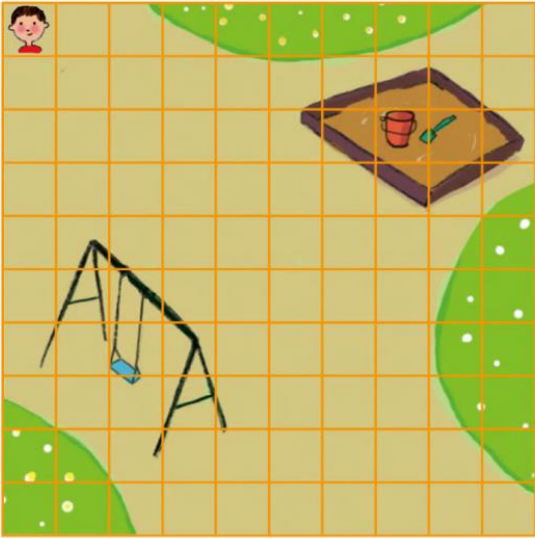
Code :



CE1

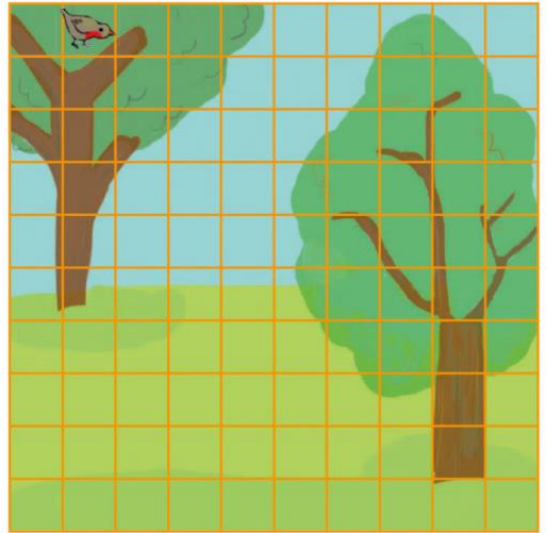
**3** Trace le chemin de Thomas et trouve son jeu préféré.

↓ → ↓ ↓ → → ↓ → ↓ ↓ ↓ ↓ →

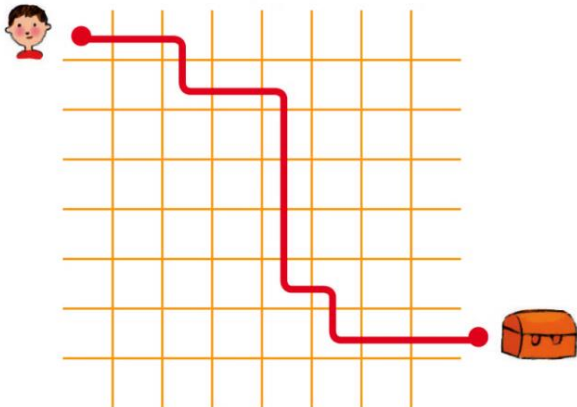


**4** Trace le chemin du rouge-gorge jusqu'à l'endroit où il veut faire son nid. Dessine-le.

→ ↓ ↓ ↓ → ↓ ↓ → ↓ → → → →

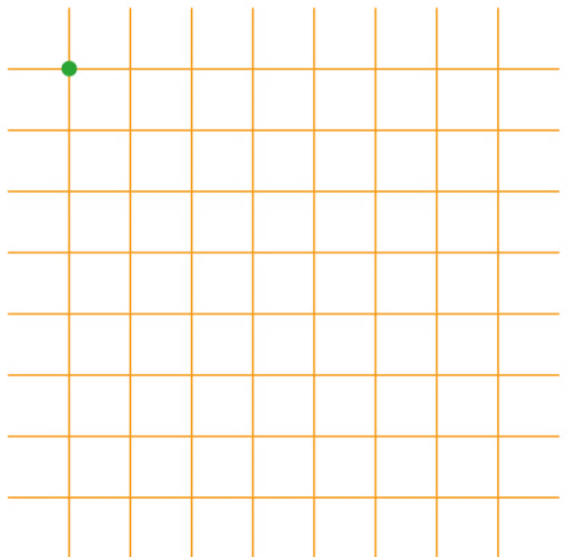


**5** Thomas a caché un coffret. Code le chemin pour le retrouver.



□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

**6** Trace un chemin avec 10 déplacements, puis code-le.



□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

CE1

**7** Trace les chemins.**a** À partir du point vert :

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ → ↓ → ↑ → ↓ →

↑ → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← ←

**b** À partir du point rouge :

↑ ↑ ↑ → ↓ ↓ ↓

