

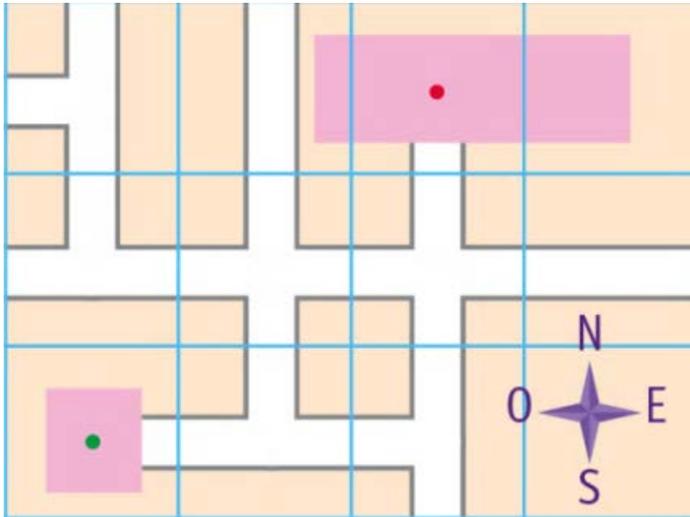


Programmer des déplacements



- Pour **se représenter des déplacements sur un plan**, on peut utiliser divers **codages**.

Lorsque ces déplacements se répètent, il est ainsi possible de les **programmer** à l'aide de ces codages.



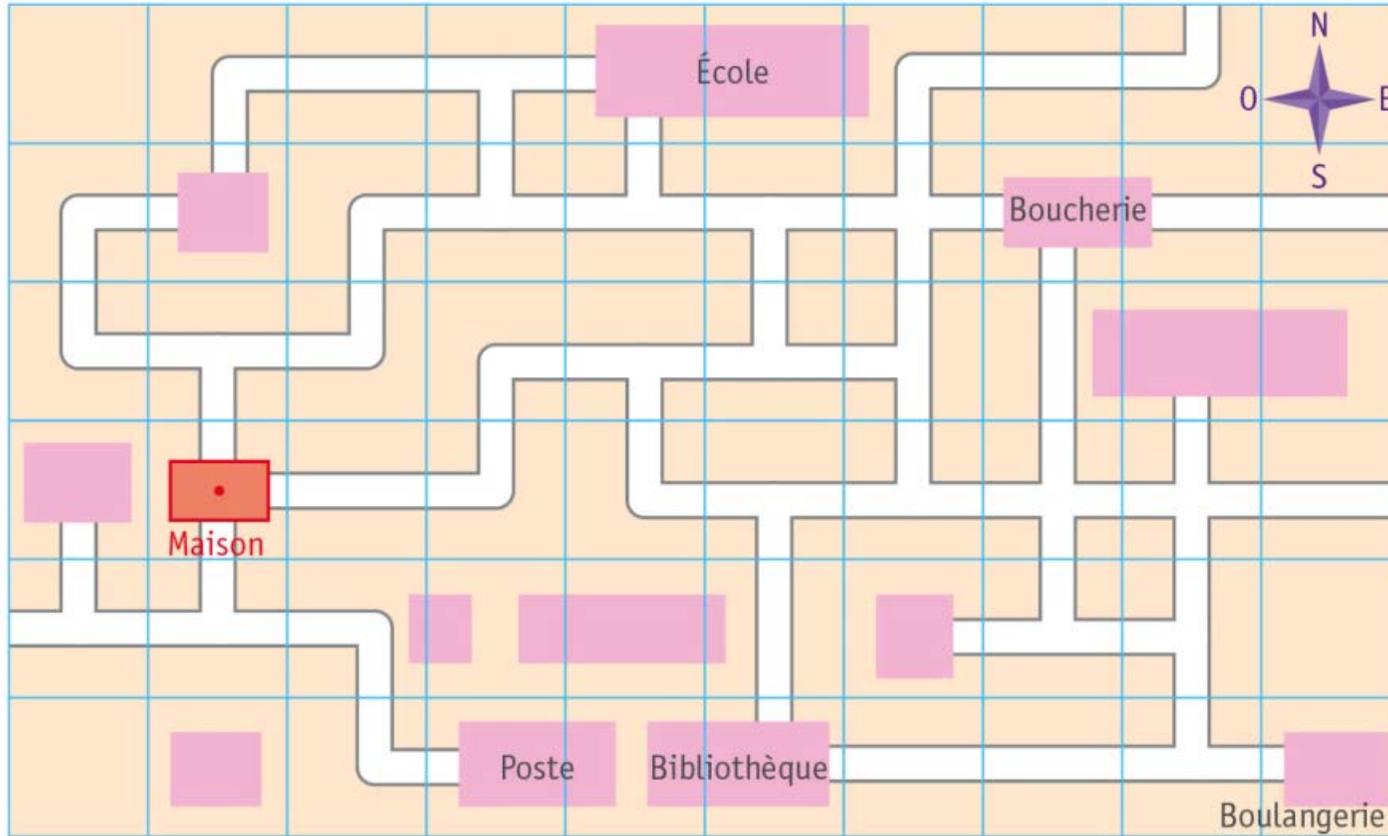
Pour aller de l'immeuble de son copain (point rouge) à chez lui (point vert), Milo suit le chemin suivant :

(**↓****←**) 2 fois, qui se code aussi avec les points cardinaux,
(**S** puis **O**) 2 fois.

Programmer des déplacements



CE2



En sortant de la boucherie, tu suis le chemin que l'on peut coder ($\leftarrow\downarrow\downarrow$) 2 fois.

Où te rends-tu ?