

## CP-G3 : se déplacer sur un quadrillage

## Aide-memo

Pour se déplacer sur un quadrillage, il faut :

- Repérer les cases ou les nœuds d'un quadrillage.

Les cases

|   | a | b | c | d |
|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   |

Les nœuds

|   | A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   |   |
| 6 |   |   |   |   |   |

le nœud 3 C

le nœud 4 E

La case **c2** est à l'intersection de  
la ligne 2 et de la colonne c

- Coder les déplacements.

