NIVEAU 2

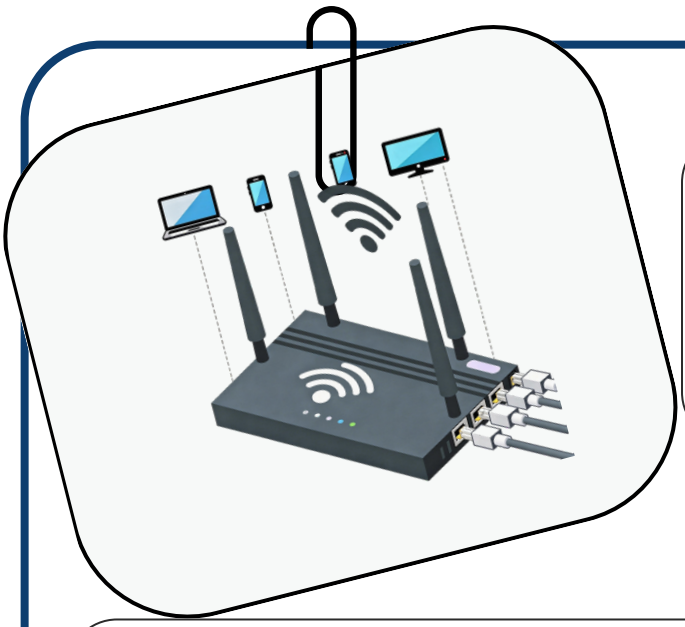
ACTIVITÉ 2

À la poursuite du routeur pirate



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

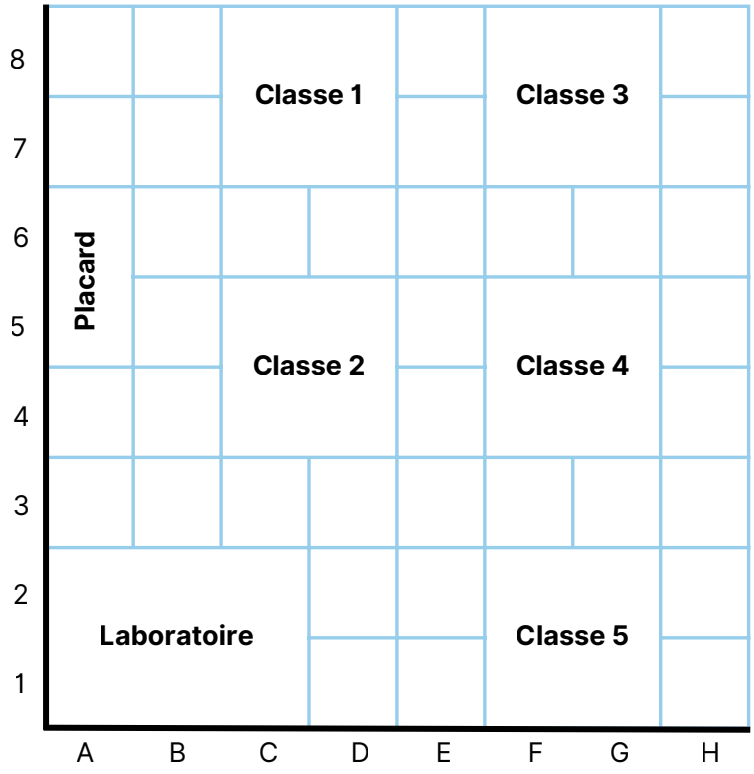
Cofinancé par l'Union européenne



Feuille de mission :
À la poursuite du routeur pirate

ETAPE 1 : OÙ SOMMES-NOUS ?

Pour trouver l'ordinateur pirate, les élèves doivent réussir à trouver l'origine du signal. Mais avant tout, ils doivent être capables de se repérer dans l'école !
Aide les à identifier les coordonnées de différents emplacements sur cette carte.
Les **cases vides** représentent des couloirs.



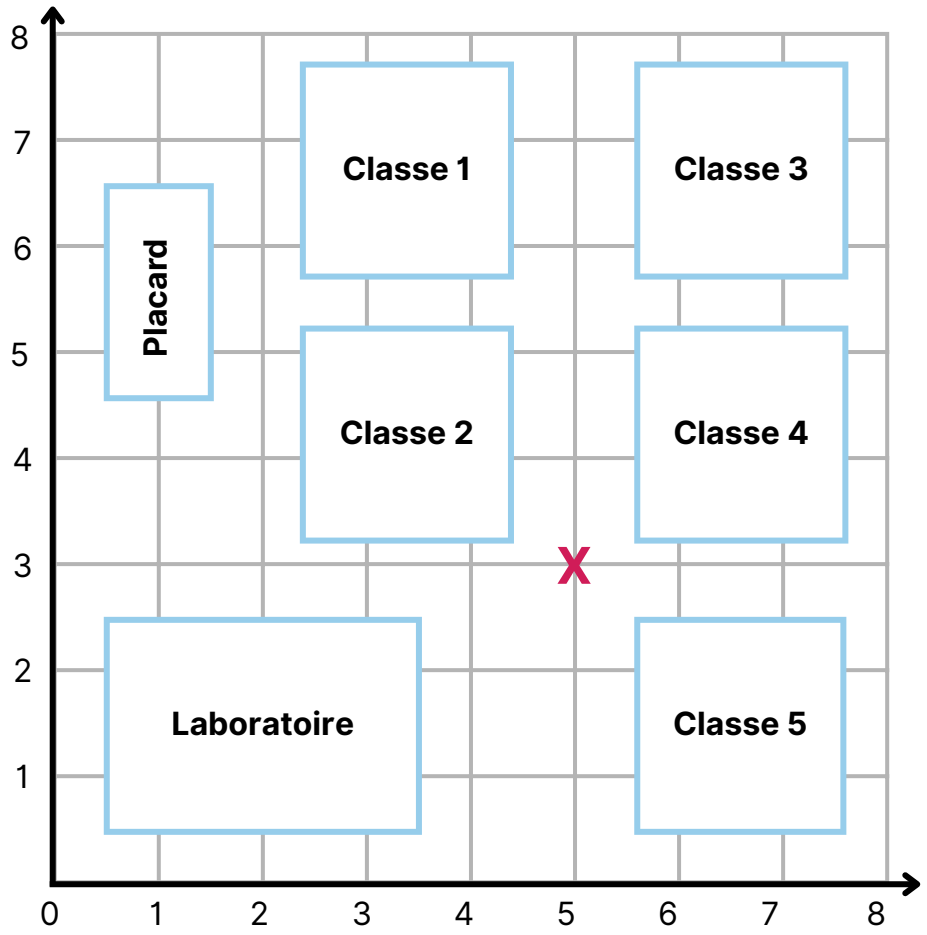
Que trouve-t-on dans la case F4 ?

Quelles sont les coordonnées des cases qui composent le placard ?

Quelle suite de cases peut-on utiliser pour se rendre de B6 à F3 ?
Donner leurs coordonnées.

ETAPE 2 : TROUVER LE ROUTEUR PIRATE

Les systèmes de déplacement avec des cases sont un peu contraignants : on utilisera ici une autre métode, qui consiste à se repérer grâce à des **points**.
On notera les coordonnées de ces points ainsi :
(valeur sur l'axe horizontal ; valeur sur l'axe vertical)
Par exemple, les coordonnées de la croix rouge sont : (5;3)



Que trouve-t-on en (2;1) ? En (6;4) ?

Trace le chemin allant de (2;7) à (2;4). Écris les coordonnées des points formant le chemin.

Trace le chemin allant de (5;7) à (7;3). Écris les coordonnées des points formant le chemin. Attention, tu ne peux pas traverser les différentes salles !

En analysant le signal émis par le routeur pirate, les élèves découvrent que sa position est en (1;6). Où se situe-t-il ?
