ESPACE ET GÉOMÉTRIE · REPÈRES ET MÉTHODES

Se repérer et suivre un parcours

ÉTAPE 1 / 3 · Angles droits, droites et équerre

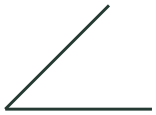
Prénom : ..... Date : .....

Matériel : crayon, règle, équerre.

1 Utilise ton équerre pour vérifier puis construire.



A : droit ? .....



B : droit ? .....



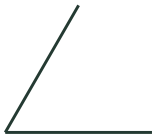
C : droit ? .....

Trace un angle droit dans l'espace ci-dessous.

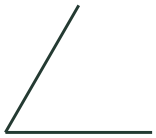
2 Utilise ton équerre pour vérifier puis construire.



A : droit ? .....



B : droit ? .....



C : droit ? .....

Trace un angle droit dans l'espace ci-dessous.

ESPACE ET GÉOMÉTRIE · REPÈRES ET MÉTHODES

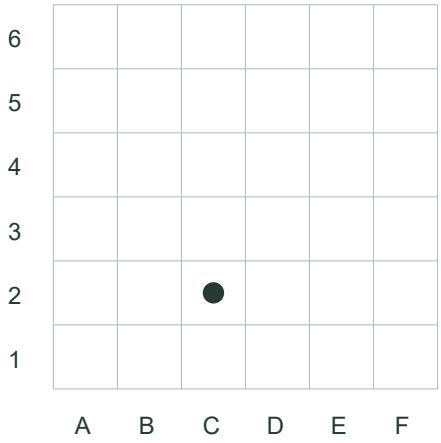
Se repérer et suivre un parcours

ÉTAPE 2 / 3 · Coder et suivre un déplacement

Prénom : ..... Date : .....

Matériel : crayon, règle, équerre.

1 Suis les indications sur le quadrillage.



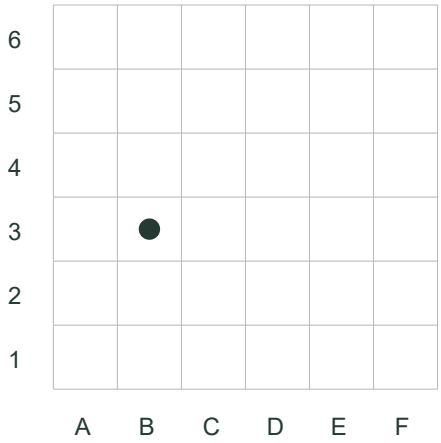
Départ : C2.

Va de 2 case(s) à droite, puis de 3 case(s) vers le haut.

Case d'arrivée : .....

Écris un autre chemin pour atteindre la même case.

2 Suis les indications sur le quadrillage.



Départ : B3.

Va de 1 case(s) à droite, puis de 1 case(s) vers le haut.

Case d'arrivée : .....

Écris un autre chemin pour atteindre la même case.

ESPACE ET GÉOMÉTRIE · REPÈRES ET MÉTHODES

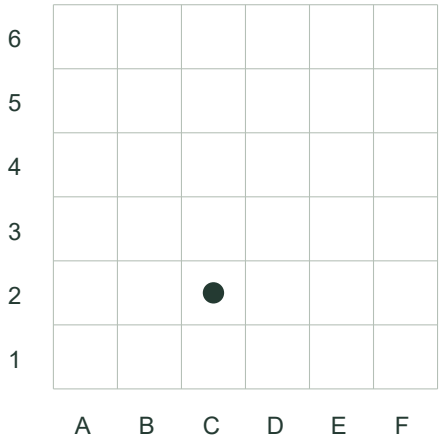
Se repérer et suivre un parcours

ÉTAPE 3 / 3 · Coder et suivre un déplacement

Prénom : ..... Date : .....

Matériel : crayon, règle, équerre.

1 Suis les indications sur le quadrillage.



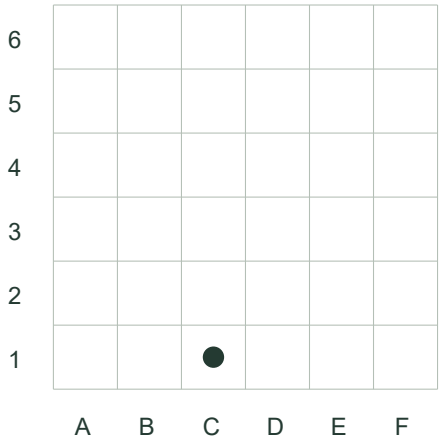
Départ : C2.

Va de 1 case(s) à droite, puis de 2 case(s) vers le haut.

Case d'arrivée : .....

Écris un autre chemin pour atteindre la même case.

2 Suis les indications sur le quadrillage.



Départ : C1.

Va de 3 case(s) à droite, puis de 2 case(s) vers le haut.

Case d'arrivée : .....

Écris un autre chemin pour atteindre la même case.