ESPACE ET GÉOMÉTRIE · REPÈRES ET MÉTHODES

Se repérer et suivre un parcours

ÉTAPE 1 / 3 · Angles droits, droites et équerre

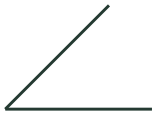
Prénom : ..... Date : .....

Matériel : crayon, règle, équerre, compas.

1 Utilise ton équerre pour vérifier puis construire.



A : droit ? .....



B : droit ? .....



C : droit ? .....

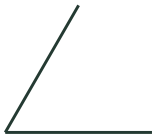
Trace un angle droit dans l'espace ci-dessous.

Trace ensuite une droite parallèle à un de ses côtés.

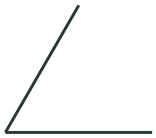
2 Utilise ton équerre pour vérifier puis construire.



A : droit ? .....



B : droit ? .....



C : droit ? .....

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

Trace ensuite une droite parallèle à un de ses côtés.

ESPACE ET GÉOMÉTRIE · REPÈRES ET MÉTHODES

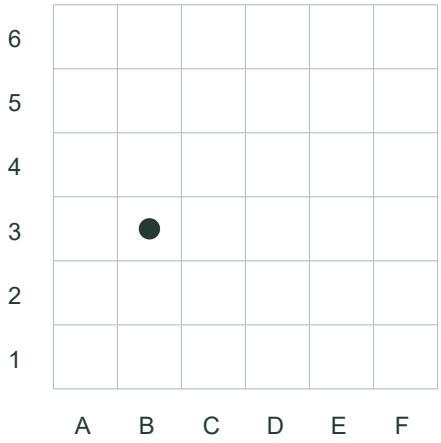
Se repérer et suivre un parcours

ÉTAPE 2 / 3 · Coder et suivre un déplacement

Prénom : ..... Date : .....

Matériel : crayon, règle, équerre, compas.

1 Suis les indications sur le quadrillage.



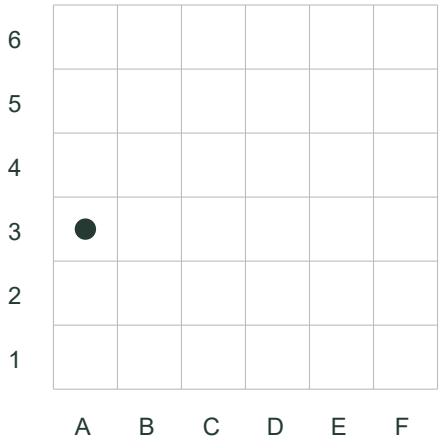
Départ : B3.

Va de 1 cases à droite, de 2 cases en haut, puis de 1 case à gauche et de 1 case en bas.

Case d'arrivée : .....

Écris un autre chemin pour atteindre la même case.

2 Suis les indications sur le quadrillage.



Départ : A3.

Va de 1 cases à droite, de 3 cases en haut, puis de 1 case à gauche et de 1 case en bas.

Case d'arrivée : .....

Écris un autre chemin pour atteindre la même case.

ESPACE ET GÉOMÉTRIE · REPÈRES ET MÉTHODES

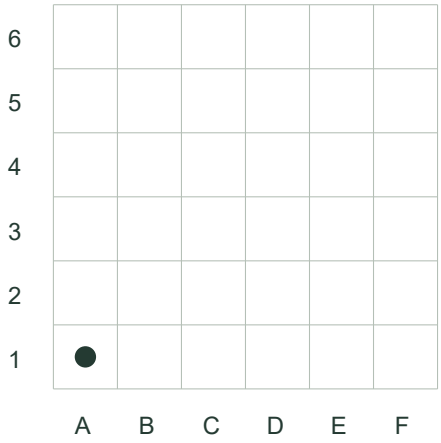
Se repérer et suivre un parcours

ÉTAPE 3 / 3 · Coder et suivre un déplacement

Prénom : ..... Date : .....

Matériel : crayon, règle, équerre, compas.

1 Suis les indications sur le quadrillage.



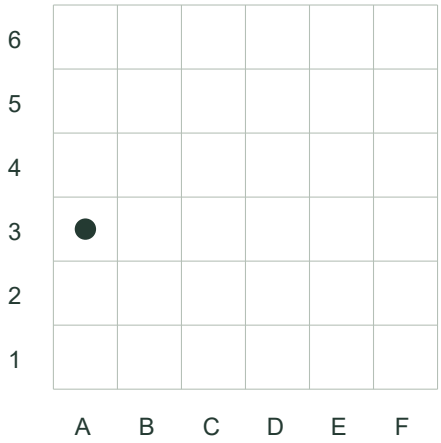
Départ : A1.

Va de 1 cases à droite, de 1 cases en haut, puis de 1 case à gauche et de 1 case en bas.

Case d'arrivée : .....

Écris un autre chemin pour atteindre la même case.

2 Suis les indications sur le quadrillage.



Départ : A3.

Va de 2 cases à droite, de 2 cases en haut, puis de 1 case à gauche et de 1 case en bas.

Case d'arrivée : .....

Écris un autre chemin pour atteindre la même case.