ESPACE ET GÉOMÉTRIE · APPLICATIONS VARIÉES

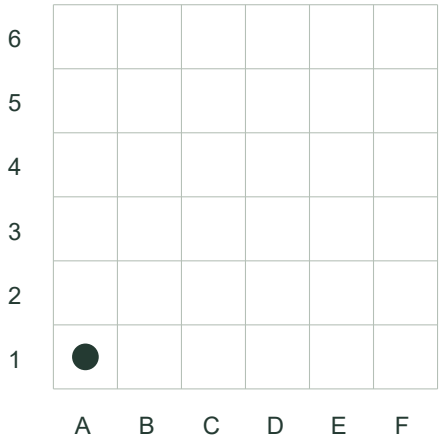
Se repérer et suivre un parcours

ÉTAPE 1 / 3 · Se repérer dans un quadrillage

Prénom : ..... Date : .....

Matériel : crayon, règle.

1 Suis les indications sur le quadrillage.

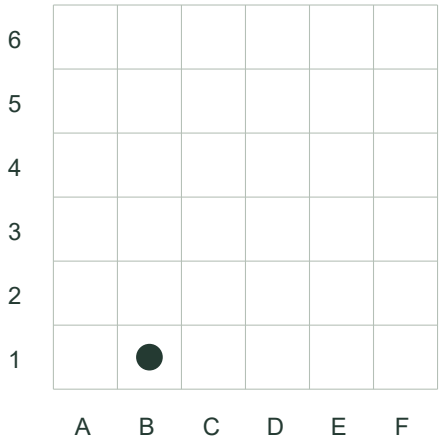


Case du point : .....

Dessine une croix dans la case A5.

Écris la case juste à droite du point.

2 Suis les indications sur le quadrillage.



Case du point : .....

Dessine une croix dans la case A3.

Écris la case juste à droite du point.

ESPACE ET GÉOMÉTRIE · APPLICATIONS VARIÉES

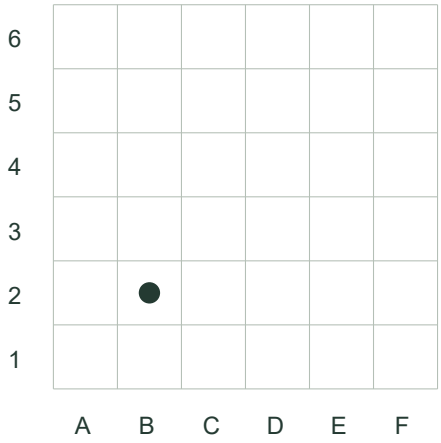
Se repérer et suivre un parcours

ÉTAPE 2 / 3 · Coder et suivre un déplacement

Prénom : ..... Date : .....

Matériel : crayon, règle.

1 Suis les indications sur le quadrillage.



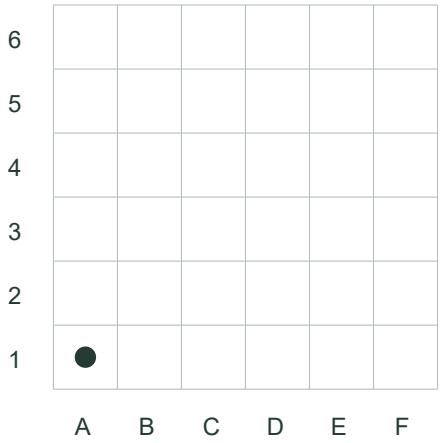
Départ : B2.

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.

2 Suis les indications sur le quadrillage.



Départ : A1.

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

Case d'arrivée : .....

Écris un autre chemin pour atteindre la même case.

ESPACE ET GÉOMÉTRIE · APPLICATIONS VARIÉES

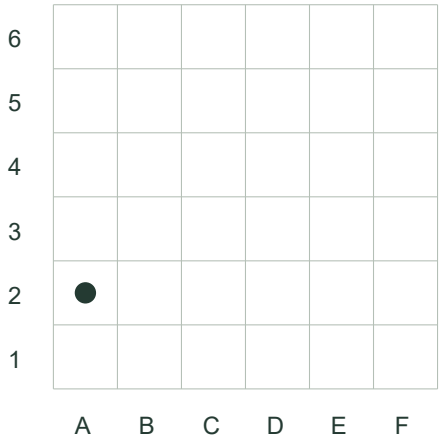
Se repérer et suivre un parcours

ÉTAPE 3 / 3 · Coder et suivre un déplacement

Prénom : ..... Date : .....

Matériel : crayon, règle.

1 Suis les indications sur le quadrillage.



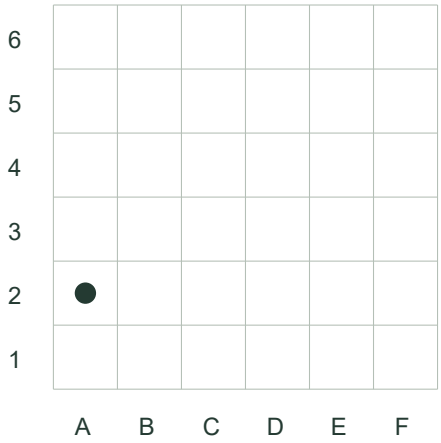
Départ : A2.

Va de 1 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 : A2.

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.