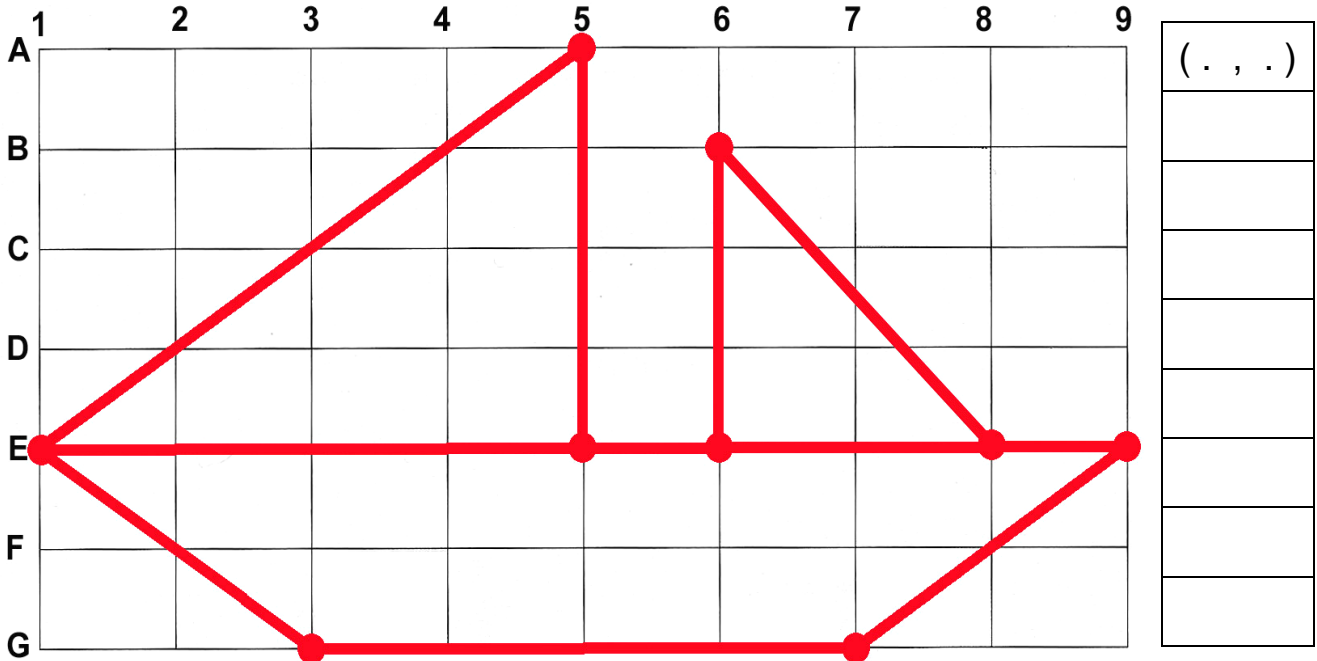


NŒUDS, CASES ET QUADRILLAGES

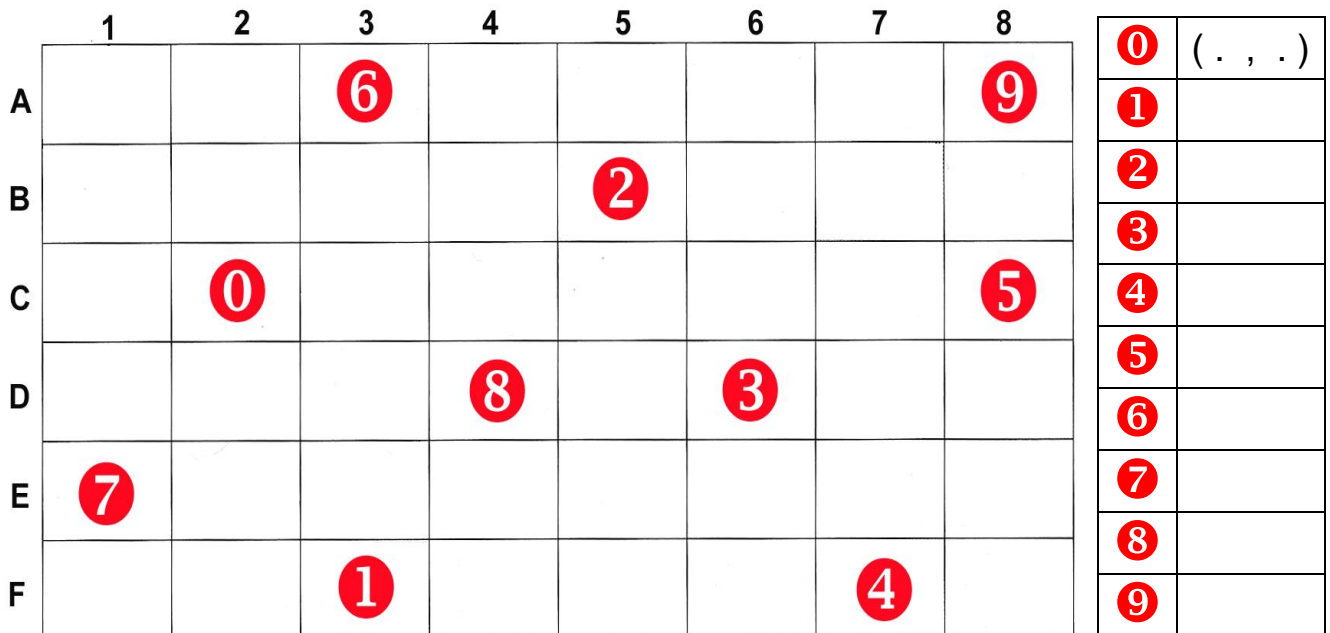
↳ Compétence 1 : Je sais repérer des nœuds dans un quadrillage.

↳ Consigne 1 : Donne les coordonnées des points qui représentent ce bateau.



↳ Compétence 2 : Je sais repérer des cases dans un quadrillage.

↳ Consigne 2 : Écris le code correspondant à ces différents numéros.

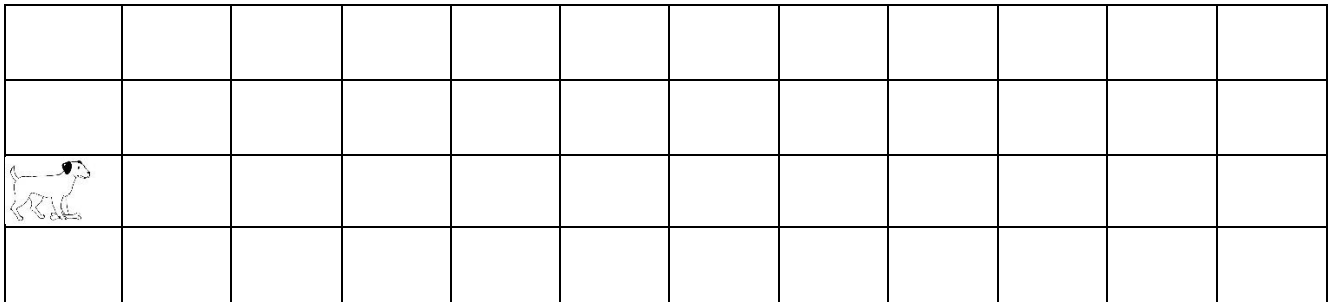


↳ Prénom :

↳ Date :

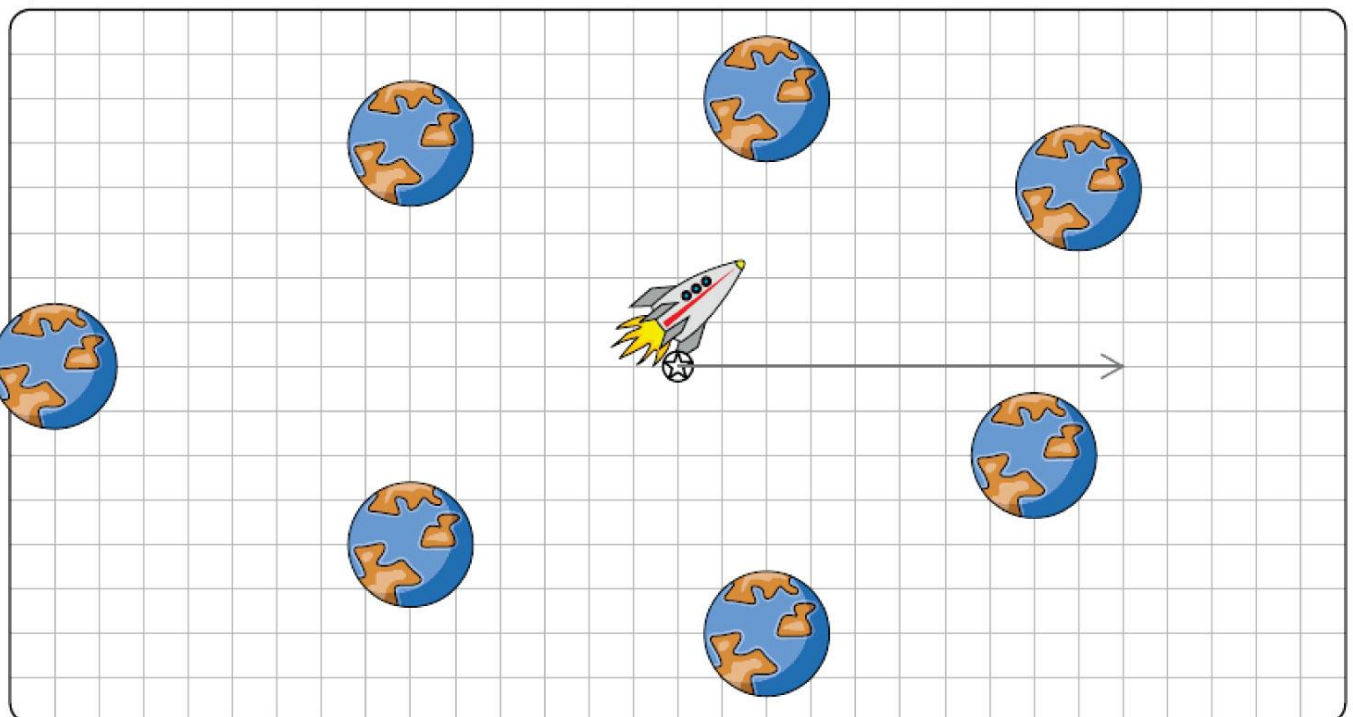
↳ Compétence 3 : Je sais me déplacer dans un quadrillage.
 ↳ Consigne 1 : Dessine la niche du chien dans la bonne case en suivant le code :

→ ↑ → → → ↓ ↓ → → → → ↑ ↑ ← ↑ → → → ↓ →



~~~~~

Consigne 2 : Dessine le trajet de la fusée pour connaître sa destination.



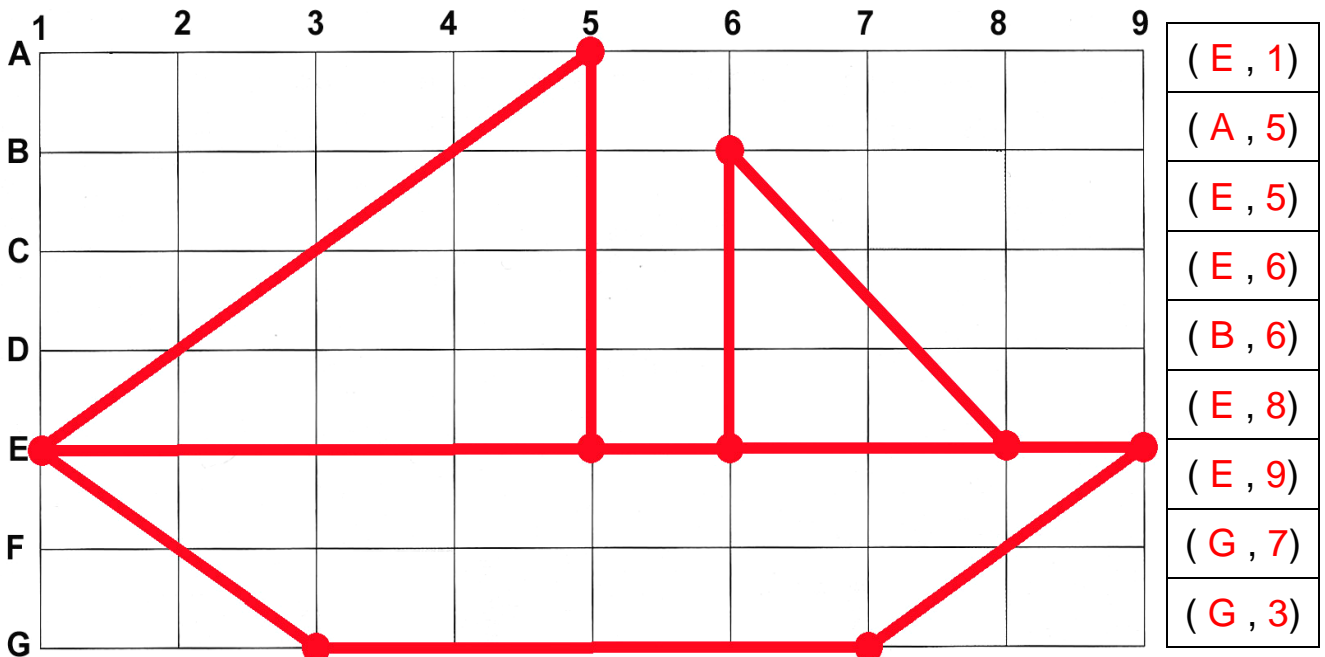
- ❶ À droite : 10
- ❷ En bas : 6
- ❸ À gauche : 5
- ❹ En haut : 4
- ❺ À gauche : 8
- ❻ En haut : 9
- ❼ À gauche : 11
- ❽ En bas : 6

## ESPACE ET GÉOMÉTRIE : nœuds, cases et quadrillages

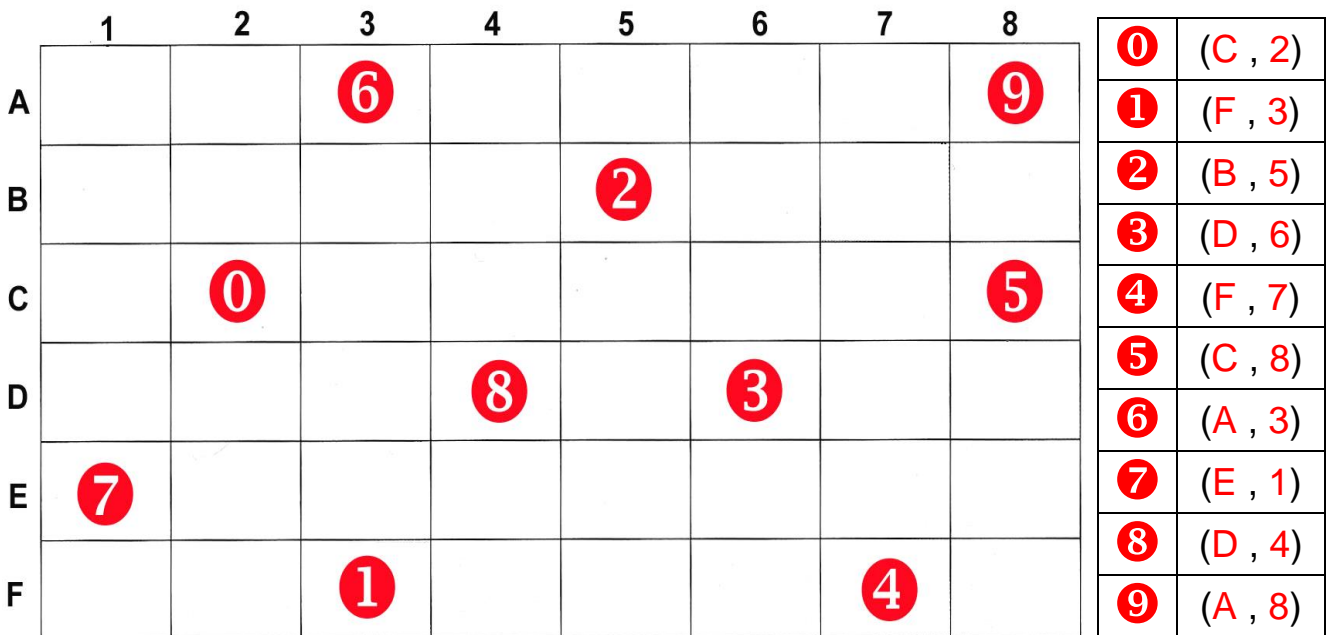
|                                                  | NA | PA | A | D |
|--------------------------------------------------|----|----|---|---|
| ❶ Je sais repérer des nœuds dans un quadrillage. |    |    |   |   |
| ❷ Je sais repérer des cases dans un quadrillage. |    |    |   |   |
| ❸ Je sais me déplacer dans un quadrillage.       |    |    |   |   |

## CORRECTION

- ↳ Compétence 1 : Je sais repérer des nœuds dans un quadrillage.
- ↳ Consigne 1 : Donne les coordonnées des points qui représentent ce bateau.



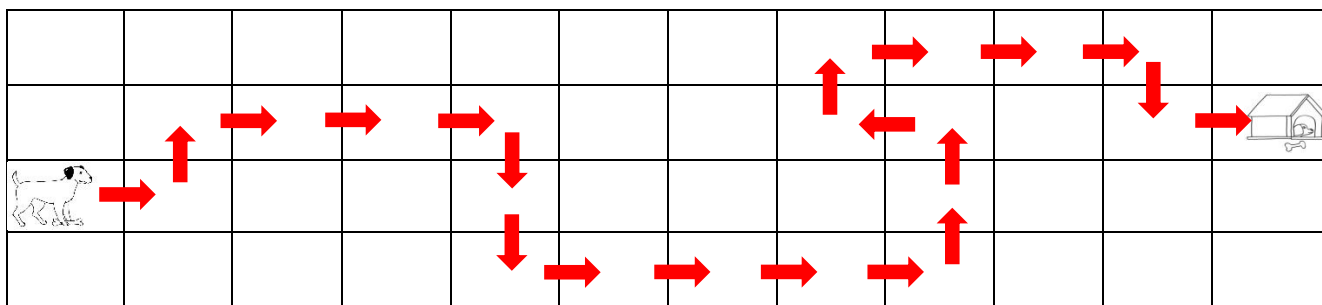
- Compétence 2 : Je sais repérer des cases dans un quadrillage.
- Consigne 2 : Écris le code correspondant à ces différents numéros.



↳ **Compétence 3 : Je sais me déplacer dans un quadrillage.**

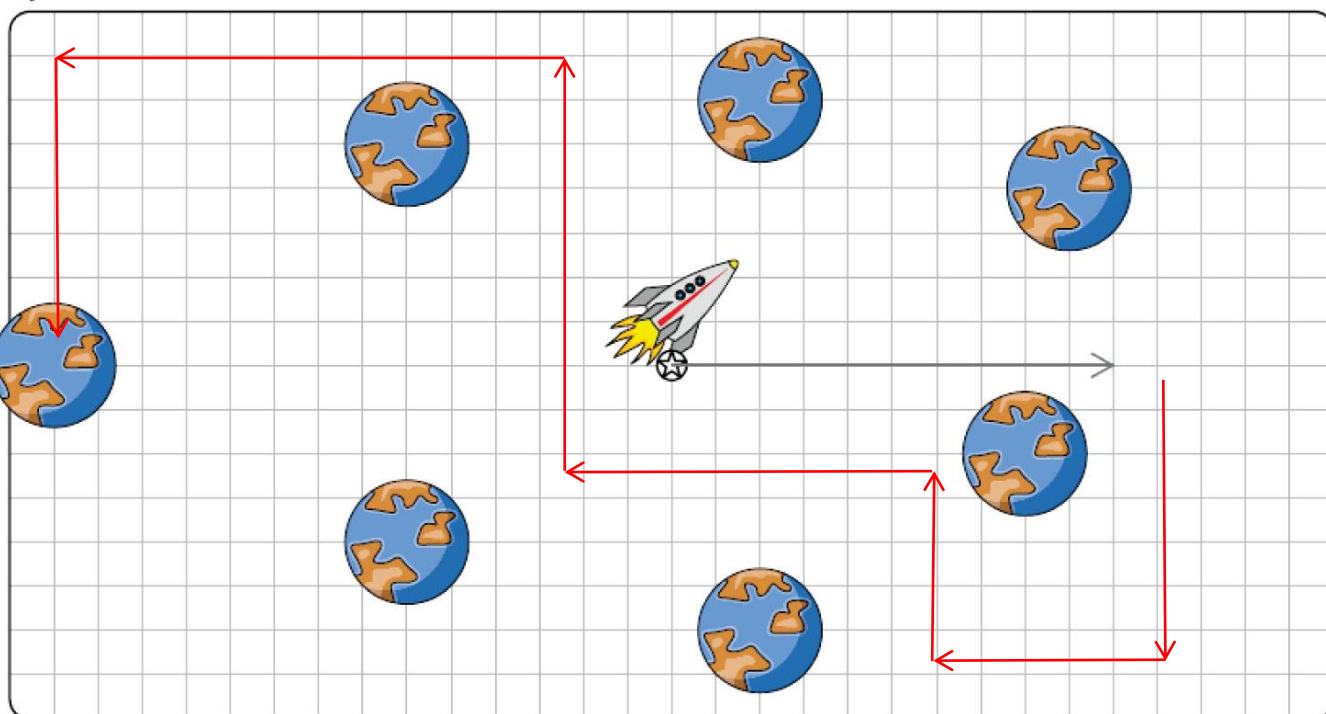
↳ **Consigne 1 : Dessine la niche du chien dans la bonne case en suivant le code :**

→ → → → ↓ ↓ → → → → ↑ ↑ ← ↑ → → → ↓ →



~~~~~

↳ **Consigne 2 : Dessine le trajet de la fusée pour connaître sa destination.**



- ➊ À droite : 10
- ➋ En bas : 6
- ➌ À gauche : 5
- ➍ En haut : 4
- ➎ À gauche : 8
- ➏ En haut : 9
- ➐ À gauche : 11
- ➑ En bas : 6