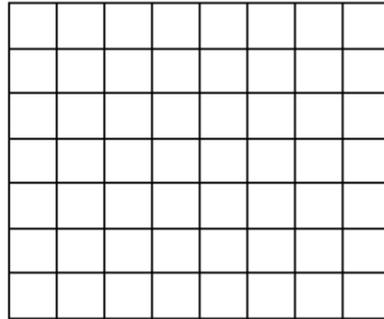
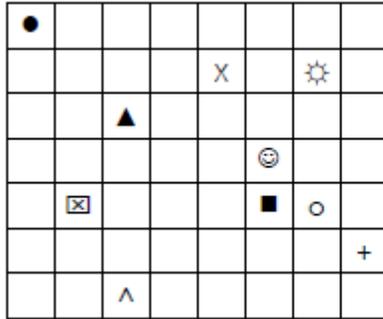


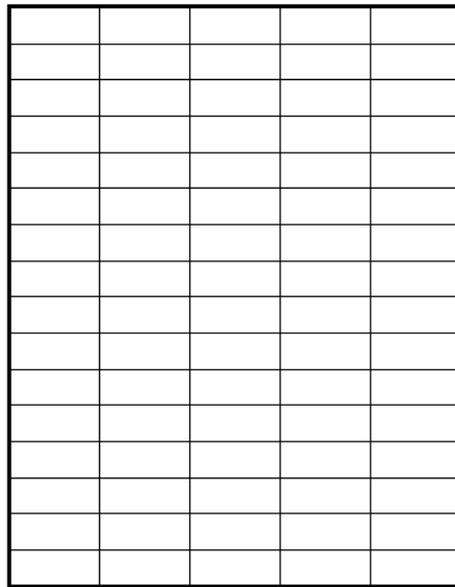
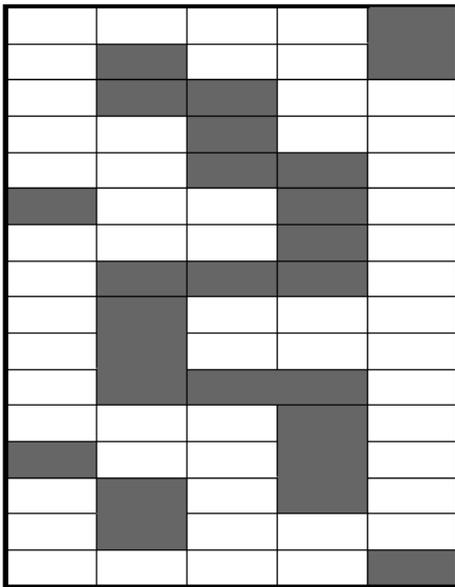
Se repérer sur un quadrillage.



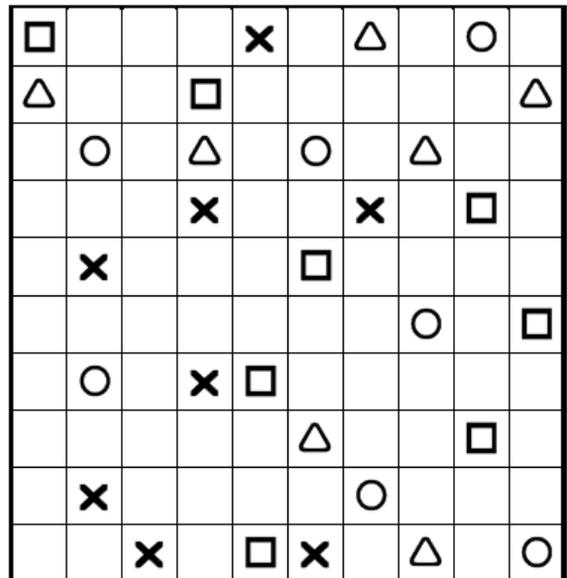
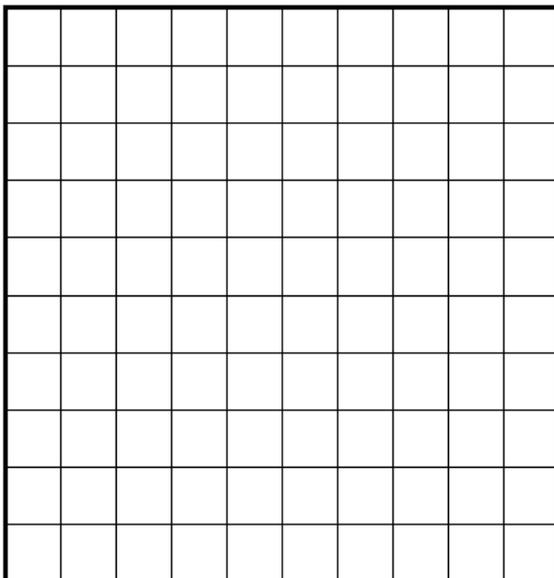
1 Reproduis les éléments sur le quadrillage.



2 Reproduis les cases coloriées sur le dessin de droite.



3 Replace les symboles sur le dessin de gauche.



Se repérer sur un quadrillage.



1 Donne le code des cases où se trouvent ces objets :

6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

- est en **B5** est en est en
 est en est en est en
 est en est en est en

2 Colorie en suivant les indications.

6						
5						
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

- La case **B5** est coloriée en **noir**.
- La case **F5** est coloriée en **violet**.
- Les cases **D3 et D4** sont coloriées en **rose**.
- Les cases **B2, C1, D1, E1 et F2** sont coloriées en **rouge**.

6						
5						
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

- Colorie la case **D3** en **rouge**
- Colorie les cases **B1, B5, F1 et F5** en **bleu**
- Colorie les **cases C2, C4, E2 et E4** en **vert**.

3 Ecris les coordonnées de chaque objet.

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

Se repérer sur un quadrillage.



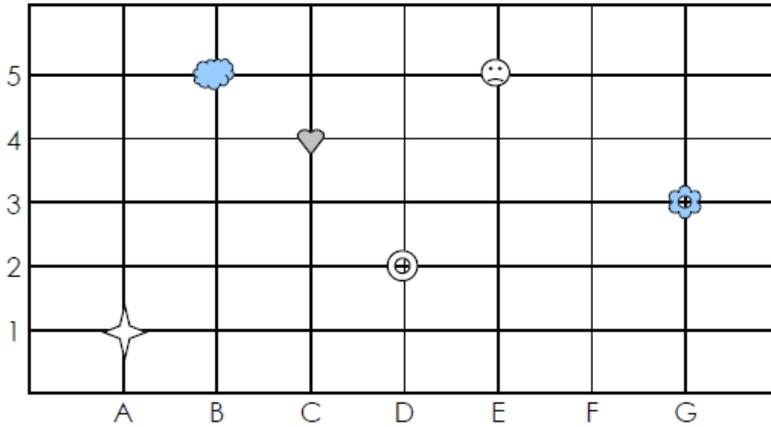
1

Donne le code des nœuds où se trouvent ces objets :

- (E , 5)
 (.... ,)
 (.... ,)
 (.... ,)
 (.... ,)
 (.... ,)

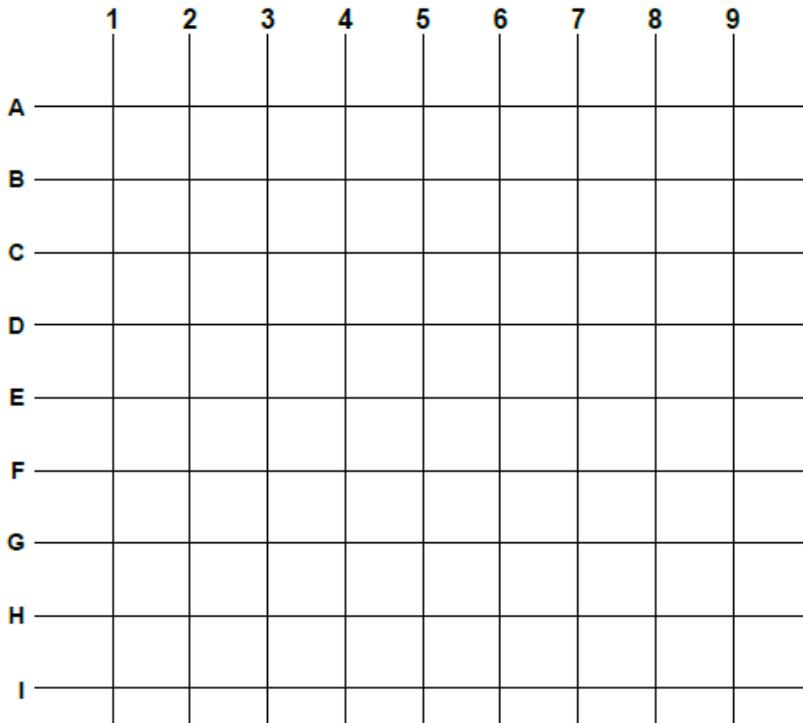
Place des points verts sur les nœuds (E,4), (A,5) et (B,1).

Place des points rouges sur les nœuds (B,3), (D,4) et (C,1).



2

Place chaque objet sur le quadrillage



(4, B)	(9, A)	(5, E)
(1, G)	(2, D)	(3, F)
(7, C)	(6, H)	(4, I)
(8, B)	(8, D)	(1, A)

Se repérer sur un quadrillage.



1 **Retrouve** le mot caché :

Relève dans l'ordre les lettres situées dans les cases :

B2 - A3 - C1 - D3 - C4

Le mot est

	1	2	3	4
A	G	E	R	I
B	M	B	T	M
C	A	U	W	O
D	N	K	V	X

2 **Trace** en suivant les indications.

Relie **A3** et **B4**.

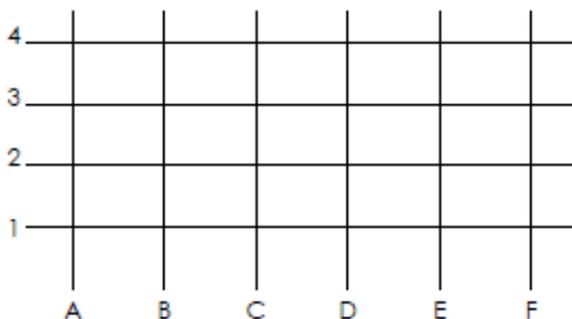
Relie **A2** et **B1**.

Relie **B4** et **E1**.

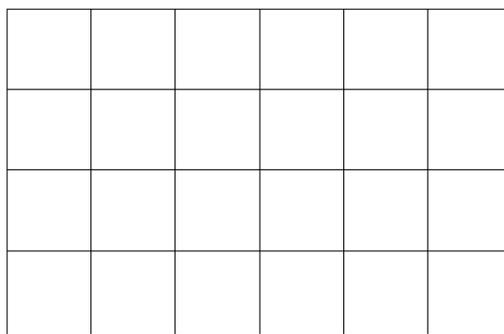
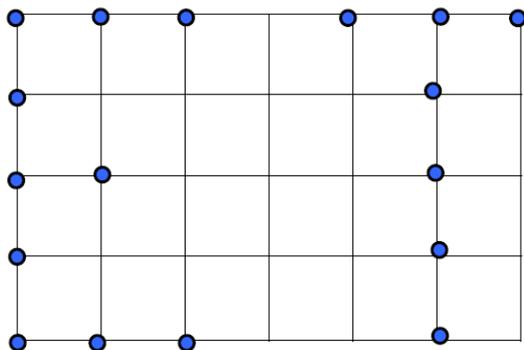
Relie **B1** et **E4**.

Relie **E4** et **F3**.

Relie **E1** et **F2**.

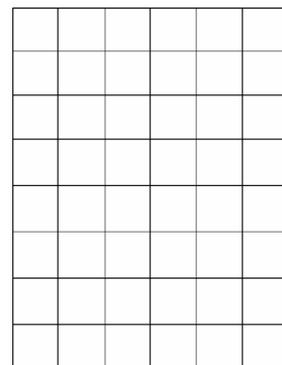
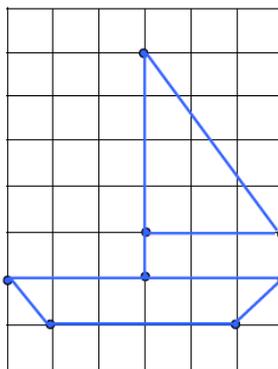


3 **Reproduis** les nœuds en comptant bien les carreaux, puis trace les lettres à la règle.



Reproduis le bateau en commençant par placer les nœuds.

Utilise ensuite ta règle.



Se repérer sur un quadrillage.



1 Colorie certaines cases :

12									
11									
10									
9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I

- en **rouge** :

A 2 , A 3 , A 4 , B 2 , C 2 ,
G 2 , H 2 , I 2 , I 3 , I 4 , A 8 , A 9 , A
10 ,
B 10 , C 10 , G 10 , H 10 , I 10 , I 9 ,
I 8.

- en **bleu** :

C 4 , G 4 , D 5 , F 5 , E 6 ,
D 7 , F 7 , C 8 , G 8.

2 Pour réaliser un dessin.

- **Place** sur ce quadrillage les points :

A (7;14) - B (13;7)

C (3;7) - D (1;5)

E (7;5) - F (13;5)

G (11;3) - H (3;3)

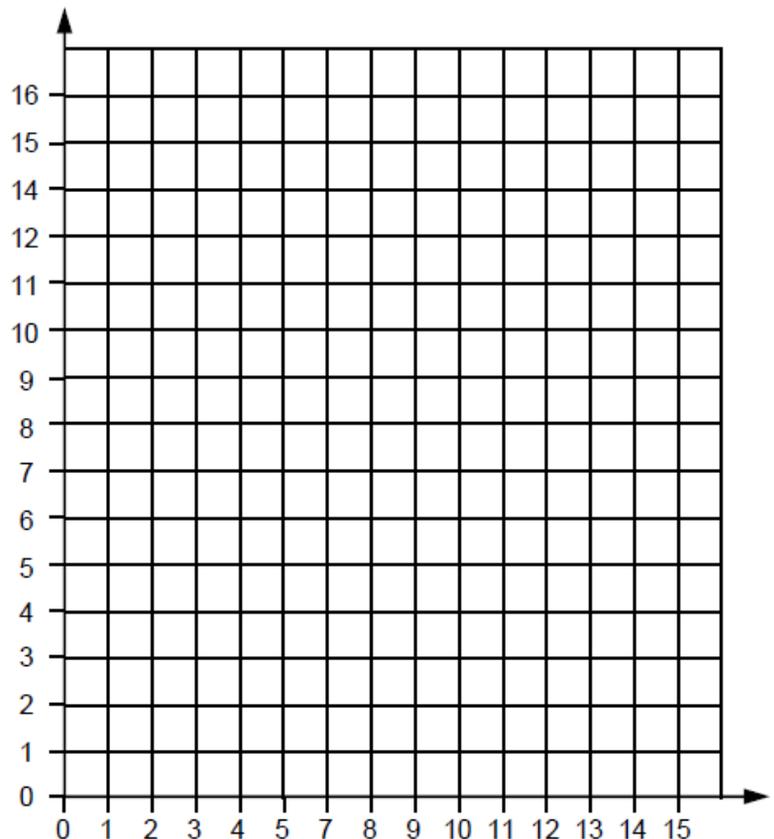
- **Relie** par des traits à la règle :

A à B , A à C , A à E ,

C à B , D à F , H à G ,

D à H , G à F

- **Colorie**

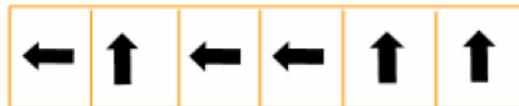
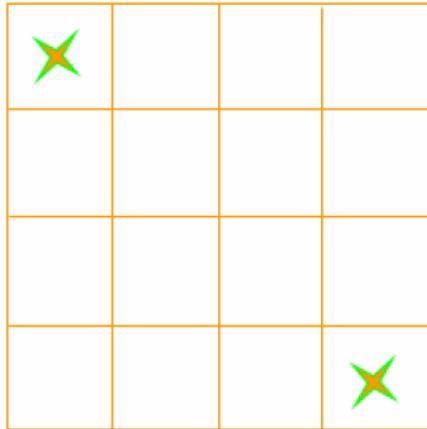


Se repérer dans l'espace.



1 **Trace** le chemin de la tortue en fonction des indications :

Arrivée

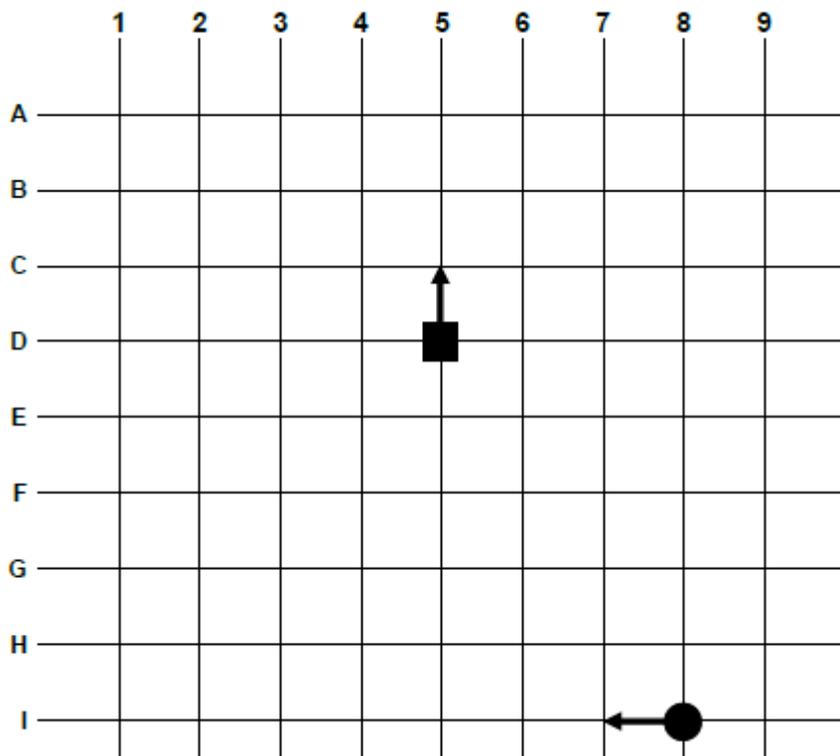


Départ

2 **Trace** le chemin. **Indique** les coordonnées du point d'arrivée.

● (1,8) ← ← ← ↑ ↑ → → ↑ → ↓ ● (__, __)

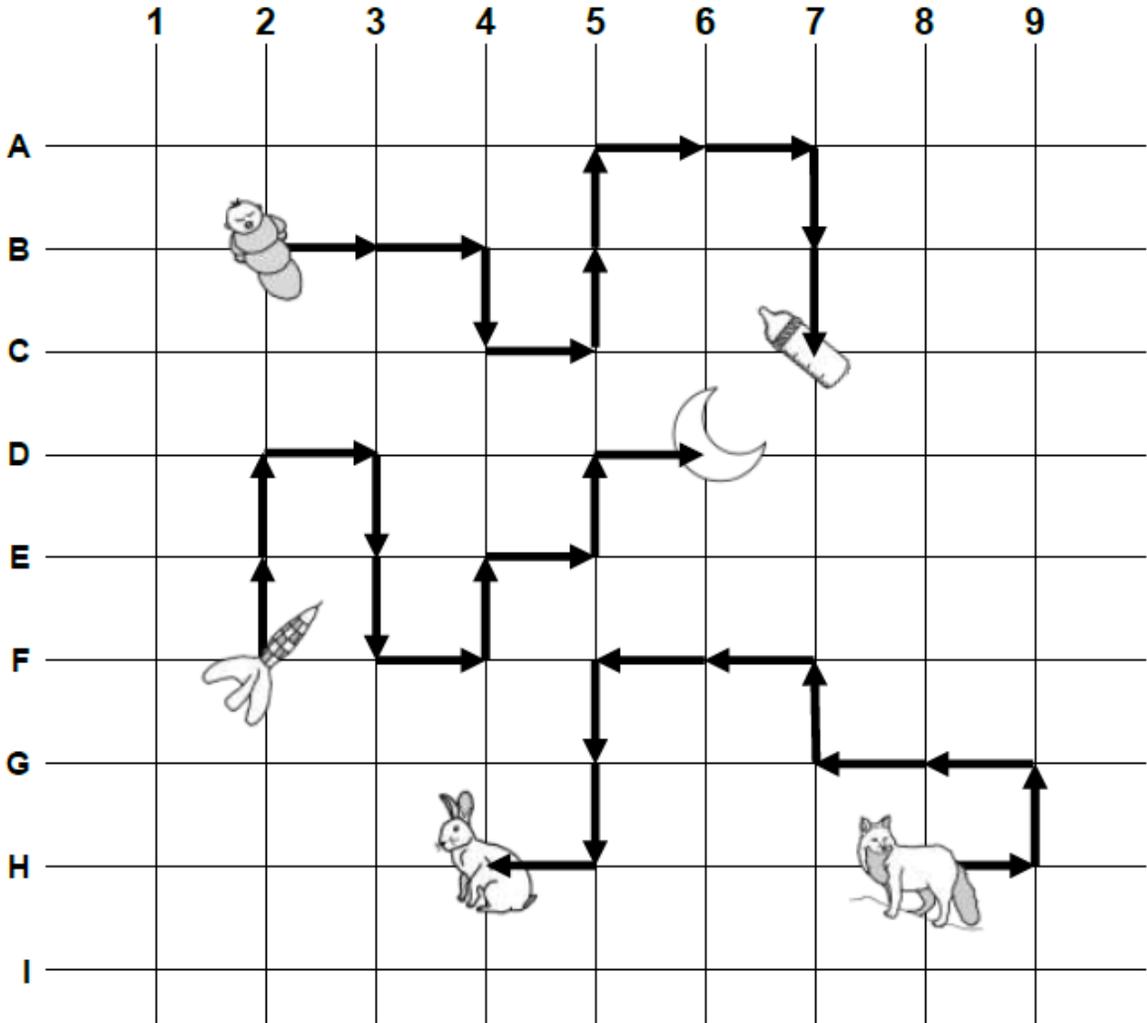
■ (D,5) ↑ ↑ → ↑ ← ← ↓ ↓ ↓ ← ■ (__, __)



Se repérer dans l'espace.



1 Ecris les messages pour coder chaque déplacement.



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--