

G1 : se repérer, décrire ou exécuter des déplacements (quadrillage, plan, carte)

Activités Niveau 1 étoile

Page 2 à 5 : Activités individuelles avec corrigé

Page 6 à 9 : Fiches d'activités pour les élèves pour passation sur feuille

Tableau d'aide à photocopier pour passation sur feuille

- **Un quadrillage permet de repérer un point d'un plan par ses coordonnées** : chaque coordonnée correspond à une ligne et à une colonne.
- **Pour se repérer sur un quadrillage**, je regarde où se croisent la ligne et la colonne

- **Je peux utiliser les cases**

La case noire est située dans la case (2 ; D)

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

- **Je peux utiliser les nœuds**

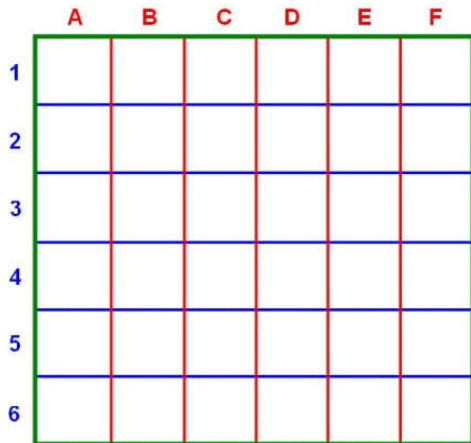
Le point noir est placé sur le nœud (2 ; C)

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

Activités *

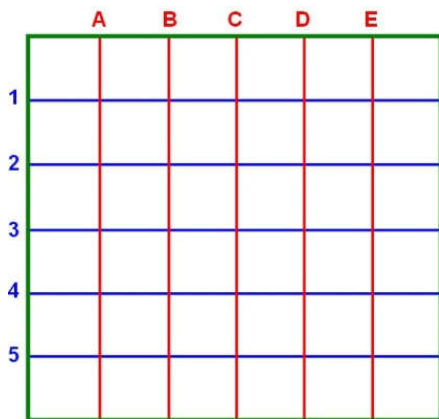
1. a. Colorie les cases correspondant aux coordonnées ci-dessous

(3 ; A)	(5 ; C)	(2 ; F)	(6 ; B)	(1 ; E)
---------	---------	---------	---------	---------



b. Repère les nœuds correspondant aux coordonnées ci-dessous. Fais bien attention où sont placés les noms des lignes et des colonnes

(4 ; B)	(5 ; D)	(3 ; E)	(1 ; C)	(2 ; A)
---------	---------	---------	---------	---------

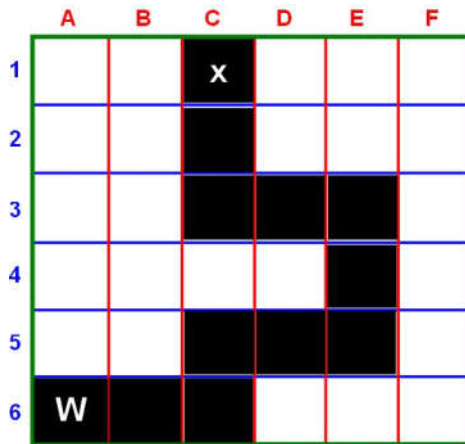


Corrigé

<p>a.</p>	<p>b.</p>
-----------	-----------

2. Écris les coordonnées des cases pour chaque déplacement

X= (1 ; C)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)
(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	W= (... ; ...)

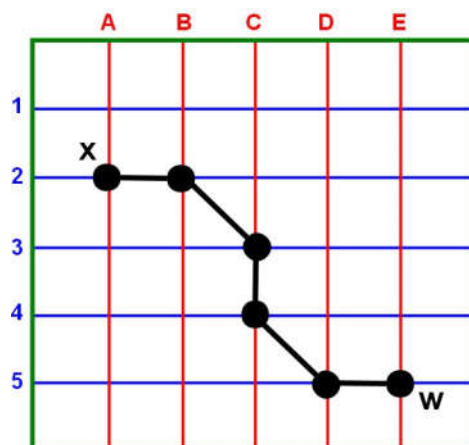


Corrigé

X= (1 ; C)	(2 ; C)	(3 ; C)	(3 ; D)	(3 ; E)	(4 ; E)
(5 ; E)	(5 ; D)	(5 ; C)	(6 ; C)	(6 ; B)	W= (6 ; A)

3. Écris les coordonnées des nœuds pour chaque déplacement

x= (2 ; A)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	W = (... ; ...)
------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-----------------

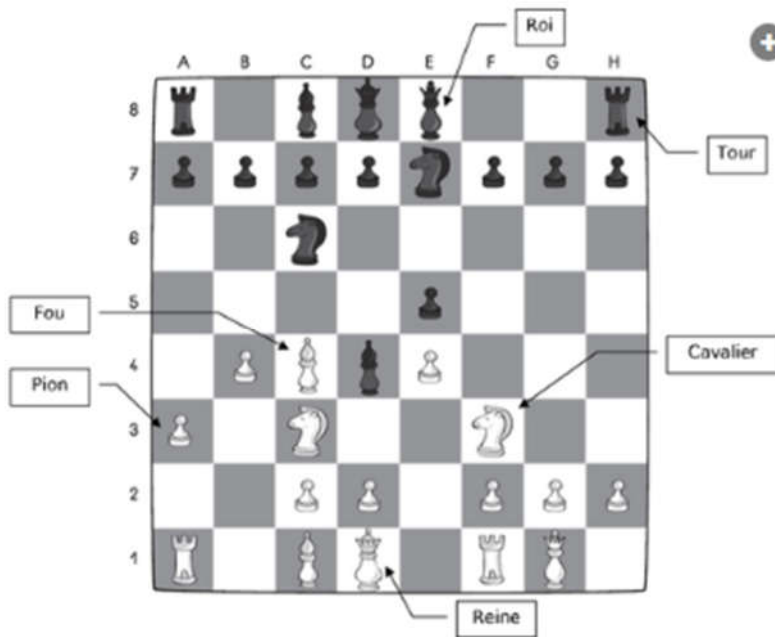


Corrigé

x= (2 ; A)	(2 ; B)	(3 ; C)	(4 ; C)	(5 ; D)	w= (5 ; E)
------------	---------	---------	---------	---------	------------

4. Voici un damier de jeu d'échecs.

Réponds aux questions en utilisant les coordonnées des cases correspondantes

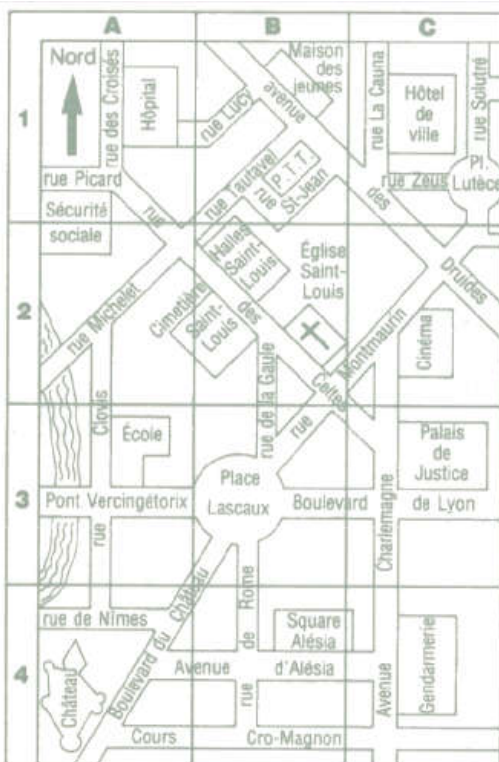


- Question a : dans quelle case se trouve le fou blanc ?
- Question b : dans quelle case se trouve le roi noir ?
- Question c : sur quelle ligne se trouvent les cavaliers blancs ?
- Question d : quelle pièce se trouve en (6 ; C) ?

Corrigé :

- a. (4 ; C)
- b. (8 ; E)
- c. ligne 3
- d. un cavalier noir ;

5. voici le plan de la ville où habite Théo. Observe le quadrillage et réponds aux questions



- a. Où se trouvent les emplacements suivants ?
le palais de justice ? le château ? l'hôtel de ville ?
- b. Quelles sont les coordonnées ?
de la maison des jeunes ? du pont Vercingétorix ? de l'église St Louis ?
- c. Trace ton itinéraire sur le plan :
Tu donnes rendez-vous à Théo à l'hôtel de ville. Puis vous allez au cinéma en passant par le cimetière. Ensuite vous allez visiter le château en passant par l'avenue de Charlemagne et le boulevard de Lyon. Enfin vous prenez le cours Cro-Magnon et la rue de Rome pour aller-vous reposer au square d'Alésia.

Corrigé :

- a. le palais de justice (3 ; C) le château (4 ; A) l'hôtel de ville (1 ; C)
- b. la maison des jeunes (1 ; B) le pont Vercingétorix (3 ; A) l'église St Louis (2 ; B)
- c.

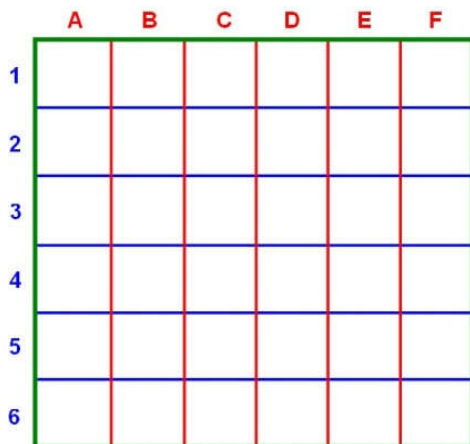


Prénom : _____

Activités *

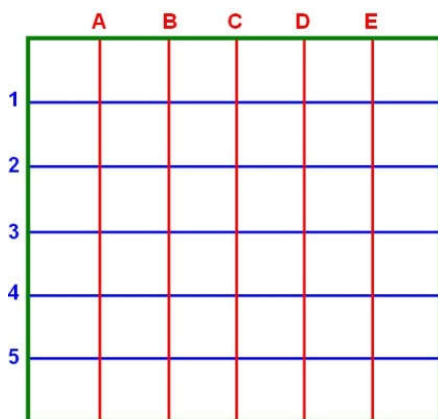
1. a. Colorie les cases correspondant aux coordonnées ci-dessous

(3 ; A)	(5 ; C)	(2 ; F)	(6 ; B)	(1 ; E)
---------	---------	---------	---------	---------



b. Repère les nœuds correspondant aux coordonnées ci-dessous.
Fais bien attention où sont placés les noms des lignes et des colonnes

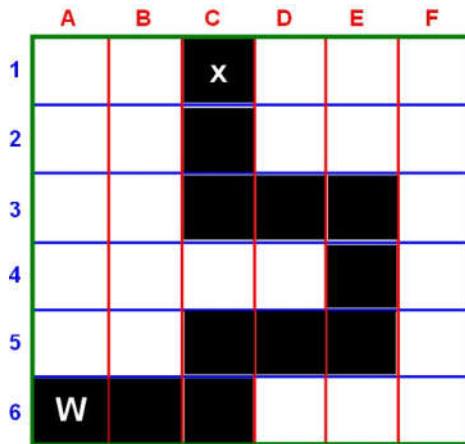
(4 ; B)	(5 ; D)	(3 ; E)	(1 ; C)	(2 ; A)
---------	---------	---------	---------	---------



Prénom : _____

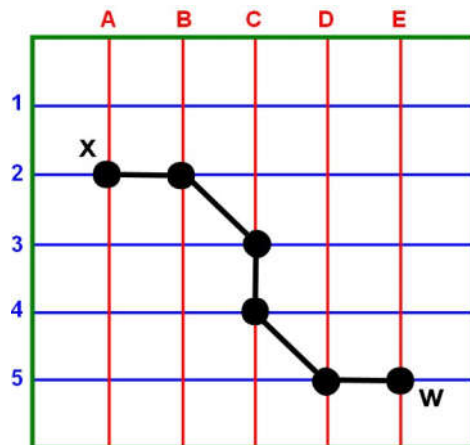
2. Écris les coordonnées des cases pour chaque déplacement

X= (1 ; C)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)
(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	W= (... ; ...)



3. Écris les coordonnées des nœuds pour chaque déplacement

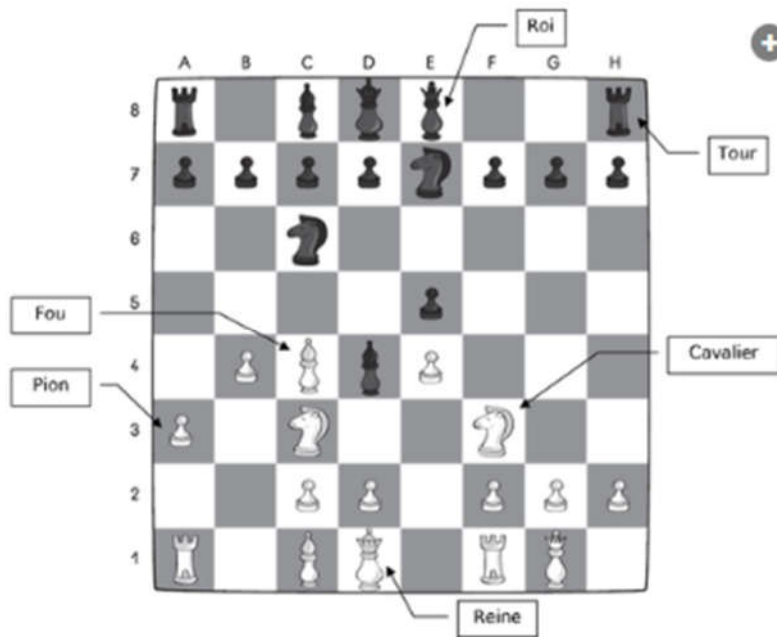
x= (2 ; A)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	(... ; ...)	W = (... ; ...)
------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-----------------



Prénom : _____

4. Voici un damier de jeu d'échecs.

Réponds aux questions en utilisant les coordonnées des cases correspondantes



- Question a : dans quelle case se trouve le fou blanc ?

Réponse : _____

- Question b : dans quelle case se trouve le roi noir ?

Réponse : _____

- Question c : sur quelle ligne se trouvent les cavaliers blancs ?

Réponse : _____

- Question d : quelle pièce se trouve en (6 ; C) ?

Réponse : _____

Prénom : _____

5. Voici le plan de la ville où habite Théo. Observe le quadrillage et réponds aux questions



a. Où se trouvent les emplacements suivants ?

- le palais de justice ? Réponse : _____
- le château ? Réponse : _____
- l'hôtel de ville ? Réponse : _____

b. Quelles sont les coordonnées ?

- de la maison des jeunes ? Réponse : _____
- du pont Vercingétorix ? Réponse : _____
- de l'église St Louis ? Réponse : _____

c. Trace ton itinéraire sur le plan :

Tu donnes rendez-vous à Théo à l'hôtel de ville. Puis vous allez au cinéma en passant par le cimetière. Ensuite vous allez visiter le château en passant par l'avenue de Charlemagne et le boulevard de Lyon. Enfin vous prenez le cours Cro-Magnon et la rue de Rome pour aller-vous reposer au square d'Alésia.