

Nombres

Calcul

Géométrie

OGD/ALG/PROBA

Mesure

# Se repérer et se déplacer dans un quadrillage





# OBJECTIF(S) DE LA SÉANCE

©www.laclassedemallory.net



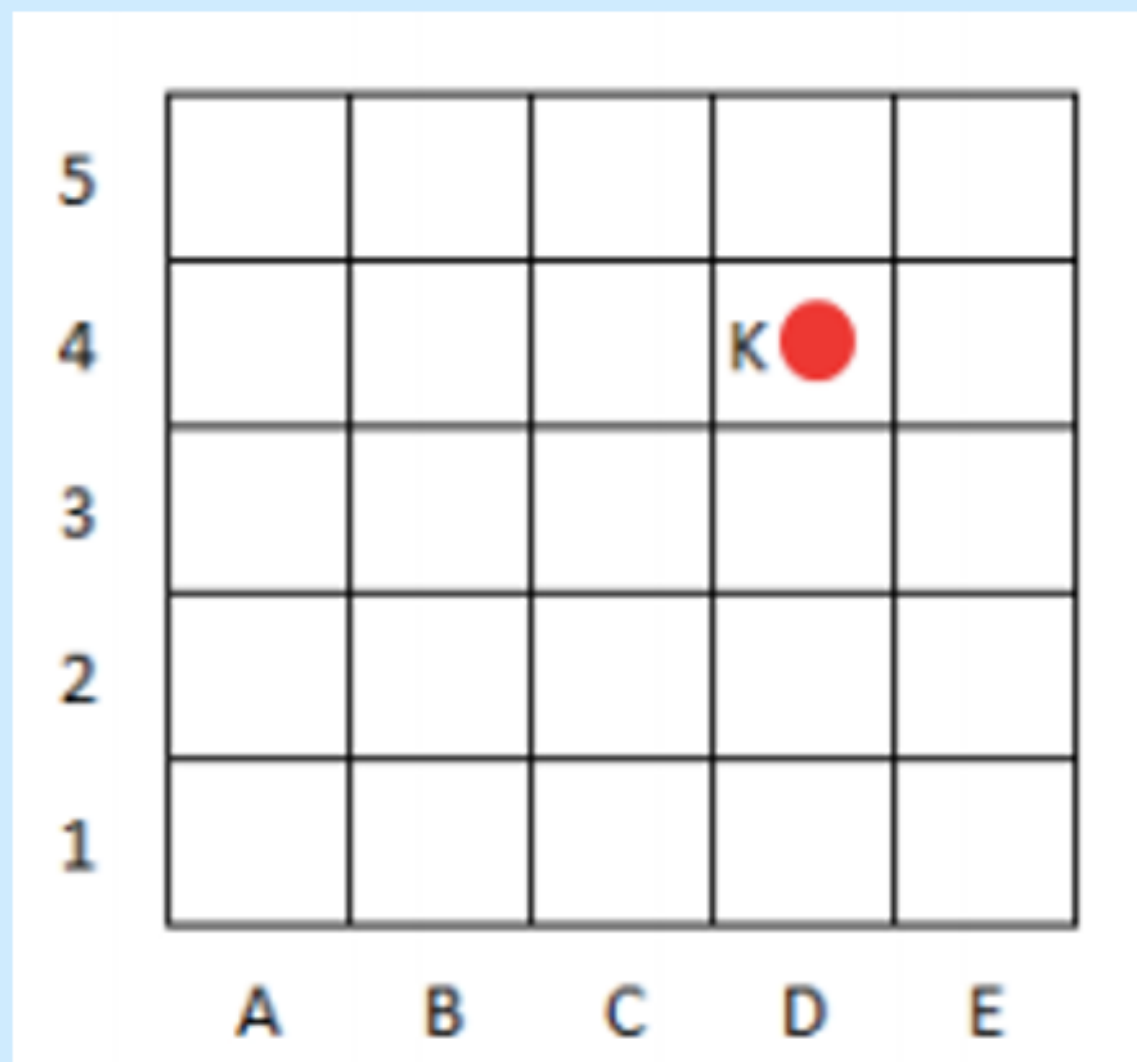
- **GEOMETRIE**
- **Savoir se repérer dans un quadrillage**
- **Savoir placer un point dans un repère normé**
- **Savoir effectuer un déplacement dans un quadrillage**
- **Coder un déplacement dans un quadrillage**





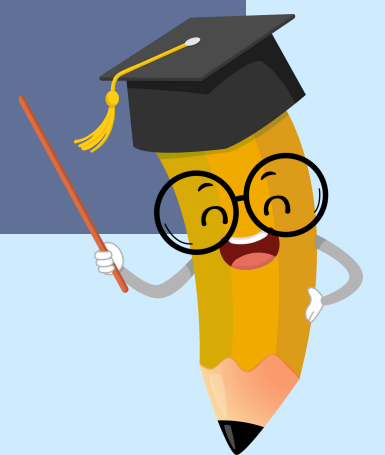
# REPÉRER UN POINT DANS UN QUADRILLAGE

**Codage des axes horizontaux et verticaux =>**  
sert à déterminer précisément les  
**COORDONNEES** d'un point



$K (D;4)$

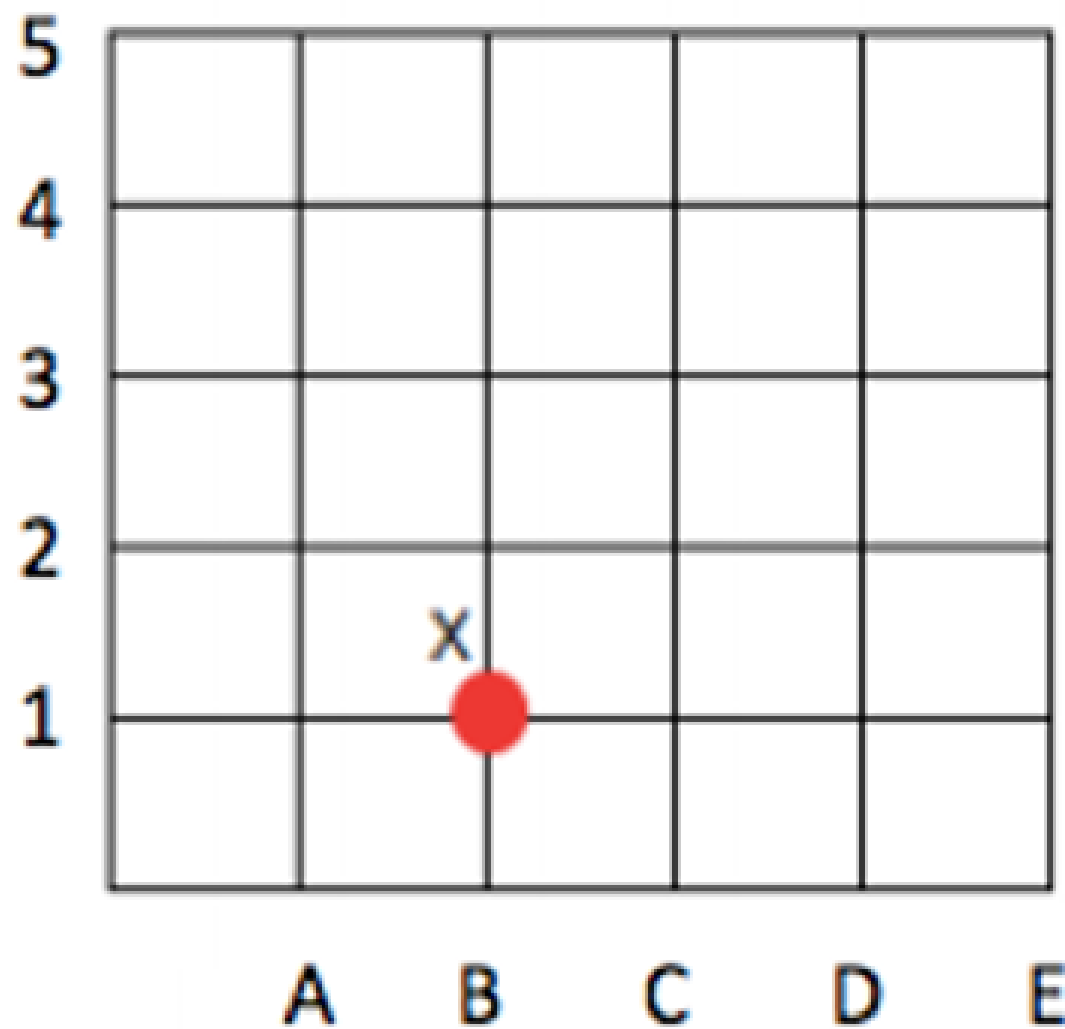
On commence toujours  
par donner les  
coordonnées de l'axe  
horizontal puis celles  
de l'axe vertical.  
On note les  
coordonnées entre  
parenthèses ( ) et on  
sépare par un point  
virgule ;



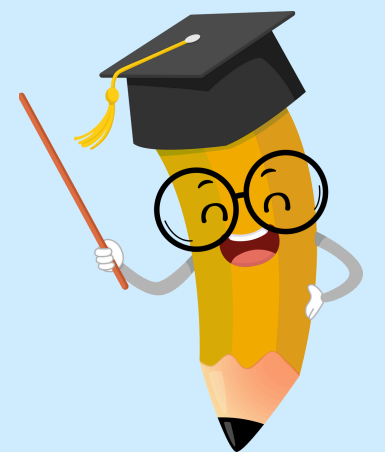


# REPÉRER UN POINT DANS UN QUADRILLAGE

**Codage des axes horizontaux et verticaux** => sert à déterminer précisément les **COORDONNEES** d'un noeud.




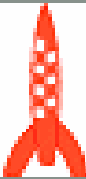


$B (B;1)$



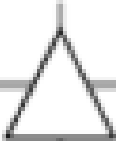

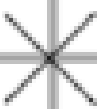




# MINI TEST

	1	2	3	4
a				
b				
c				
d				

La plume est dans la case (... ; ...).  
La flamme est dans la case (... ; ...).  
La fusée est dans la case (... ; ...)

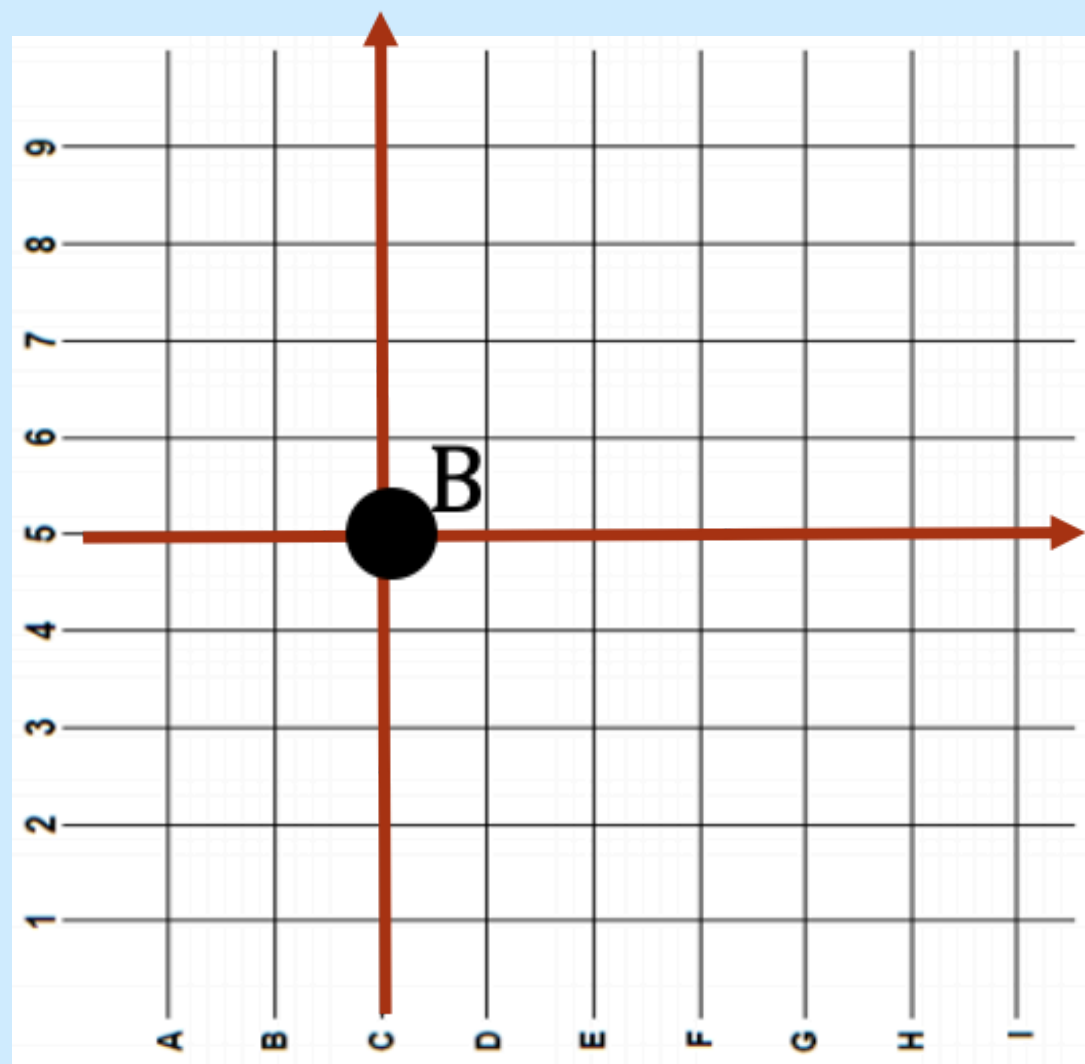
Le triangle est situé en (... ; ...).  
Le carré est situé en (... ; ...).  
La croix est située en (... ; ...).

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

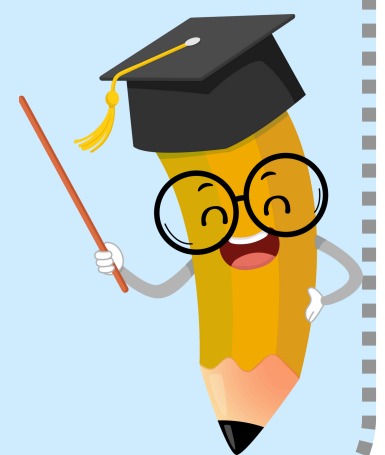


# PLACER UN POINT DANS UN QUADRILLAGE

On commence toujours par **repérer les coordonnées de l'axe horizontal** puis celles de l'axe **vertical**.  
**LE POINT SE TROUVE À L'INTERSECTION.**



*On veut placer B (C;5)*





# MINI TEST

Place.

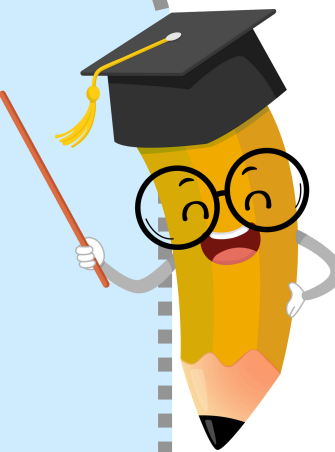
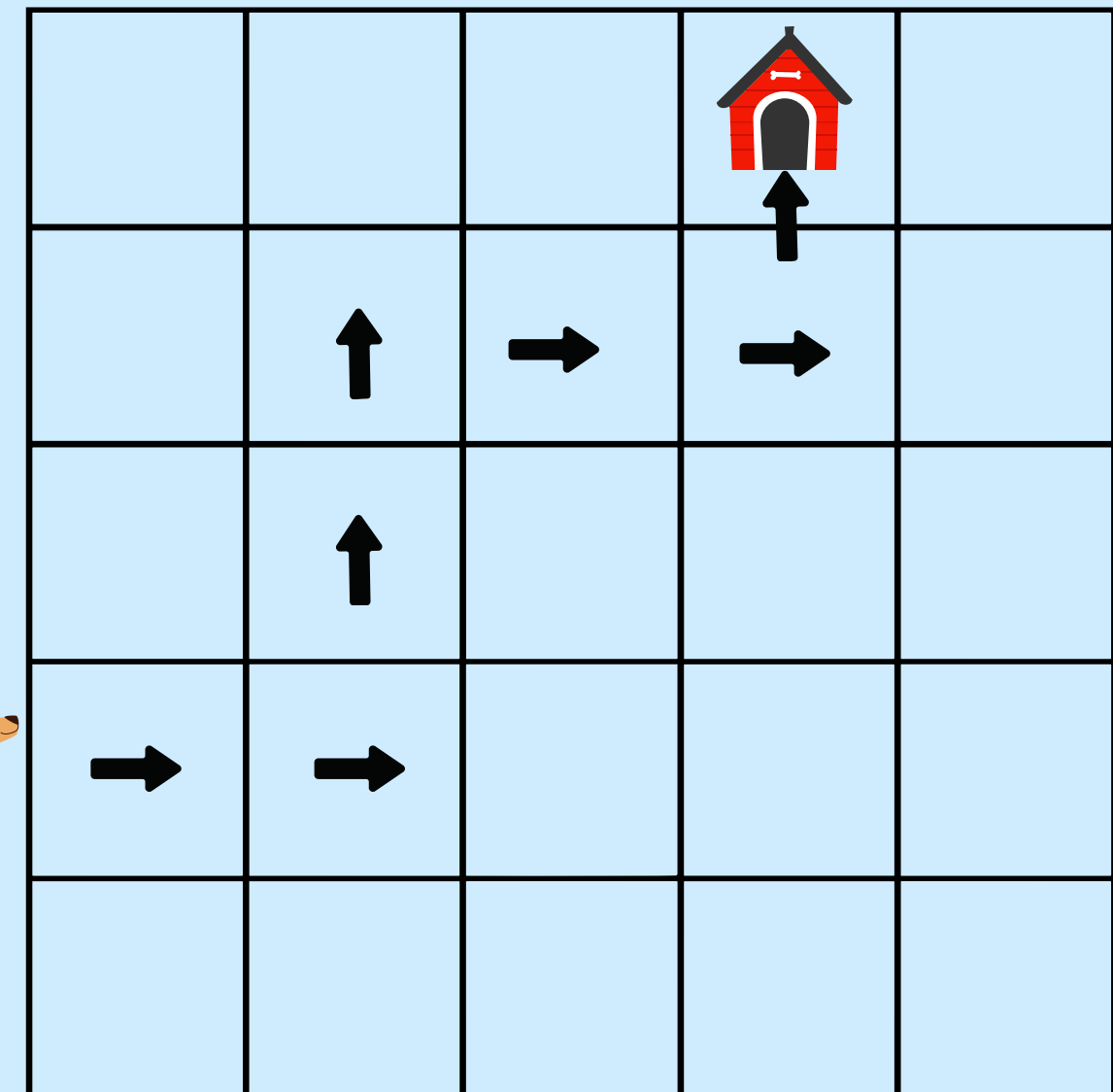
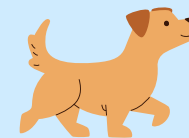
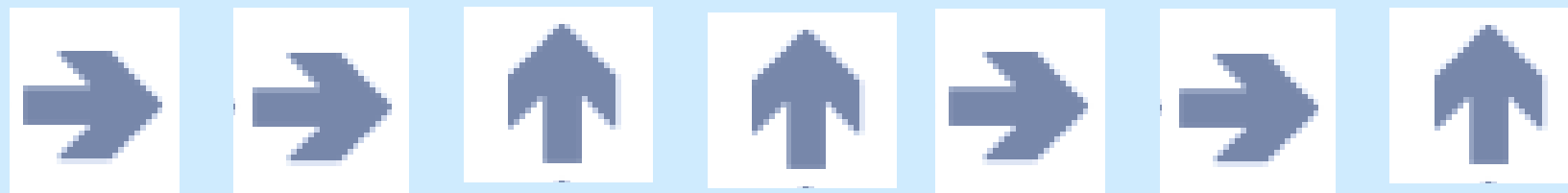
	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					
	<div></div> A1		<div></div> E3	<div></div> C1	



# SE DÉPLACER DANS UN QUADRILLAGE

Sur un quadrillage, on peut se **déplacer** de **case en case** ou de **nœud en nœud**. On suit le codage indiqué.

*Le chemin que le chien doit prendre pour rejoindre son os est le suivant :*



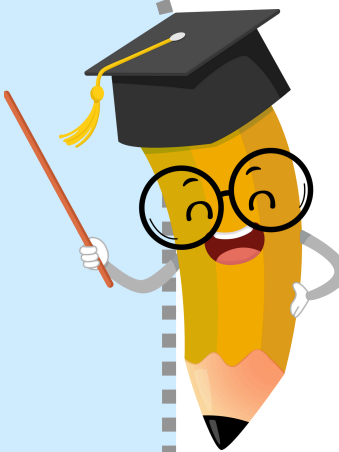
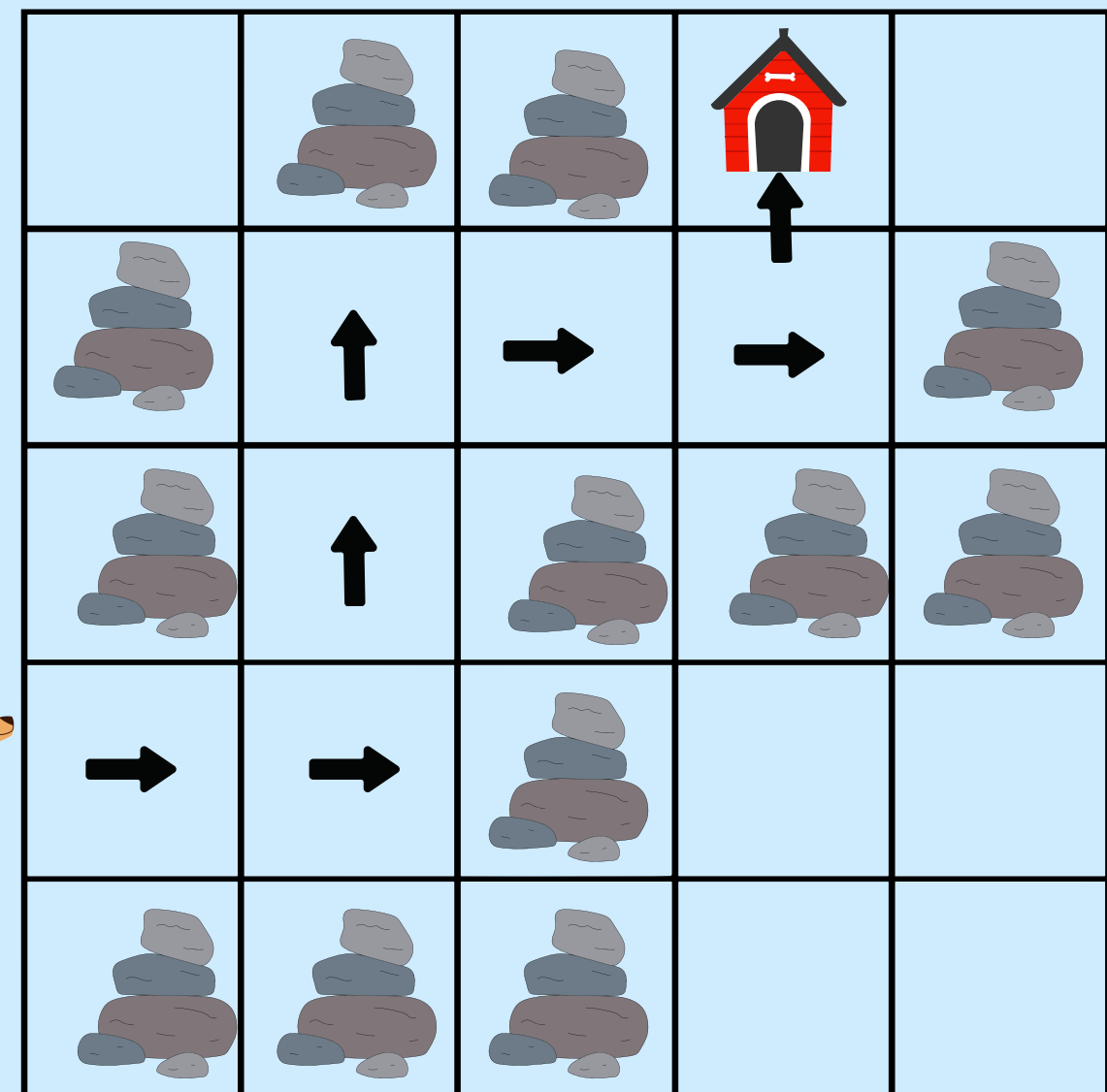
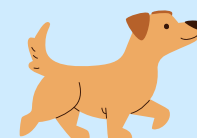
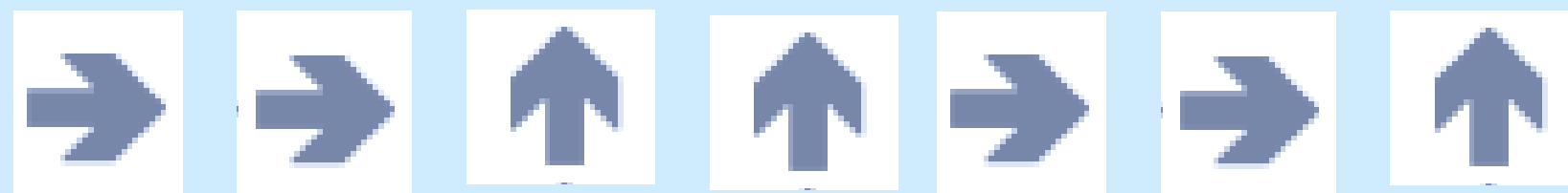




# CODER UN DÉPLACEMENT DANS UN QUADRILLAGE

Sur un quadrillage, on peut coder un **déplacement case en case ou de nœud en nœud**.  
On suit le codage indiqué.

*Le chemin que le chien doit prendre pour rejoindre son os est le suivant :*

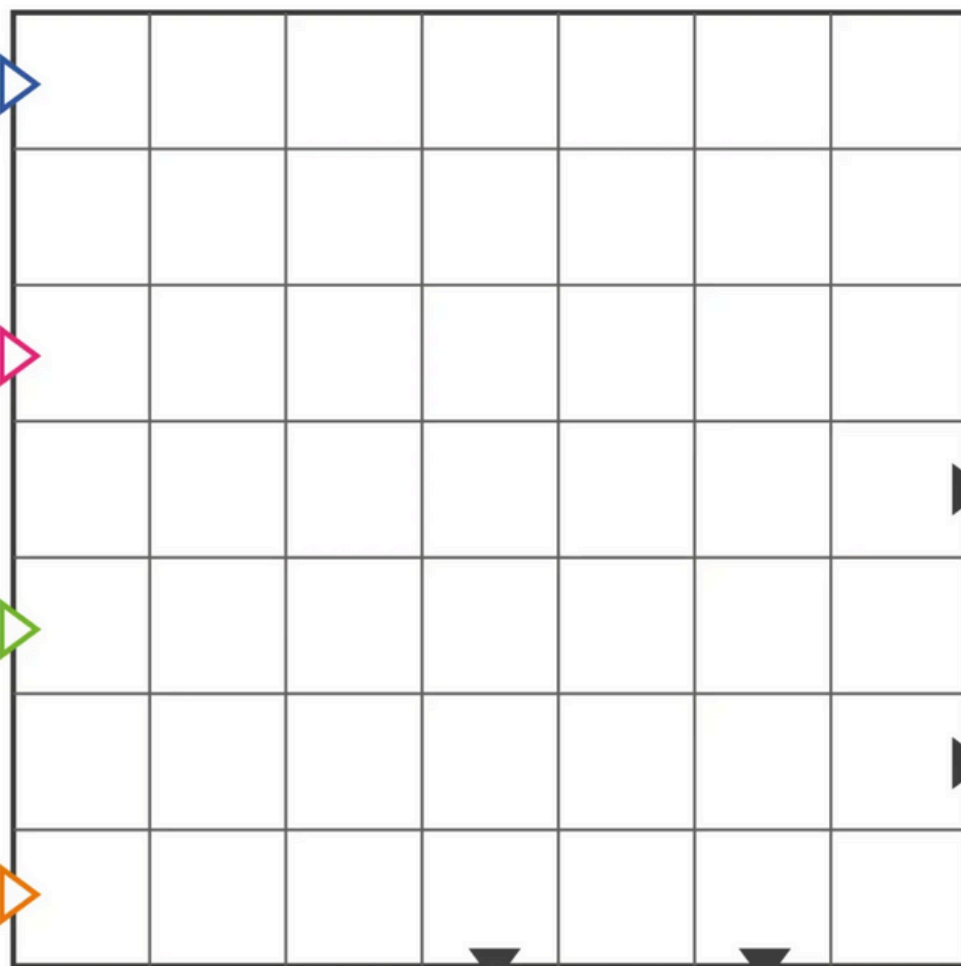




# MINI TEST

Observe et effectue le déplacement.

Léo



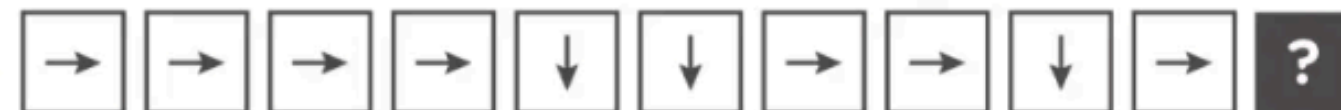
Inès



Tom



Emma



Code le trajet de Tom pour aller au tracteur.



# L'ESSENTIEL À RETENIR

