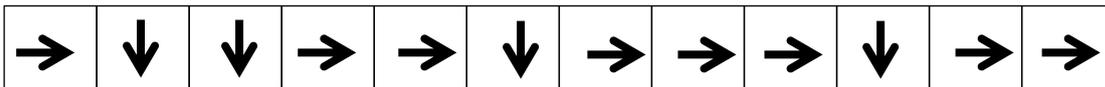
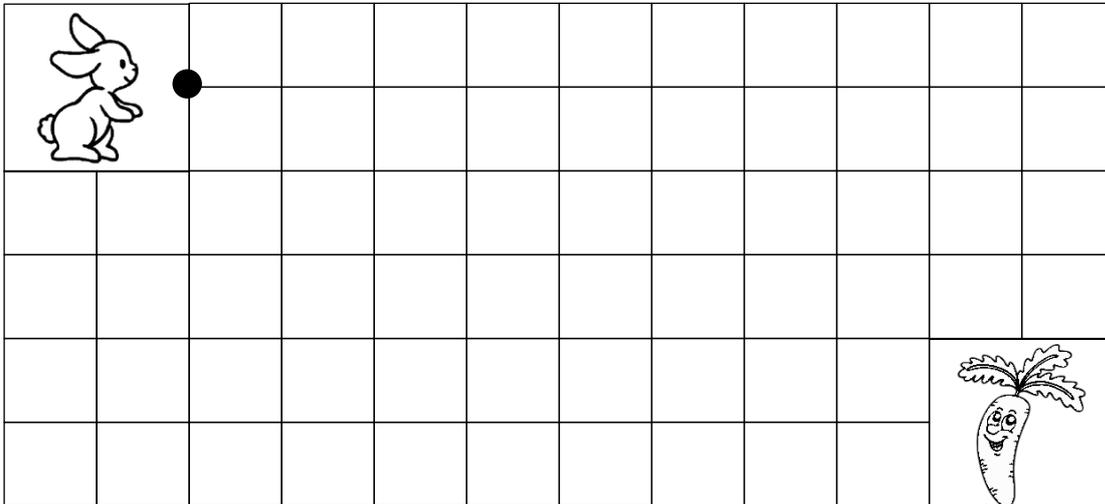


Pour se repérer facilement dans un quadrillage, j'apprends à me déplacer le long des traits d'un quadrillage, à **droite**, à **gauche**, en **avançant**, en **reculant**.

1

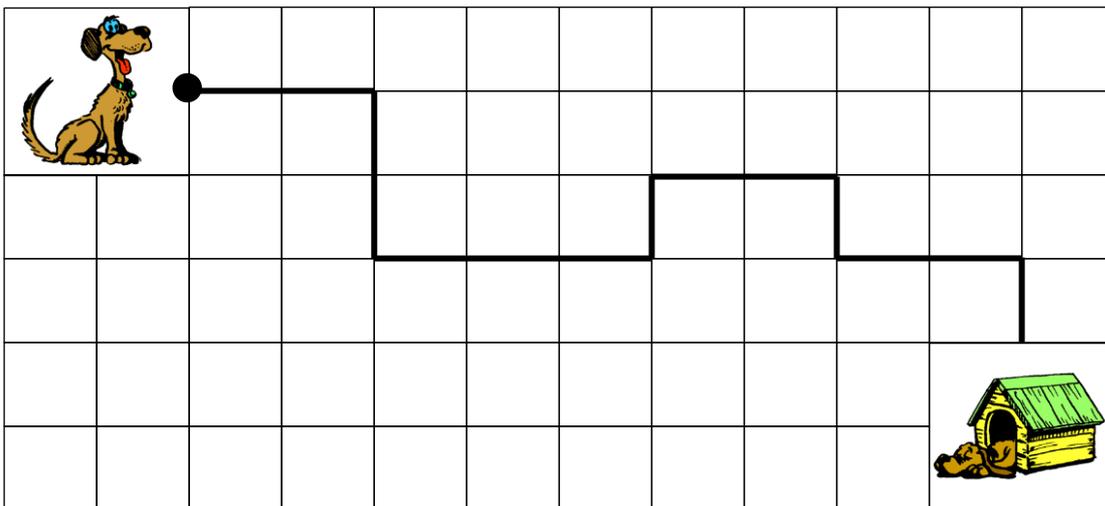


**Trace** le chemin que le lapin doit suivre pour arriver à la carotte (il marche sur les traits).



2

**Code** le chemin que le chien doit suivre pour arriver dans sa niche (il marche sur les traits).



Pour se repérer facilement dans un quadrillage, j'apprends à me déplacer de cases en cases, à droite, à gauche, en avançant, en reculant.

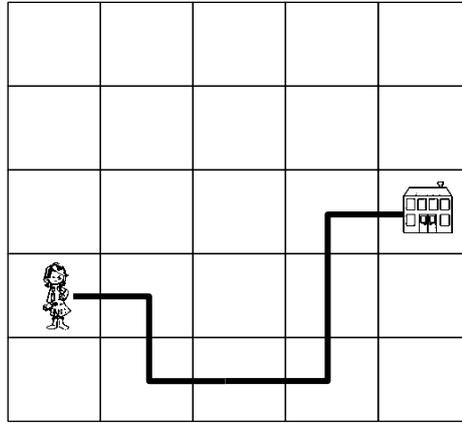
1  Maria et Léon propose un chemin à Ninou pour aller à l'école.  
**Colorie** celui qui a raison ?



Tu dois suivre ce chemin  
 → ↓ → ↑ ↑ ↑ →



Maria

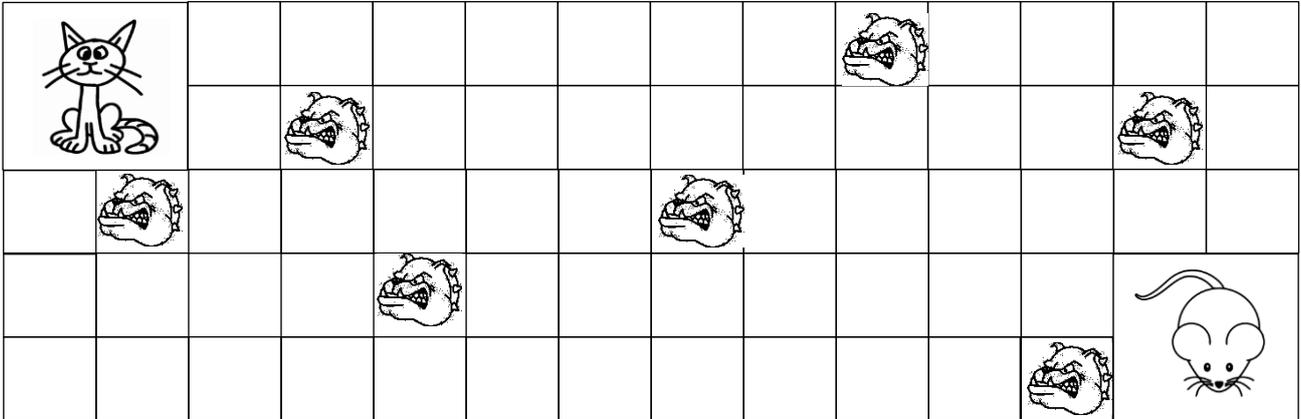


Non, tu dois suivre ce chemin  
 → ↓ → → ↑ ↑ →

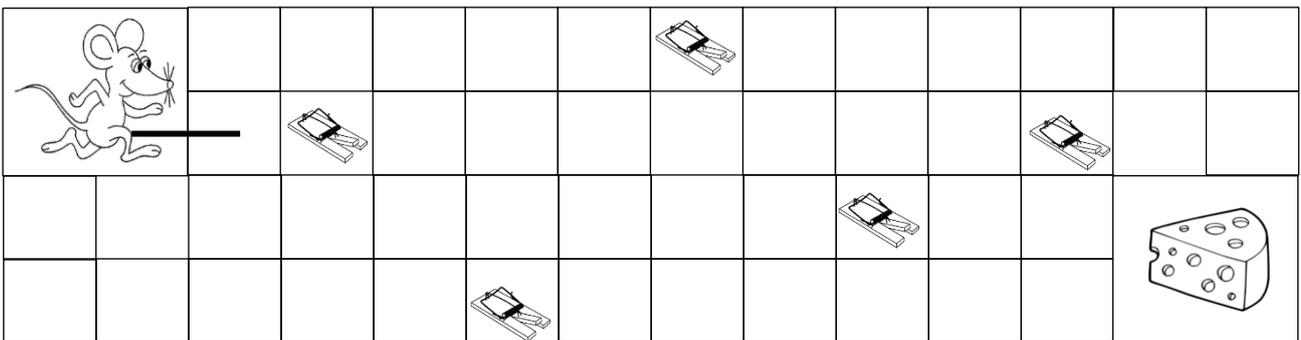


Léon

2  Le chat saute de cases en cases.  
**Trace** un chemin qu'il peut prendre pour atteindre la souris.  
 Attention, il doit éviter le chien.



3  **Code** le chemin pris par la souris pour arriver au fromage.  
**Trace** un autre chemin en évitant les pièges.



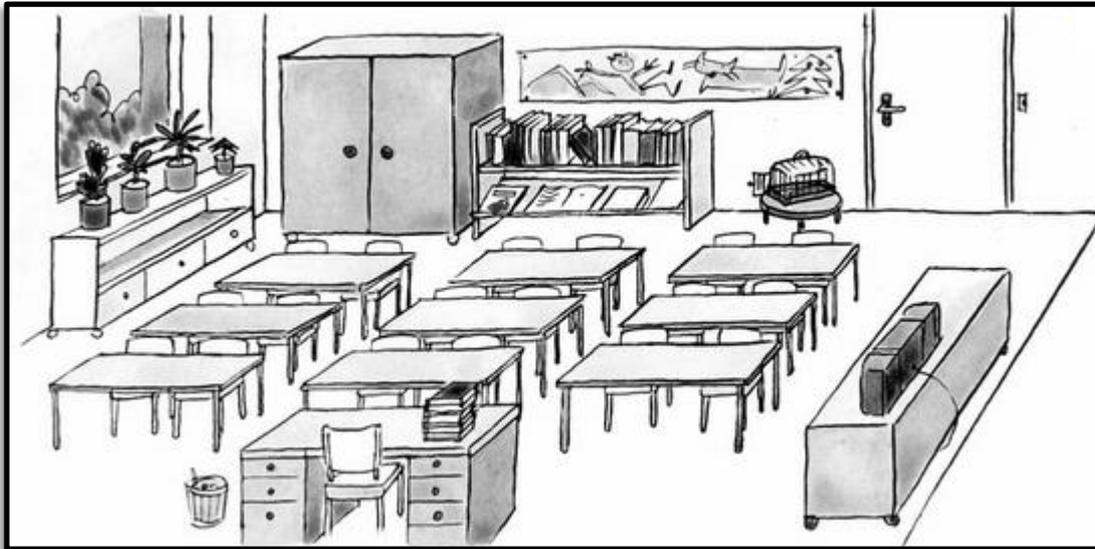
→ ↑ → → → → ↓ → → → → ↑ → → ↓ ↓ 

Pour pouvoir repérer sur un plan, je dois être capable de localiser des positions et des déplacements en m'imaginant à la place des objets ou personnages dans le plan.



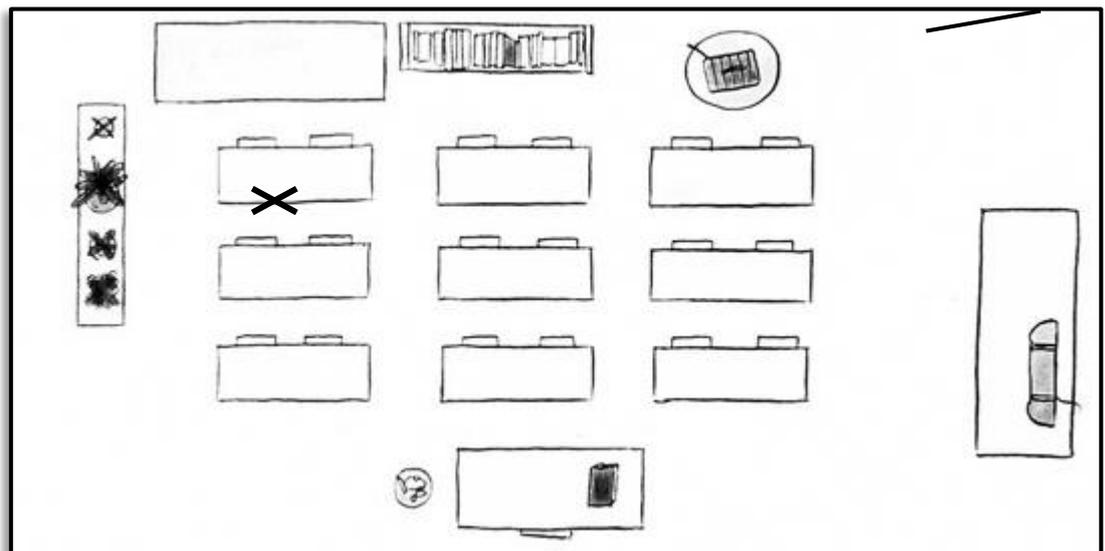
1

**Décris** ce que tu vois.



- Sur le plan, **colorie** :
- en jaune le bureau de la maîtresse
  - en bleu l'armoire
  - en vert la poubelle
  - en beige les tables des élèves
  - en violet le meuble sur lequel sont posées les plantes

Léon doit aller à la place où il y a une croix, **trace** en rouge le trajet qu'il doit prendre quand il entre en classe pour rejoindre sa place.



Dessine un ordinateur à gauche sur le bureau de la maîtresse.  
Rajoute une plante sur le meuble à droite du poste de radio

Pour te repérer sur une maquette ou un plan, tu dois imaginer que tu es à la place des personnages.



1

Voici le village d'Emilie et de Paul.



Emilie habite la grande maison avec le bassin, Paul, habite la maison près du sapin.



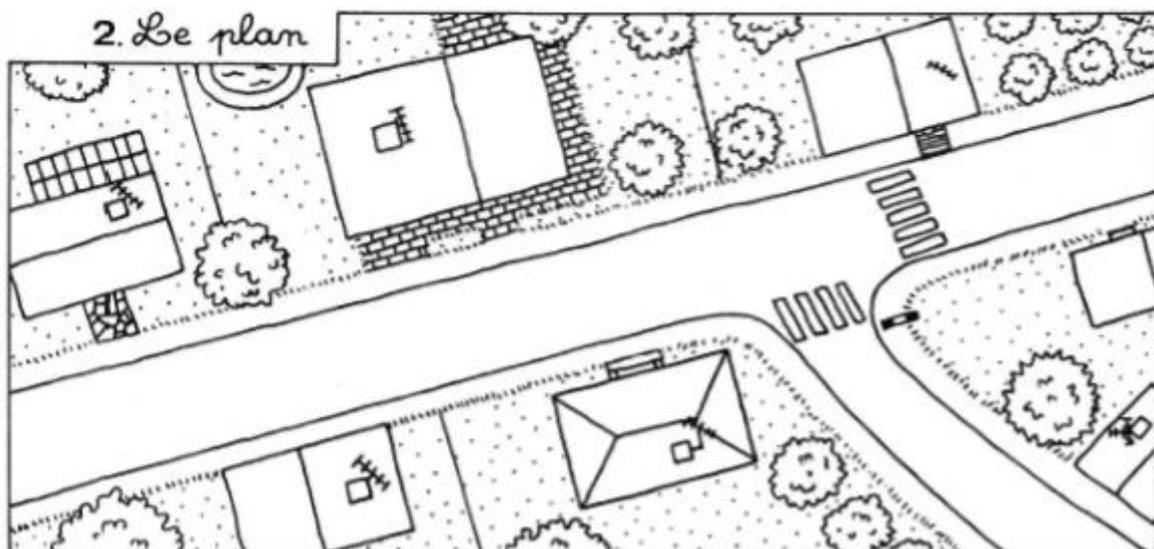
**Colorie** sur la maquette et le plan : les arbres en vert

la route en jaune

les toits en gris

Combien de fenêtres comptes-tu sur la maison en bas à gauche ? : \_\_\_\_\_

Emilie se rend chez Paul, trace son chemin en rouge.



Quand Emilie sort de sa maison, elle doit tourner

 à gauche

 à droite

pour aller chez Paul.