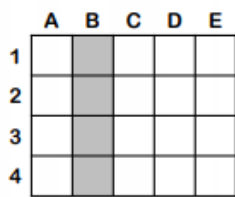


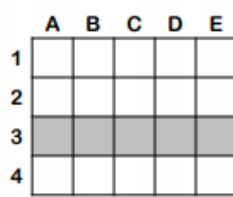
Continuité Coronavirus	Jeudi 2 avril	CE2
Géométrie : se repérer sur un quadrillage		- Durée indicative : 30 min

Leçon : Se repérer sur un quadrillage ou un plan

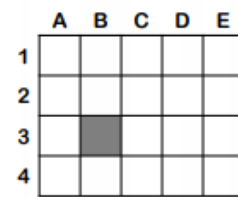
Pour me repérer sur un quadrillage, je regarde où se croisent la **ligne** et la **colonne**. Je peux **coder** la **case** avec une lettre et un nombre.



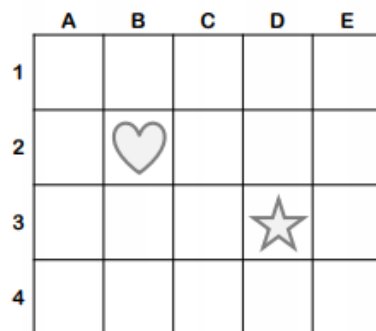
C'est la colonne B.



C'est la ligne 3.



C'est la case (B ; 3).



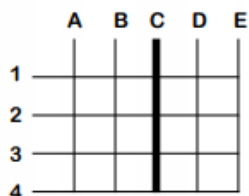
Le ♥ est dans la case (B ; 2).

L'★ est dans la case (..... ;).

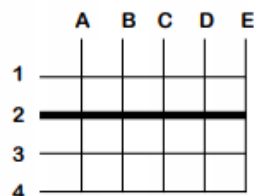
Place le ○ dans la case (C ; 4).

Un **nœud** est le croisement de deux lignes.

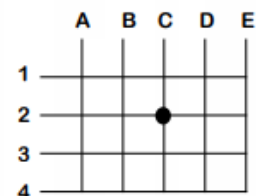
Je peux également **coder** un nœud avec une lettre et un nombre.



C'est la ligne verticale C.



C'est la ligne horizontale 2.



C'est le nœud (C ; 2).

<p>1. Lecture de la leçon</p>	<p>Lis bien ta leçon sur le repérage sur un quadrillage et un plan (en page 1 de ce document).</p> <p>Ensuite, essaie de répondre aux questions oralement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans quelle case est située l'étoile ? - Place le rond dans la case demandée. - Quelle est la différence entre une case et un nœud ? 																																																	
<p>2. Entraînement sur quadrillage</p>	<p>Sur ton cahier de brouillon ou une feuille à carreaux, trace une grille de 36 cases. Ensuite, nomme les lignes et les colonnes comme sur cet exemple :</p> <table border="1" data-bbox="655 696 1185 1144"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> 1. Colorie en orange les cases (B;2) et (F;2) 2. Colorie en jaune la case (D;3) 3. Colorie en bleu les cases (B;4), (C;5), (D;5), (E;5) et (F;4) 4. Que vois-tu comme dessin ? <p>Vérifie que tu as tout juste en regardant le corrigé à la fin de ce document en page 4.</p>		A	B	C	D	E	F	1							2							3							4							5							6						
	A	B	C	D	E	F																																												
1																																																		
2																																																		
3																																																		
4																																																		
5																																																		
6																																																		
<p>3. Entraînement sur plan</p>	<p>Observe le plan sur la page 3 de ce document puis répond aux questions.</p>																																																	



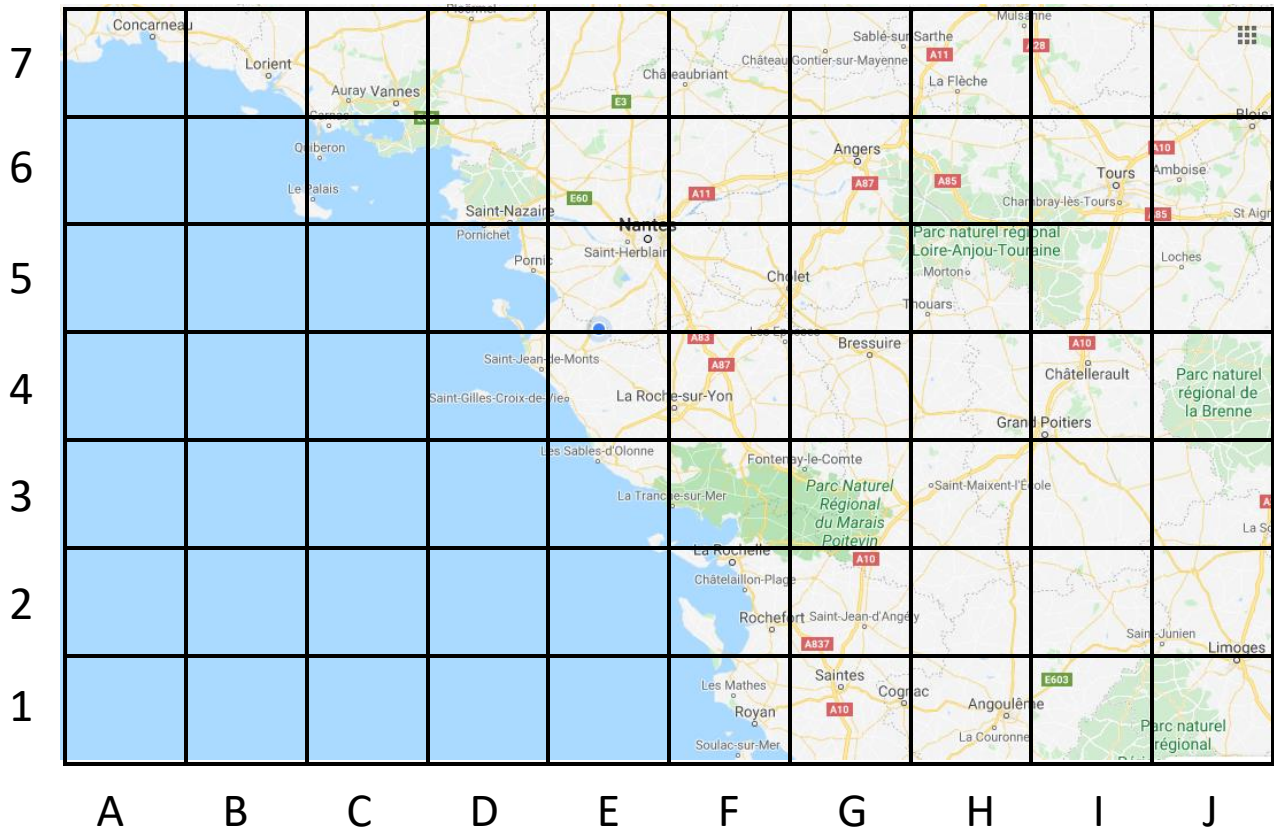
Chez toi...

Demande à tes parents s'ils ont des plans à la maison : une carte routière ? Un plan de ville ?

Observe bien le quadrillage et la légende pour te repérer dessus !

Plan de la région nantaise

(source : Google maps)



Questions :

1. Quelle ville se situe dans la case (A;7) ? (B;7) ? (H;3) ?
2. Dans quelle case est située la ville de Saint Jean de Monts ? Celle de La Roche-sur-Yon ?
3. Imagine que tu pars de la case A1.
Réalise le parcours suivant : →→→→→↑↑↑→→→
Une flèche consiste à sauter dans la case de la direction indiquée.
Comment s'appelle le lieu où tu arrives ? Quelles sont les coordonnées de la case ?

Exercice sur ta grille

Tu dois obtenir un dessin comme celui-ci. Vois-tu les deux yeux, le nez et la bouche de ton smiley ?

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

Exercice sur le Plan de la région nantaise

1. (A;7) : **Concarneau** / (B;7) : **Lorient** / (H;3) : **Saint Maixent l'Ecole**
2. Dans quelle case est située la ville de Saint Jean de Monts ? **(D;4)**
Celle de La Roche-sur-Yon ? **(F;4)**
3. Imagine que tu pars de la case (A;1).
Réalise le parcours suivant : →→→→→→↑↑↑→→→
Une flèche consiste à sauter dans la case de la direction indiquée.
Comment s'appelle le lieu où tu arrives ? **Le Parc naturel régional de la Brenne**
Quelles sont les coordonnées de la case ? **(J;4)**