

Se repérer et coder un déplacement

Ce qu'évalue le contrôle : se repérer et coder un déplacement

L'essentiel du sujet

- Niveau **CE1**
- Durée **30 minutes**
- Calculatrice **interdite**
- Barème **sur 10**

Chapitre : Symétrie et repérage (5 exercices)

Ce que ce devoir vérifie :

- Nommer une case d'un quadrillage avec une lettre et un chiffre
- Utiliser à gauche de, à droite de, au-dessus de et en dessous de
- Suivre un chemin codé par des flèches et trouver la case d'arrivée
- Écrire le code en flèches d'un chemin tracé sur un quadrillage
- Inventer un chemin qui évite des obstacles pour atteindre un but

Avant de commencer

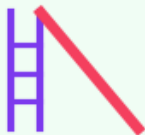
Pour nommer une case, pose ton doigt dessus, puis descends jusqu'à la **lettre** et va à gauche jusqu'au **chiffre**. Quand tu suis un code, avance **une seule case par flèche** et barre chaque flèche lue, car on se perd vite. Pour écrire un code, compte les cases une par une avec ton

crayon. À la fin, refais le chemin avec ton code pour vérifier que tu arrives au bon endroit.

Le sujet du contrôle : se repérer et coder un déplacement

Exercice 1 - Le plan du parc (2,5 points)

Voici le plan du parc de la ville. Chaque case a un nom : d'abord sa lettre, puis son chiffre. Par exemple, le ballon est dans la case C1.

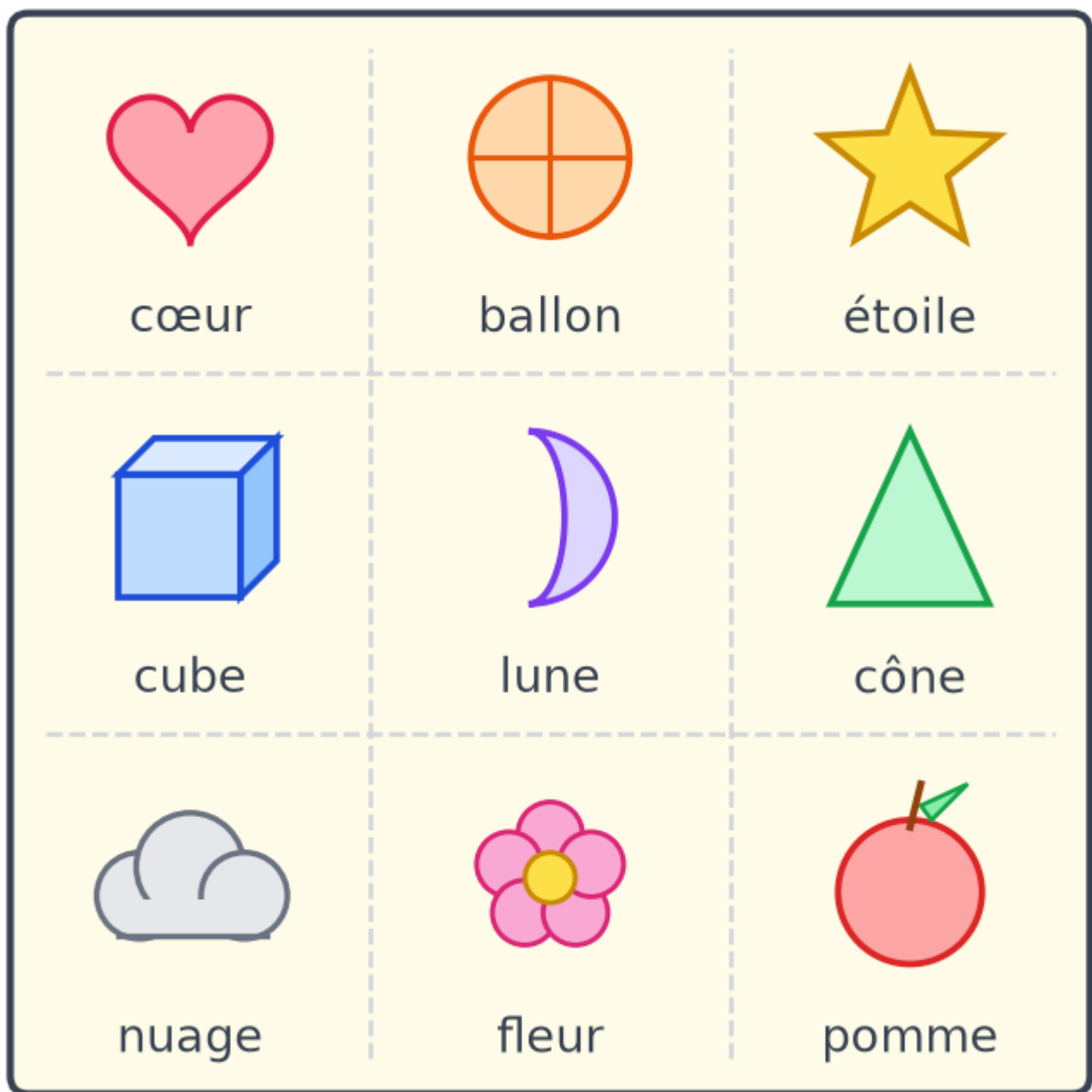
4	 mare				 toboggan
3		 arbre			
2				 fontaine	
1	 banc		 ballon		
	A	B	C	D	E

1. Écris d'abord le nom de la case de l'arbre, de la fontaine et du banc. (1,5 point)

2. Ensuite, quel objet se trouve dans la case E4 ? (0,5 point)
3. Quand Léo pose son vélo dans la case C3, quel objet est juste à gauche de son vélo ? (0,5 point)

Exercice 2 - La planche d'autocollants (2 points)

Mila range ses autocollants sur trois lignes. Regarde la planche comme elle est posée devant toi, puis réponds.



1. Quel autocollant est juste au-dessus de la lune ? (0,5 point)
2. Ensuite, quel autocollant est juste en dessous du cône ? (0,5 point)
3. Cherche l'autocollant qui est juste à droite du cœur. (0,5 point)
4. Enfin, la fleur est entre deux autocollants de sa ligne : lesquels ? (0,5 point)

Exercice 3 - Le lapin gourmand (2 points)

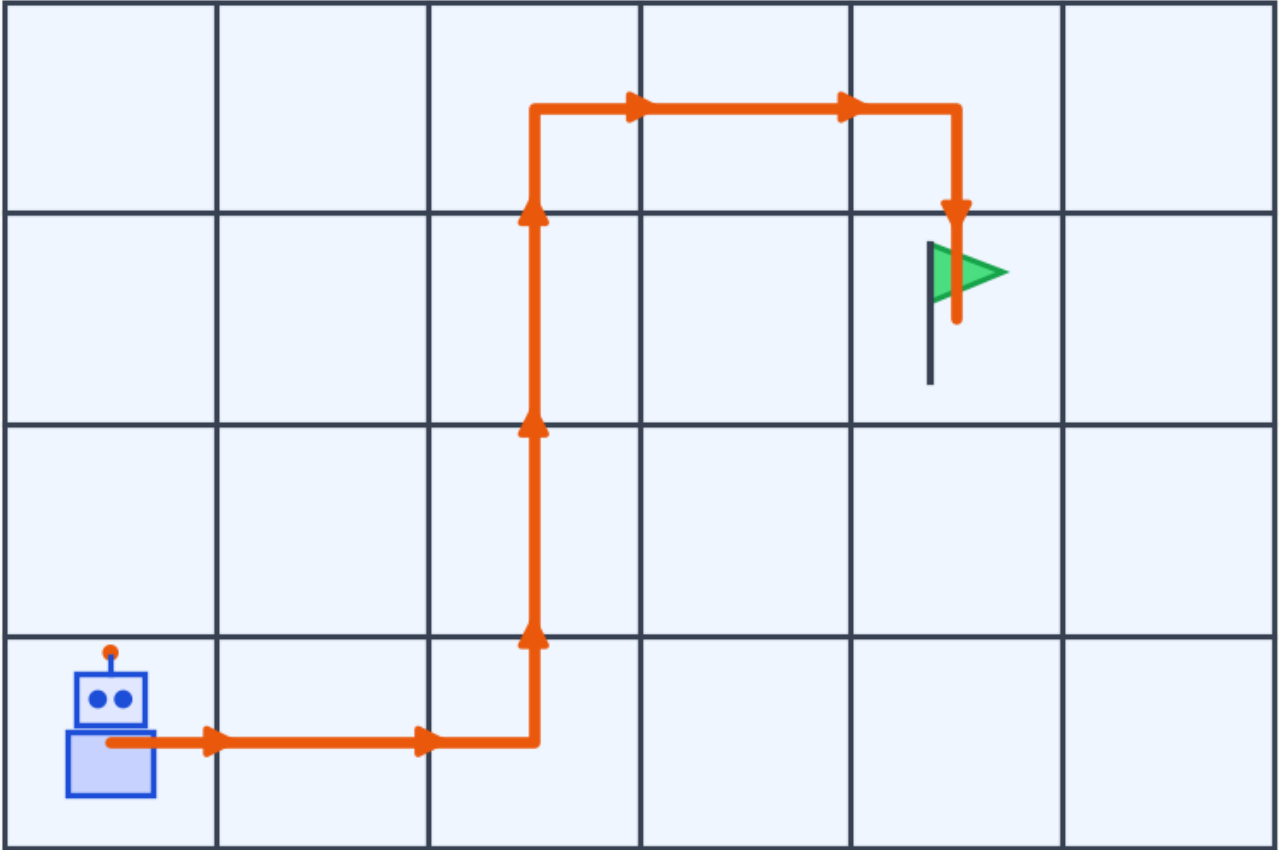
Le lapin part toujours de sa case, puis il suit les flèches. Chaque flèche le fait avancer d'une case : → vers la droite, ← vers la gauche, ↑ vers le haut, ↓ vers le bas.

					 terrier
				 chou	
			 carotte		
 lapin				 salade	

1. Le lapin suit le code → → → ↑ ↑. Chez quel légume arrive-t-il ? (1 point)
2. Ensuite, il repart de sa case et suit le code ↑ ↑ ↑ ↑ → → → → ↓. Où arrive-t-il cette fois ? (1 point)

Exercice 4 - Le chemin du robot (1,5 point)

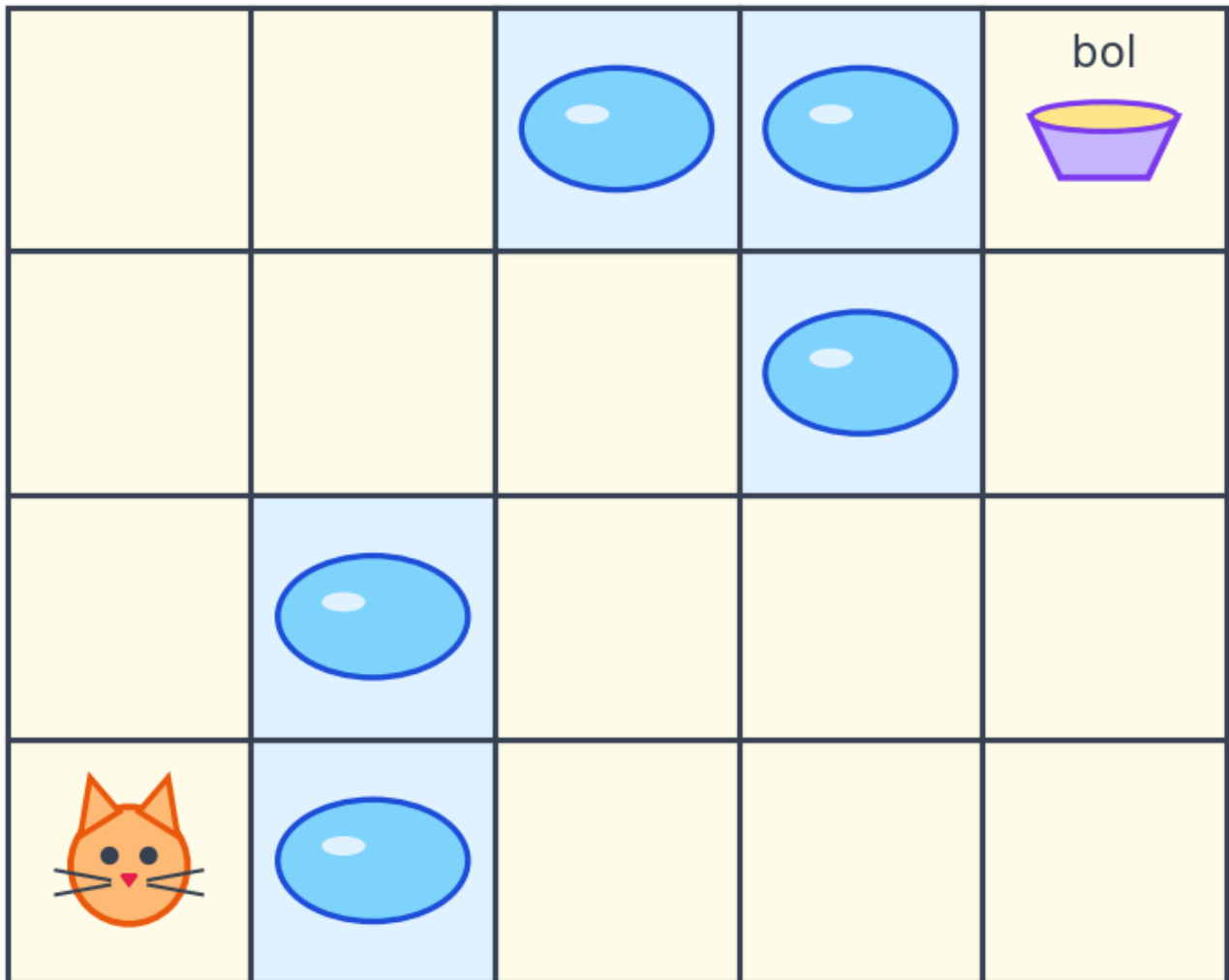
Sami a programmé son robot, puis il a tracé en orange son trajet jusqu'au drapeau.



1. Écris le code du chemin orange avec des flèches. (1 point)
2. Combien de cases le robot a-t-il donc avancé en tout ? (0,5 point)

Exercice 5 - Moustache et les flaques (2 points)

Il a plu dans le jardin, donc il y a des flaques. Moustache, le chat, a faim, mais il déteste l'eau : il ne doit jamais marcher sur une case avec une flaque bleue. Aussi, il avance d'une case à la fois, sans aller en biais.



1. Écris un code en flèches qui mène Moustache jusqu'à son bol sans passer dans l'eau. (1,5 point)
2. Compte ensuite les flèches de ton code : combien de cases Moustache a-t-il franchies ? (0,5 point)



Réviser se repérer et coder un déplacement avant le contrôle

Si un exercice t'a bloqué, relis la leçon la symétrie axiale puis les solides et le repérage ; entraîne-toi sur la fiche la symétrie axiale et les solides et le repérage avant de retenter le sujet.

La page **contrôles de maths en CE1** regroupe les 25 sujets de l'année, et la rubrique contrôles corrigés du CP à la terminale permet de changer de niveau.

Sujets proches à faire ensuite

- Symétrie axiale sur quadrillage : contrôle de maths en CE1
- Comparer des masses et des contenances : contrôle de maths en CE1
- Lire l'heure sur une horloge : contrôle de maths en CE1