

Se repérer sur un quadrillage

I. Les cases et les nœuds

À savoir :

- une **case** est une petite surface entourée de quatre traits ;
- un **nœud** est un point où deux traits se croisent ;
- une **ligne** se lit horizontalement, une **colonne** se lit verticalement.

II. Repérer une case

Règle :

On repère une case avec la **lettre de sa colonne** puis le **numéro de sa ligne**. On écrit par exemple la case B3.

Sur le quadrillage, la case B3 se trouve à l'intersection de la colonne B et de la ligne 3. On dit que B et 3 sont les **coordonnées** de la case.

III. Coder un déplacement

À savoir :

On utilise quatre flèches pour coder un déplacement : → (à droite), ← (à gauche), ↑ (vers le haut), ↓ (vers le bas). Chaque flèche correspond au déplacement d'**une case**.

Exemple : depuis la case A1, le déplacement → → ↑ conduit à la case C2.

Comment suivre un codage sans se tromper ?

1. Je pose mon doigt sur la case de départ.
2. Je lis les flèches **une par une, de gauche à droite**.
3. J'avance d'une seule case par flèche et je note la case d'arrivée.

IV. Reproduire une figure

Comment reproduire un dessin sur quadrillage ?

1. Je compte les cases du modèle pour chaque trait.
2. Je repère un point de départ identique sur ma feuille.
3. Je trace trait par trait, en comptant les cases à chaque fois.
4. Je compare enfin mon dessin au modèle pour vérifier.

Ce qu'il faut retenir :

- Une case se repère par une lettre et un nombre.
- Les nœuds sont les points, les cases sont les surfaces.
- Une flèche = un déplacement d'une case.
- Pour reproduire une figure, je compte les cases.

Les erreurs à éviter :

- Inverser la lettre et le nombre : on écrit B3, pas 3B.
- Confondre une case et un nœud.
- Compter les traits au lieu de compter les cases.

Pour aller plus loin :

- Pour t'entraîner : Se repérer sur un quadrillage : exercices de maths en CP corrigés en PDF.
- Tous les cours de maths en CP
- Toutes les fiches d'exercices de maths en CP