

Se repérer sur un quadrillage

Les énoncés

Exercice 1 - nommer une case

Sur un quadrillage dont les colonnes sont A, B, C, D et les lignes 1, 2, 3, 4 : comment se nomme la case de la colonne C et de la ligne 2 ?

Exercice 2 - suivre un codage

Départ en A1. Suis le codage $\rightarrow \rightarrow \uparrow$. Quelle est la case d'arrivée ?

Exercice 3 - coder un trajet

Code le trajet qui va de B2 à D3 en n'utilisant que les flèches $\rightarrow$ et $\uparrow$.

Exercice 4 - cases ou nœuds

Le point où se croisent deux traits du quadrillage s'appelle-t-il une case ou un nœud ?

Exercice 5 - compter les cases

Un rectangle dessiné sur le quadrillage occupe 4 cases de long et 3 cases de large. Combien occupe-t-il de cases en tout ?

Exercice 6 - le trajet de la fourmi

Une fourmi part de A1, avance de 3 cases vers la droite puis de 2 cases vers le haut. Où arrive-t-elle ?

Les corrections détaillées

Correction de l'exercice 1 - nommer une case

C'est la case C2 : d'abord la lettre de la colonne, puis le numéro de la ligne.

Correction de l'exercice 2 - suivre un codage

Deux cases vers la droite : de A1 à C1 ; une case vers le haut : C2. L'arrivée est la case C2.

Correction de l'exercice 3 - coder un trajet

De B2 à D3 : → → ↑ (deux cases à droite, une case vers le haut).

Correction de l'exercice 4 - cases ou nœuds

C'est un nœud. La case est la petite surface entourée de quatre traits.

Correction de l'exercice 5 - compter les cases

$$4 \times 3 = 12$$

Le rectangle occupe 12 cases.

Correction de l'exercice 6 - le trajet de la fourmi

3 cases à droite depuis A1 : la colonne D ; 2 cases vers le haut : la ligne 3. La fourmi arrive en D3.

Le conseil du professeur :

On lit toujours la colonne avant la ligne : la case se nomme C2, jamais 2C.

Pour aller plus loin :

- Revoir la leçon : Se repérer sur un quadrillage : cours de maths en CP à imprimer en PDF.
- Tous les cours de maths en CP
- Toutes les fiches d'exercices de maths en CP