

Le commerce

VIII. Se repérer dans un quadrillage, un plan, un espace

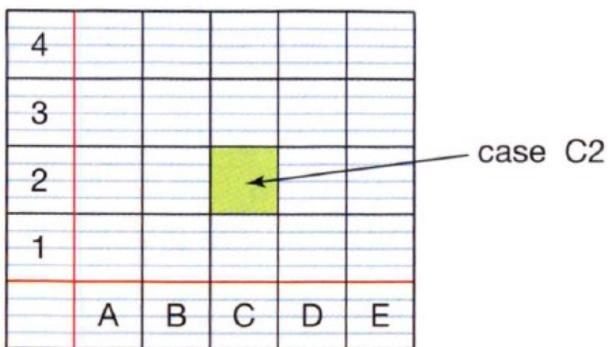
a. Dans le plan muni d'un quadrillage

A connaître

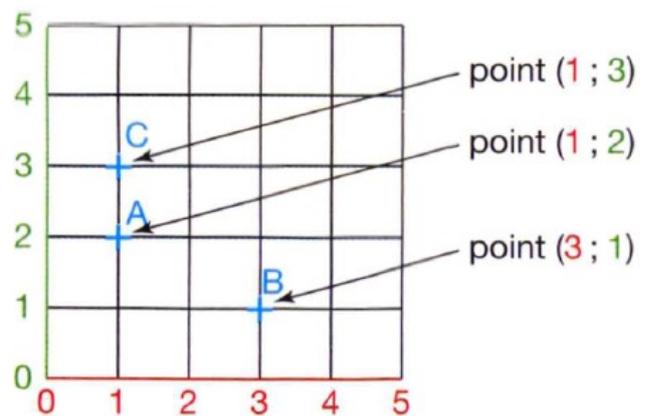
Pour se **repérer dans un quadrillage**, on se repère d'abord horizontalement, puis verticalement.

Exemples :

On peut repérer une case d'un quadrillage.

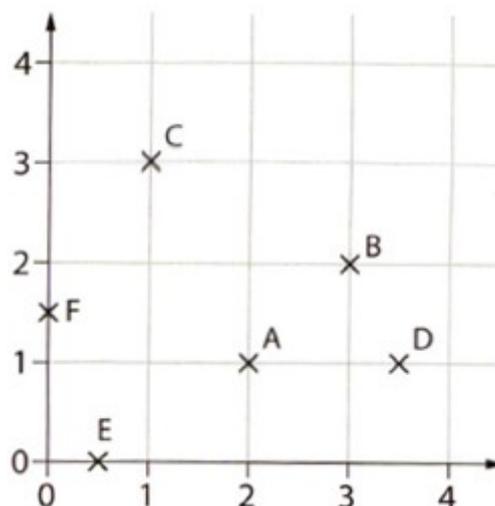


On peut repérer un noeud d'un quadrillage.



A toi de jouer :

1. Détermine la position des points suivants ?

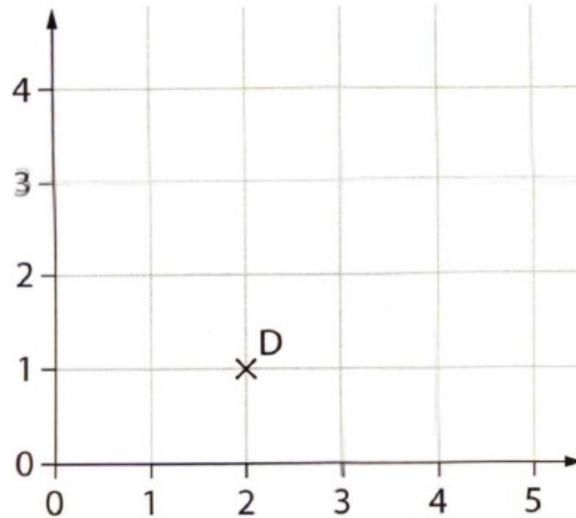


2. Le point D est le point de départ d'un parcours.

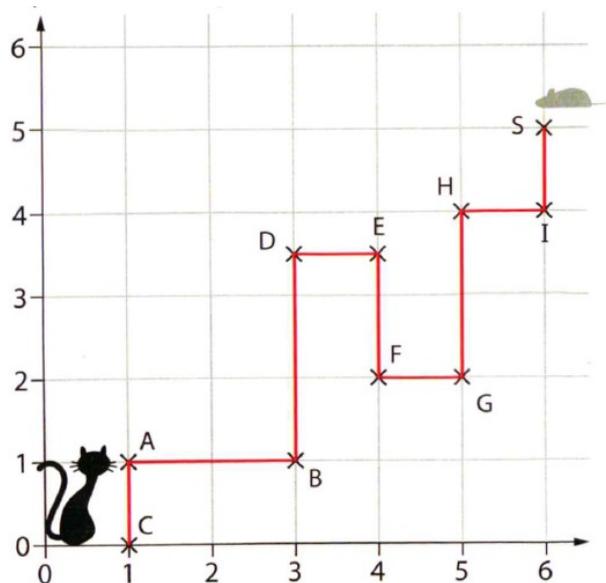
a. Comment repère-t-on ce point D ?

b. Reproduire le repère suivant et tracer le parcours D :

I(2; 2), S(4; 2), T(5; 1), A(5; 4), N(3; 4), C(2 ; 4), E(0 ; 4).



3. Écrire les instructions pour que le chat en C rejoigne la souris en 5 en repérant chaque étape du parcours indiqué ci-dessous.



b. Sur un plan (ou une carte)

A connaître

Un **plan** (ou une **carte**) est une représentation plane dans laquelle les proportions sont respectées.

Remarque : On peut se situer à l'aide du quadrillage de la carte ou d'une rose des vents.

Exemple :

Voici un extrait d'un plan de la ville d'Etretat.

La mairie se situe dans la **case D3**.

Le Manoir de la Salamandre se situe au **sud-ouest** du Parc de Loisirs des Roches.



A toi de jouer : Les vacances de Mathilde.

Aide Mathilde à se repérer sur le plan du terrain de camping où elle vient d'arriver pour y passer ses vacances.



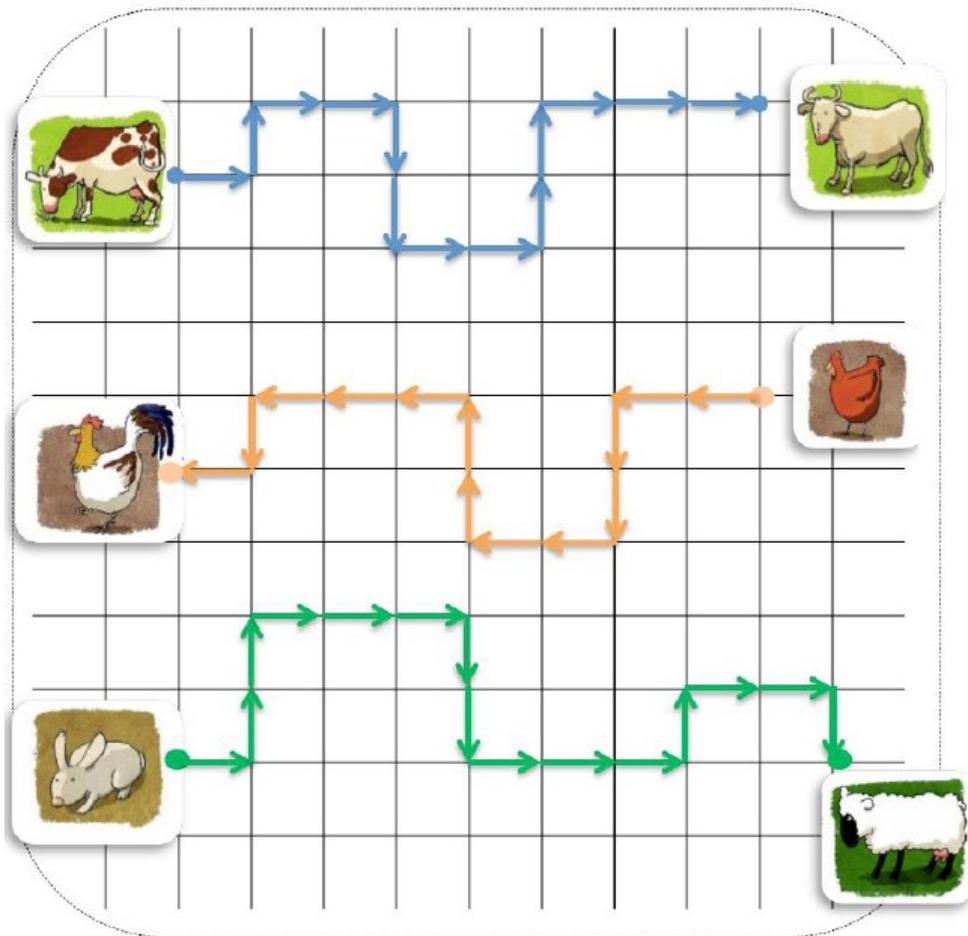
- Elle adore le tennis. Indique-lui le code de la case du tennis B.
- Elle envisage aussi de fréquenter souvent la piscine qui se trouve en
- L'emplacement où ses parents ont installé leur caravane est le 3ème vers la droite de la case f3. Aide-la à le retrouver.
- Quelles lettres se trouvent juste en face du lac et tout près du toboggan géant où elle va s'amuser avec ses nouveaux amis.
- Indique les codes des cases principales où se trouve le lac.
- Son frère, Luc, va retrouver ses copains sur le terrain de foot situé en
- Mathilde est gourmande. Indique-lui la case de l'épicerie où elle pourra trouver de délicieuses glaces et des bonbons.
- Les parents de Mathilde vont retrouver leurs amis pour se rafraichir, au bar, qui se trouve en

IX. Se déplacer sur une surface plane

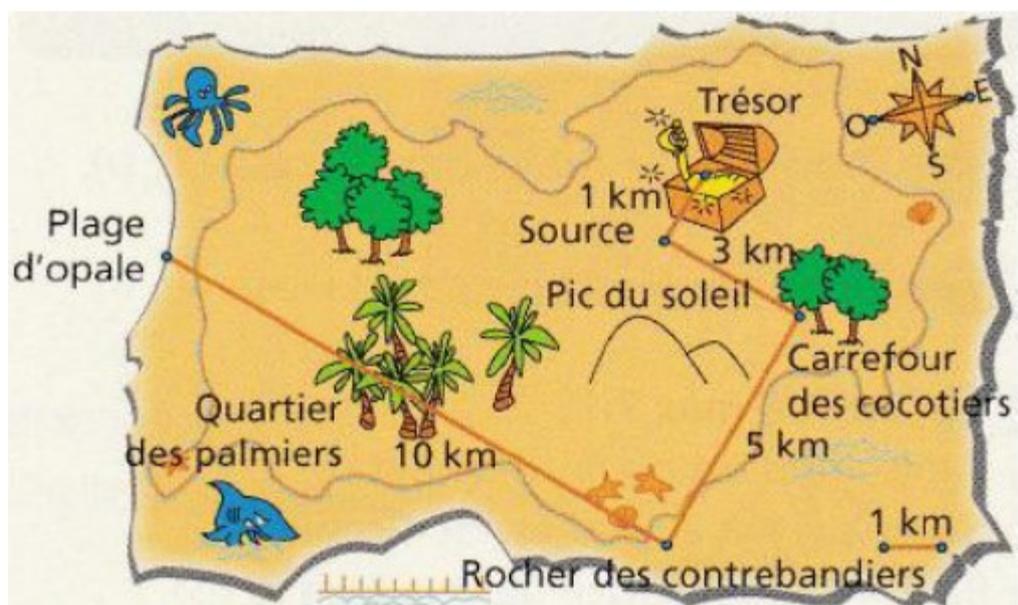
a. Dans le plan à l'aide d'un quadrillage

Activité :

On utilisera les lettres d (droite) et g (gauche) pour décrire les déplacements horizontaux et les lettres h (haut) et b (bas) pour décrire les déplacements verticaux.

**b. Sur une carte à l'aide d'une rose des vents****Activité :**

Le pirate Barbe-Rouge se déplace de la Plage d'Opale jusqu'au Trésor en suivant le chemin tracé sur la carte.

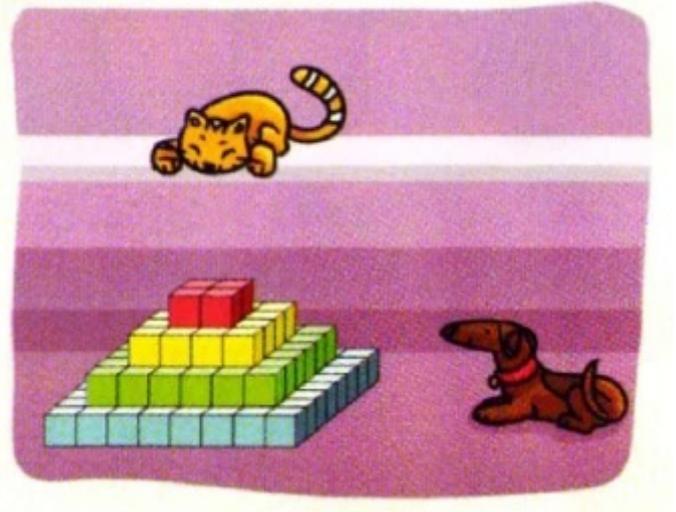


d. Se repérer dans l'espace

Activité : Différentes vues

Voici un empilement de cubes.

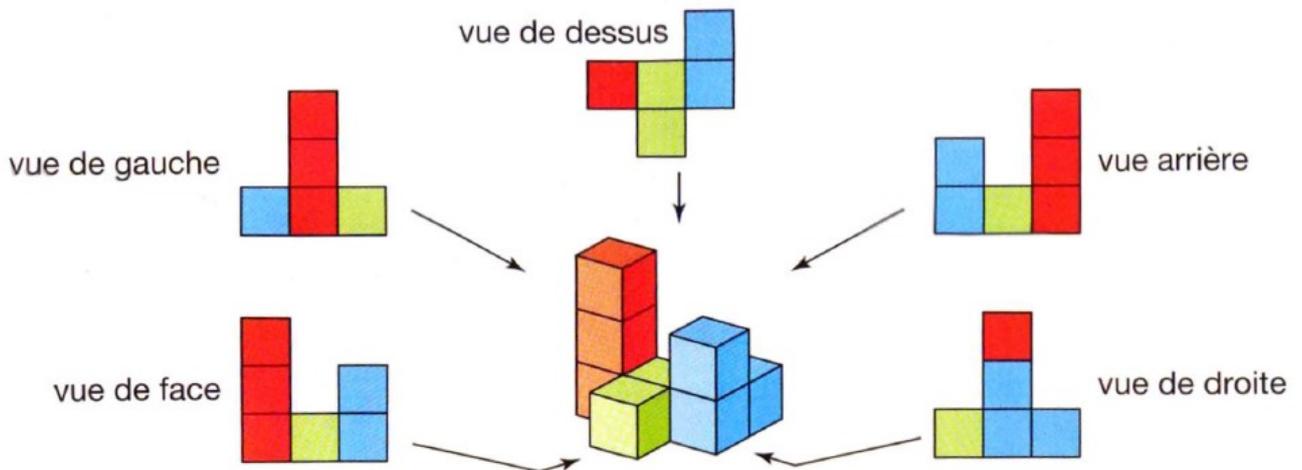
Dessiner les vues du chat (au-dessus) et du chien (à droite).



A connaître

La **vue d'un objet** dépend de la **position de l'observateur**.

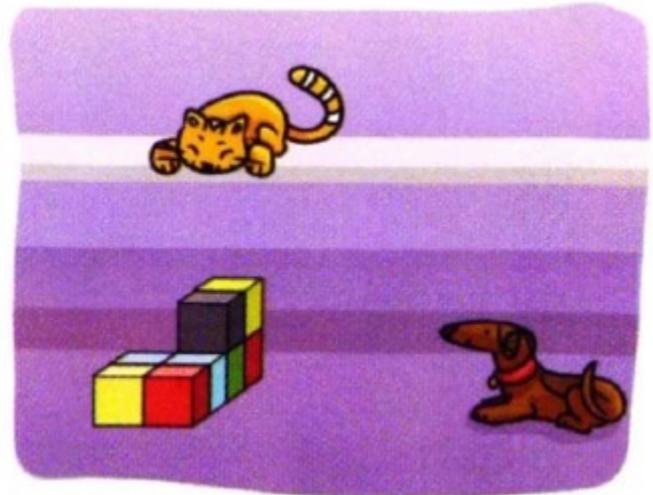
Exemple : Voici différentes vues d'un empilement de cubes représenté en perspective.



A toi de jouer :

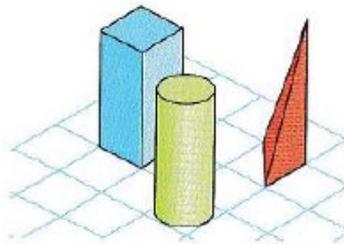
1. Voici un empilement de cubes.

Dessiner les vues du chat (au-dessus) et du chien (à droite).



2. Programmation d'un trajet.

Un pavé droit bleu, un cylindre vert et une pyramide rouge sont posés sur un quadrillage.



a. Un lutin a suivi le trajet indiqué en jaune et a pris une photo des trois solides à partir de chacune des cases 📷.

Indiquer de quelle case a été prise chaque photo.

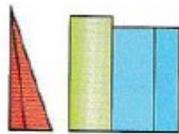
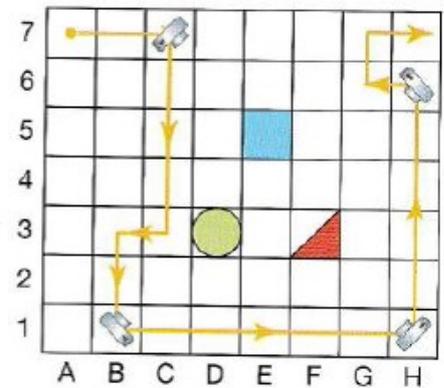


photo 1



photo 2

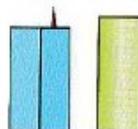


photo 3

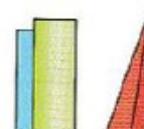


photo 4

b. Programmer les instructions à donner à un lutin pour qu'il effectue le trajet jaune.

On utilisera les instructions **av 50** pour traverser une case, **td 90** ou **tg 90** pour tourner à droite ou à gauche de 90°.