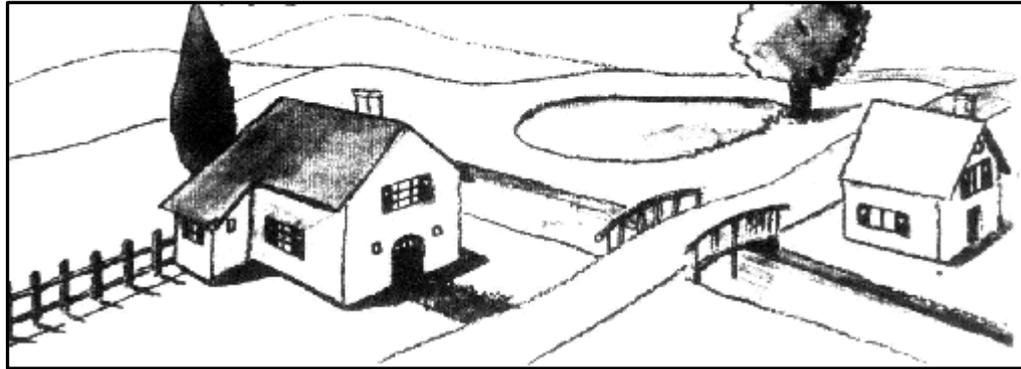


**CM2-G1 : représenter l'espace environnant et se déplacer sur un plan**

**Activités \* fiches pour les élèves**

Prénom \_\_\_\_\_

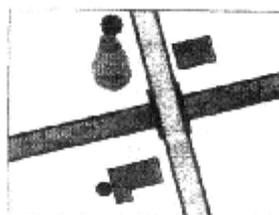
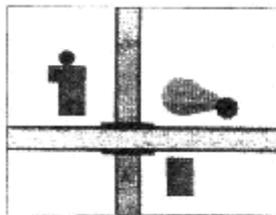
1. Observe le dessin et indique le plan qui ne correspond pas au paysage.



Plan A

Plan B

Plan C

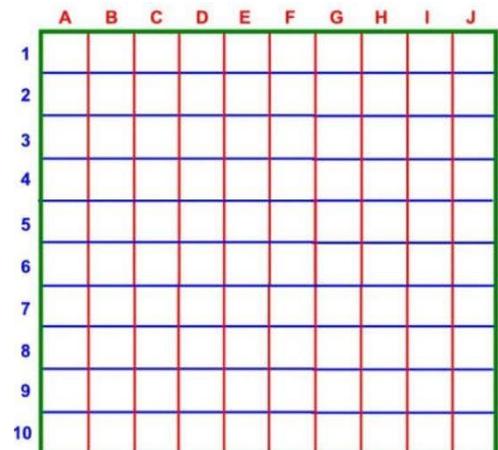


Réponse \_\_\_\_\_

2. Colorie.

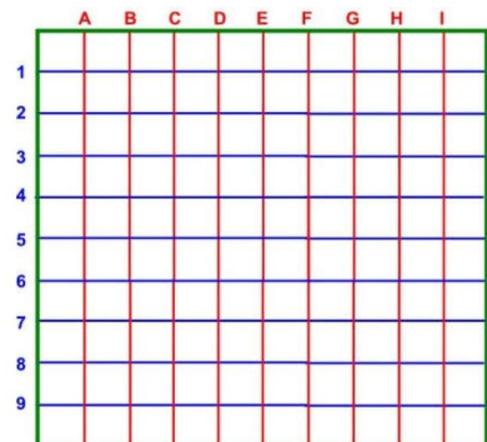
a) En **bleu** les cases correspondant aux coordonnées ci-dessous

Cases
(4 ; D)
(6 ; H)
(3 ; J)
(5 ; B)
(9 ; I)
(11 ; E)

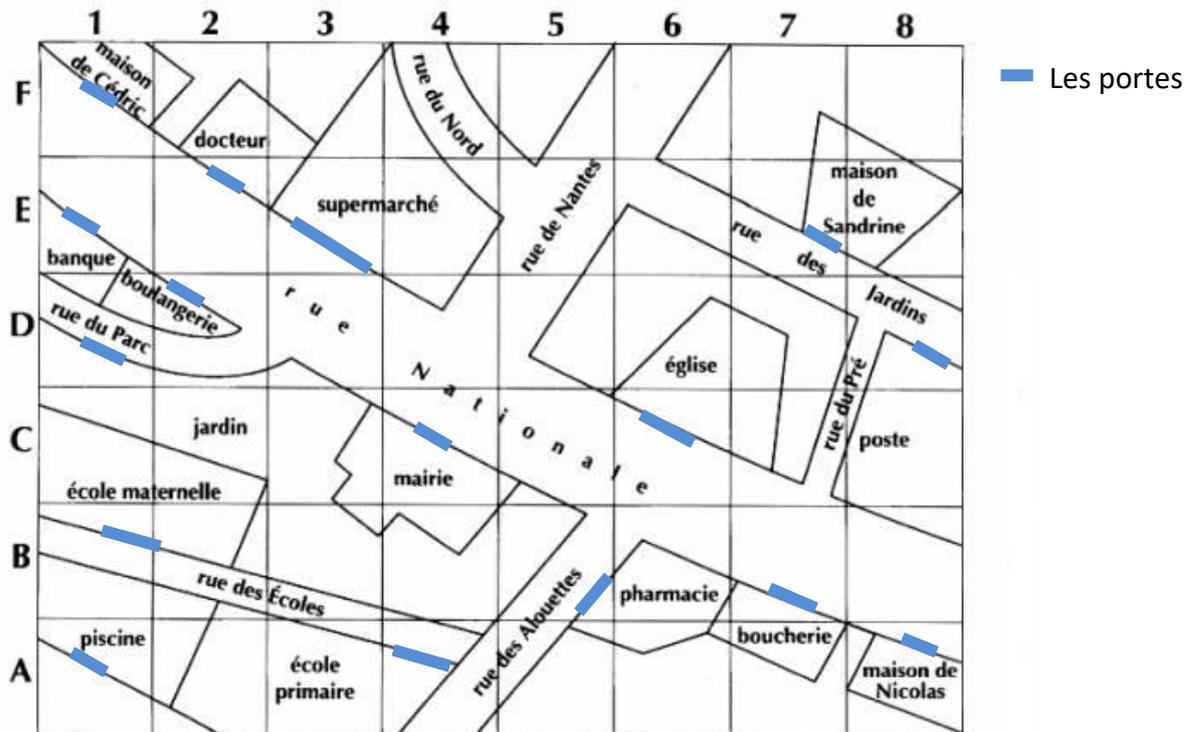


b) En **vert** les nœuds correspondant aux coordonnées ci-dessous

Nœuds
(2 ; B)
(3 ; I)
(4 ; F)
(5 ; H)
(9 ; C)
(7 ; A)



3. Observe le plan et réponds aux questions.



a) Donne les coordonnées des portes de :

- La poste \_\_\_\_\_
- La mairie \_\_\_\_\_
- La piscine \_\_\_\_\_
- L'église \_\_\_\_\_
- La maison de Cédric \_\_\_\_\_

b) Quelles sont les portes des lieux correspondant à

- (D ; 2) \_\_\_\_\_
- (B ; 7) \_\_\_\_\_
- (E ; 3) \_\_\_\_\_
- (A ; 4) \_\_\_\_\_

c) Nicolas part de chez lui. **Où arrive-t-il ? Dessine son trajet en vert.**

- Il va tout droit dans la rue Nationale.
- Il croise 1 rue à gauche et 2 rues à droite.
- Il tourne à gauche et entre.

Réponse \_\_\_\_\_

d) **D'où vient Sandrine lorsqu'elle arrive chez elle ? Dessine son trajet en jaune.**

- Elle a marché tout droit en longeant la piscine jusqu'à un croisement.
- Elle a tourné à gauche et marché tout droit.
- Elle a tourné encore à gauche et marché tout droit.
- Puis elle a tourné à droite et encore marché tout droit.
- Enfin, elle a encore tourné à droite et avancé jusqu'à sa maison.

Réponse \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

4. **Lequel de ces programmes GéoTortue permet à la tortue d'arriver à la fraise ?** (1 carreau représente 10 pas)

<p>Programme 1 : av 20 tg 90 av 10</p> <p>Programme 2 : av 30 tg 90 av 20</p> <p>Programme 3 : av 20 td 90 av 10</p>	
--	--

Réponse \_\_\_\_\_

5. Une fourmi se déplace sur un quadrillage.

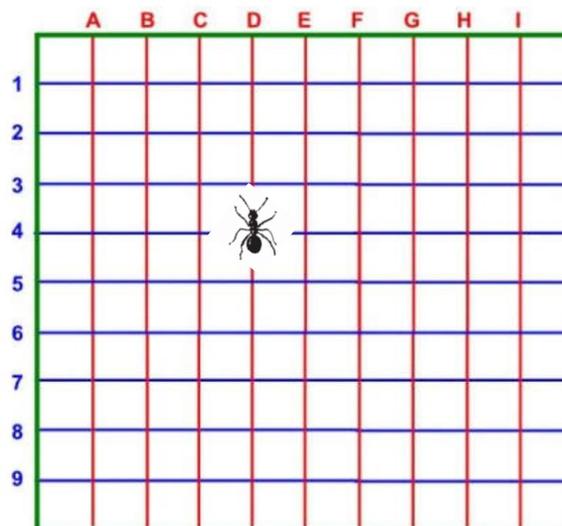
a) **Donne la position initiale de la fourmi.**

Réponse \_\_\_\_\_

b) **Puis donne sa position finale si elle suit le déplacement suivant :  $\uparrow \rightarrow \uparrow \uparrow \rightarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow$**

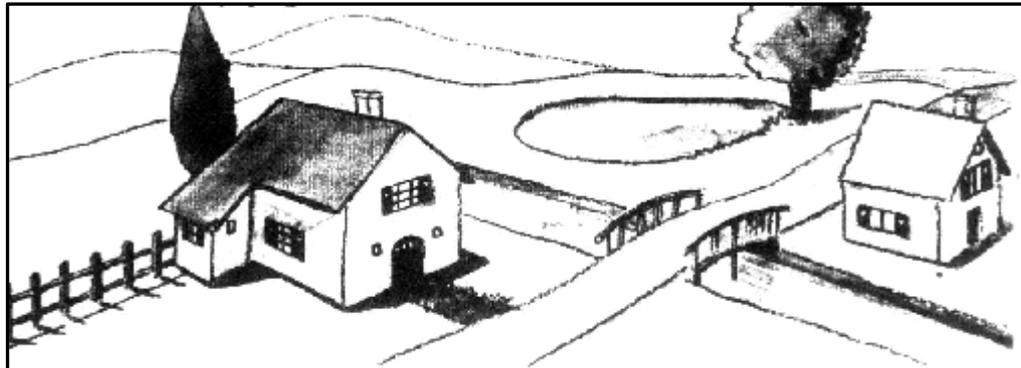
Réponse \_\_\_\_\_

c) **Trace son trajet.**

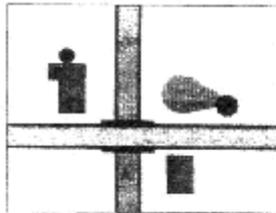


**CM2-G1 : représenter l'espace environnant et se déplacer sur un plan**  
**Activités \* corrigé pour l'enseignant**

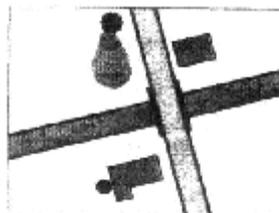
1. Observe le dessin et indique le plan qui ne correspond pas au paysage.



Plan A



Plan B



Plan C

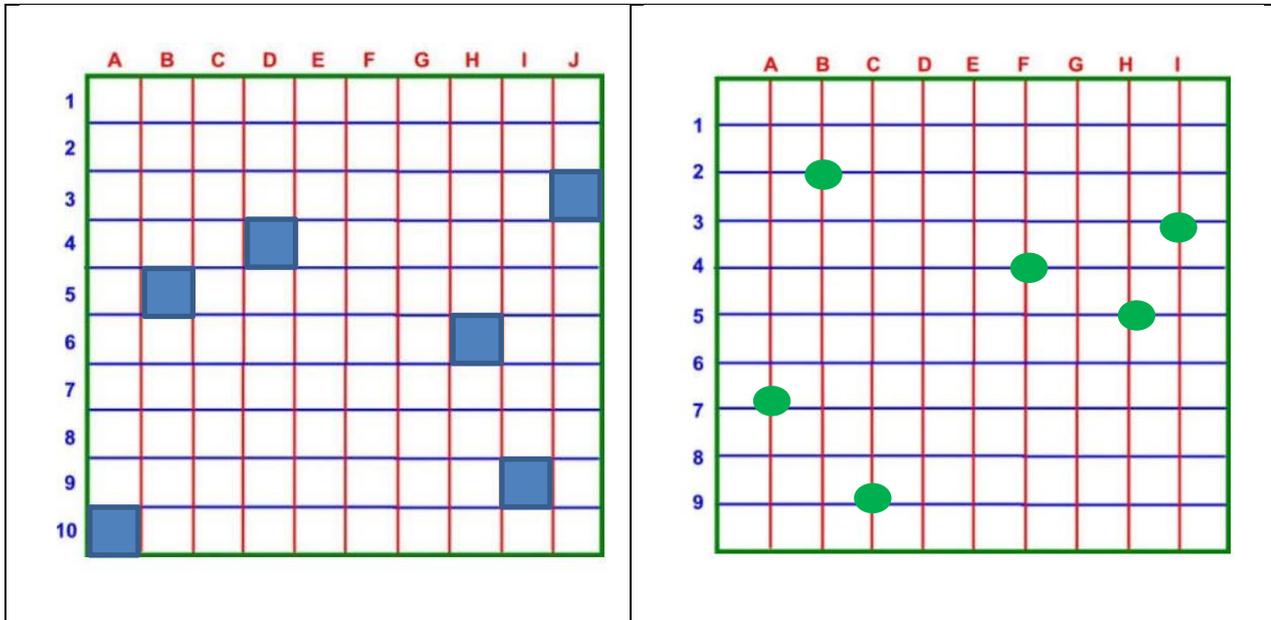


2. Colorie.

**Corrigé**

a)

b)



3. Observe le plan et réponds aux questions :

a) Donne les coordonnées des portes de

La poste (D ; 8) ; la mairie (C ; 4) ; la piscine (A ; 1) ; l'église (C ; 6) ; la maison de Cédric (F ; 1)

b) Quelles sont les portes des lieux correspondant à ?

(D ; 2) la boulangerie ; (B ; 7) la boucherie ; (E ; 3) le supermarché ; (A ; 4) l'école primaire

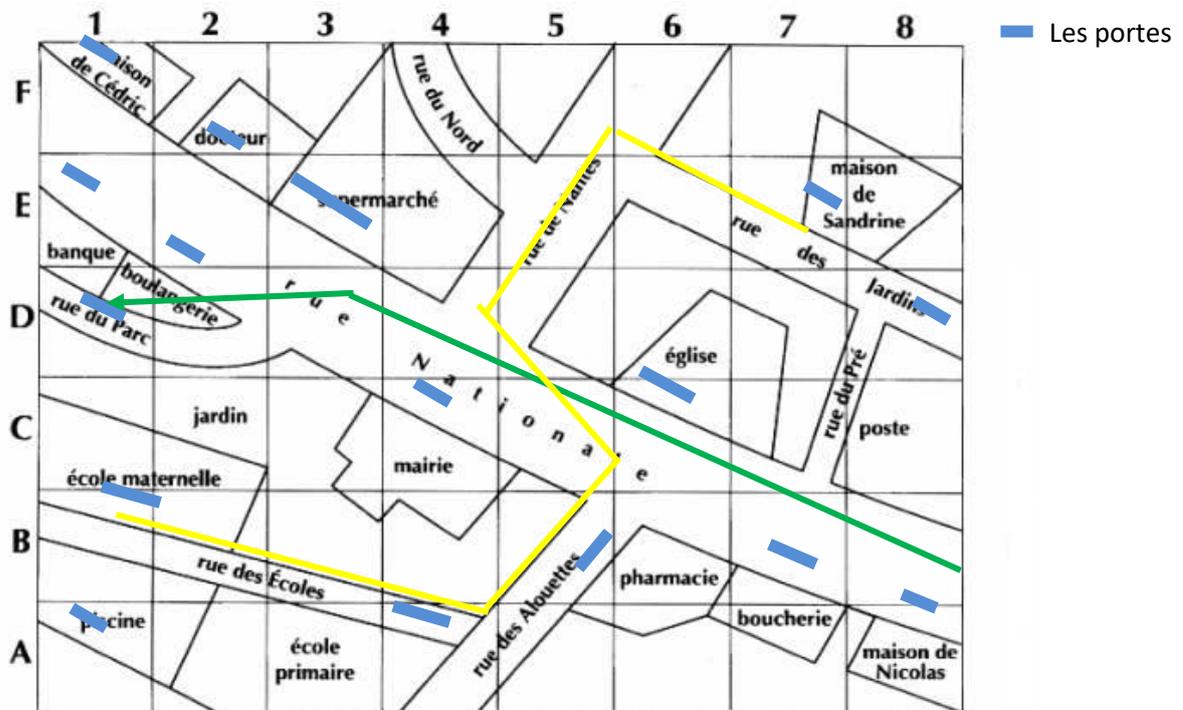
c) Nicolas part de chez lui. Où arrive-t-il ? Dessine son trajet en vert

- Il va tout droit dans la rue Nationale.
- Il croise 1 rue à gauche et 2 rues à droite.
- Il tourne à gauche et entre. **Nicolas arrive au jardin.**

d) D'où vient Sandrine lorsqu'elle arrive chez elle ? Dessine son trajet en jaune.

- Elle a marché tout droit en longeant la piscine jusqu'à un croisement.
  - Elle a tourné à gauche et marché tout droit.
  - Elle a tourné encore à gauche et marché tout droit.
  - Puis elle a tourné à droite et encore marché tout droit.
  - Enfin, elle a encore tourné à droite et avancé jusqu'à sa maison.
- Sandrine (E ; 3) vient de l'école maternelle.**

### Corrigé des trajets



4. Lequel de ces programmes GéoTortue permet à la tortue d'arriver à la fraise ?  
 (1 carreau représente 10 pas)

<p>Programme 1 : av 20 tg 90 av 10</p> <p>Programme 2 : av 30 tg 90 av 20</p> <p>Programme 3 : av 20 td 90 av 10</p> <p><b>Corrigé : le programme 2</b></p>	
---	--

5. Donne la position initiale de la fourmi. Puis donne sa position finale si elle suit le déplacement suivant :  $\uparrow \rightarrow \uparrow \uparrow \rightarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow$  Trace son trajet.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

**Corrigé : position initiale**

**position finale : (2, H)**