

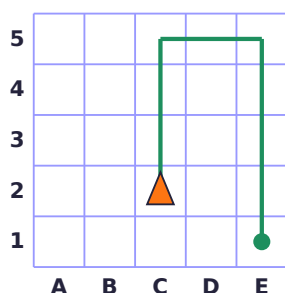
Se repérer et décrire un déplacement — Corrigé

À RETENIR

Sur un quadrillage, une case se repère avec une lettre (la colonne) et un nombre (la ligne) : B2. Avancer fait changer de case. Pivoter change seulement la direction du regard, pas la case. La droite du personnage dépend de la direction où il regarde, pas de la droite de la feuille.

1 Suis le déplacement du personnage.

Départ C2, regard vers le haut (le triangle orange montre où il regarde).



J'avance de 3 cases : je suis en C5

Je pivote à droite, sans avancer : je suis en C5

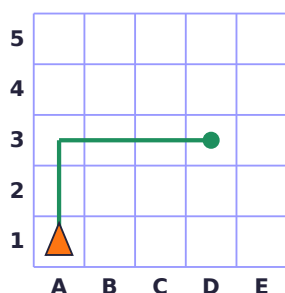
J'avance de 2 cases : je suis en E5

Je pivote à droite, puis j'avance de 4 cases : E1

2 Réponds.

1. Quatre quarts de tour à droite, sur place : il regarde comme au départ / à droite
2. Un personnage regarde vers le bas : sa droite est du côté gauche / droite de la feuille
3. Pivoter à droite fait changer de case : vrai / faux

3 Un autre déplacement.



Départ A1, regard vers le haut. J'avance de 2 cases, je pivote à droite, j'avance de 3 cases. J'arrive en D3

POUR VOUS, PARENT

Si votre enfant change de case en pivotant, demandez : « Cette instruction dit-elle aussi d'avancer ? ». S'il se trompe de côté quand le personnage regarde vers le bas, demandez : « Dans quelle direction regarde-t-il avant de tourner ? » et faites-le pivoter sur place lui-même. Repérer avec une lettre et un nombre est un choix ClassiA, pas une notation officielle : adaptez-vous à celle de la classe.

L'exercice devient un quiz ludique

Une photo de l'exercice, et Néo le transforme en quiz pour s'entraîner en s'amusant.

Essayez sur classia.fr · 15 jours offerts · flashez le code

