

NOM

DATE

GEOMETRIE

Compétence

se déplacer dans un quadrillage

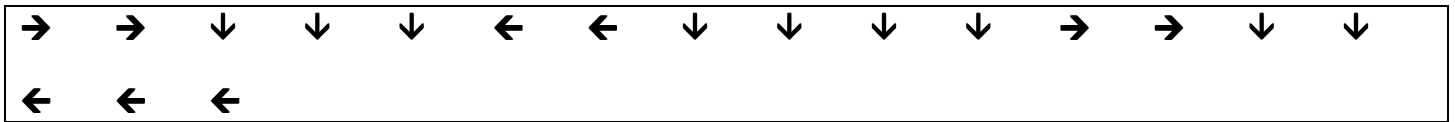
A

VA

NA

Place une bille dans la case (G, 2).

Elle suit le chemin indiqué par des flèches. Indique son déplacement. Une flèche indique un déplacement de 1 carreau. Colorie le chemin parcouru par la bille.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															

A l'arrivée, la bille se trouve dans la case

Attention : Observe comment on doit écrire la position d'une case et respecte cette écriture.