

Correction des exercices de géométrie p 138/139.



Repérer et déplacer un objet sur un quadrillage



Cherchons ensemble

Activité s'appuyant sur la situation de manipulation décrite dans le guide

1 Voici le jeu d'échecs et les pièces que Hugo a reçues.

■ Recopie et complète les coordonnées des tours.

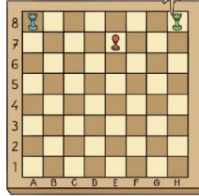
(A; 8)	(...; ...)

■ Écris les coordonnées d'arrivée de la tour bleue après s'être déplacée de: ↓1, →4. **(E;7)**

■ Code le déplacement de la tour verte en (A; 1).

Règle

Aux échecs, la tour est une pièce qui ne peut se déplacer qu'en ligne droite. Elle peut avancer ou reculer vers la droite, la gauche, le haut et le bas de l'échiquier pour prendre les soldats.

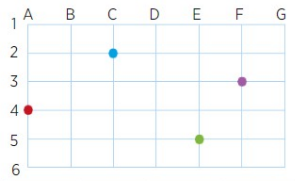


(H;8)

↓7, ←7

Je sais faire

2 Donne les coordonnées de chaque point.



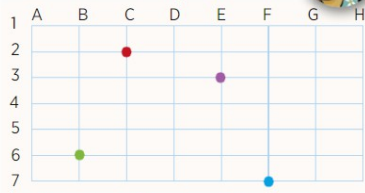
(...; ...)	(...; ...)	(...; ...)	(...; ...)
(A;4)	(E;5)	(C;2)	(F;3)

3 Recopie et complète les définitions. **ligne**

- a. Sur un quadrillage, l'intersection d'une ... et d'une colonne s'appelle un **noeud**
- b. Un point sur un quadrillage est repéré par ses **coordonnées**
- c. Le ... d'un objet sur un quadrillage peut se coder à l'aide de ... et de **chiffre**
lettre

Je m'entraîne

5 à l'oral. Corrige les erreurs faites par Malika. *Il y a 3 erreurs!*



(A; 6)	(D; 4)	(F; 7)	(E; 6)
(B;6)	(C;2)	(E;3)	